

[Progression Module] [Tank Wars]

Achievement Design

LIỆT KÊ ACHIEVEMENTS

Version: 0.1

Người viết:  phucth12  thanhdv2  linhttd

Ngày tạo: 09 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	30 - 09 - 2025	Hoàn thành file	 phucth12  thanhdv2  linhttd		<input type="checkbox"/>
v1.1	03 - 10 - 2025	<ul style="list-style-type: none">Define đặc điểm thiết kế thành tựu và phần thưởngLiệt kê thành tựu và phần thưởng có thể cóGộp lại file Achievement UI/UX Design			

1. Tổng quan và mục tiêu thiết kế

Tài liệu liệt kê các achievements trong game.

Đi theo các điểm sau khi thiết kế achievements:

- Achievements được thiết kế với ý định là mang lại sự thử thách và hứng thú cho người chơi, nhằm động viên người chơi quay lại game.
- Liệt kê những achievements và cách để nhận nó. Cách nhận achievements phải được giải thích rõ ràng.

- Người chơi cảm thấy dễ hiểu khi quan sát các thành tựu và cách đạt được thành tựu đó.
- Tạo cảm giác muốn săn thành tựu cho người chơi.
- Có phản hồi tích cực cho người chơi khi họ đạt được thành tựu mới hoặc rank mới.



2. Tổng quan tài liệu

3. User Flow

4. Chi tiết thiết kế

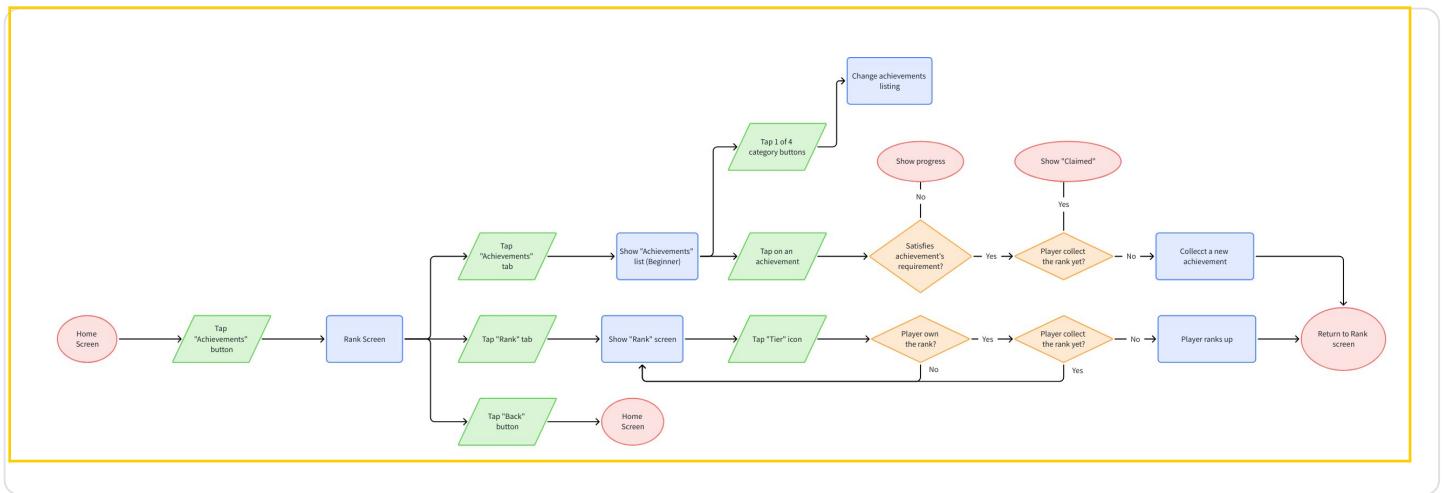
4.1 Nội dung achievement

4.2 Đặc điểm thiết kế achievements

4.3 Cơ chế sắp xếp thành tựu trong UI

4.4 Thông báo hoàn thành achievement

3. User Flow



Achievement Screen Userflow

4. Chi tiết thiết kế

4.1 Nội dung achievement

Thành phần	Miêu tả
Tên	Tiêu đề
Icon	Hình ảnh đại diện achievement
Nội dung	Điều kiện hoàn thành
Phần thưởng	Icon + Số lượng <i>Danh sách/Loại phần thưởng điền vào đây</i>
Achievement cha/con (Parent/Child achievement)	Bộ achievements này là các cột mốc quan trọng dọc quãng đường. Achievement cha đi trước achievement con, nên bộ achievements như này có thành tựu con hiển thị sau khi hoàn thành thành tựu cha. Note: Bộ achievements này đều theo dõi 1 số đếm. Và số này không reset sau khi đạt được từng cột mốc.

4.2 Đặc điểm thiết kế achievements

- Nên có thành tựu cho mọi gamemodes có trong game, và tập trung vào các gamemodes phổ biến.

- Có các thành tựu đi theo tiến trình của người chơi (progression-based).
- Thành tựu nên bao phủ nhiều mặt gameplay.
- Có thành tựu về mặt xã hội (Kết bạn, chơi với 1 party, tạo hội - nếu có, etc.).
- Nhiều thành tựu dành riêng cho người mới chơi để thu hút họ.
- Không quá đơn giản (Đó là nhiệm vụ hằng ngày) và có sự phức tạp rải rác trên toàn diện.

4 thể loại thành tựu:

Catergory	Đặc điểm
Onboarding	<ul style="list-style-type: none"> Achievement giới thiệu/hướng dẫn game feature cho người chơi mới
Combat Progression	<ul style="list-style-type: none"> Achievement theo dõi hành trình của người chơi trong game ở khía cạnh gameplay. Bao gồm: Thành thạo skill, tank; số lần thắng, đạt MVP của người chơi; số lượng ngôi sao sưu tầm, etc.
Social Progression	<ul style="list-style-type: none"> Achievement theo dõi hành trình của người chơi trong game ở khía cạnh social. Bao gồm: Số lượng bạn, số lần và số lượng bạn chơi cùng party, etc.
Feats (bonus achievement)	<ul style="list-style-type: none"> Achievement cho thêm, nhân dịp những sự kiện đặc biệt ở trong game Có thời hạn hoàn thành, không hoàn thành trong thời gian đó sẽ biến mất
Challenges	<ul style="list-style-type: none"> Thử thách kỹ năng, kinh nghiệm người chơi.

File config: [\[Progression Module\] \[Tank War\] Achievement Listing](#)

4.3 Cơ chế sắp xếp thành tựu trong UI

- Độ ưu tiên loại thành tựu (Đứng trước): Onboarding > Core Progression > Feats > Challenges
- Sắp xếp trong cùng loại:
 - Theo sheet: [\[Progression Module\] \[Tank War\] Achievement Listing](#)
 - Dựa vào % hoàn thành: Achievements nào gần xong được đẩy lên trước

- Nếu là 1 bộ thành tựu: Không thay đổi vị trí sắp xếp cho đến khi bộ thành tựu được hoàn thành hết, không hiển thị thành tựu con trước khi thành tựu cha được hoàn thành.
- Nếu (bộ) thành tựu được hoàn thành, đưa thành tựu đó lên đầu danh sách.
- Nếu (bộ) thành tựu được hoàn thành và nhận thưởng thành công, chuyển thành tựu xuống đáy danh sách.
 - Riêng với bộ thành tựu, nếu vẫn còn thành tựu con, chuyển bộ thành tựu về vị trí cũ.

4.4 Thông báo hoàn thành achievement

4.4.1 Thông báo đẩy

- Khi player hoàn thành một achievement, sẽ hiện bảng thông báo trên màn hình.
 - Player nhấn vào bảng được chuyển sang giao diện Achievements.
- Mọi thông báo đẩy chỉ được hiển thị khi player **trong Home**. Nếu có thì thông báo sẽ được delay đến khi về lại ngoài **Home**.

4.4.2 Reddot

- Khi hoàn thành achievements mà player chưa nhận phần thưởng của achievements, sẽ hiển thị 1 dấu chấm than đỏ (!) trên tab Achievements ở Home và ngay trong giao diện Achievements.
- Trong trường hợp người chơi hoàn thành nhiều nhiệm vụ, vẫn hiển thị dấu chấm than đỏ trên tab. Khi người chơi mở tab thì sẽ có dấu chấm đỏ với số (0) phần thưởng trên tab "Achievements", biểu hiện số phần thưởng người chơi có thể nhận.

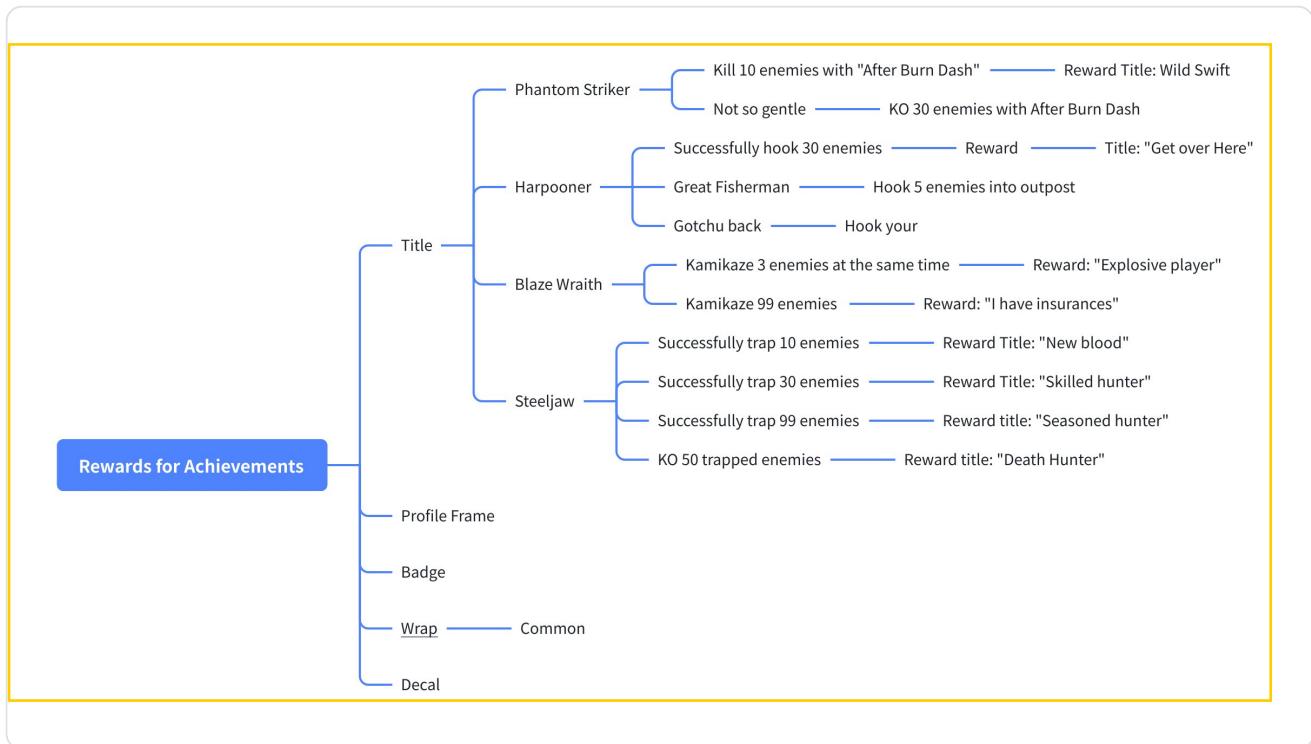
4.5 Phần thưởng

- Số lượng/Dộ hiếm của vật phẩm nhận được tương ứng với thời gian/công sức player dành ra:
 - Tăng sự cạnh tranh của người chơi.
 - Khuyến khích chơi lâu.
- Phần thưởng nên đa dạng để:
 - Đáp ứng cho nhiều dạng người chơi khác nhau.
 - Tăng replayability.
 - Giảm sự nhàm chán.
- Tăng giá trị phần thưởng cho các player mới.
 - Tăng retention.

■ Giữ ng chơi lại.

4.5.1 Phân loại và liệt kê phần thưởng

Điền mindmap & list ở đây

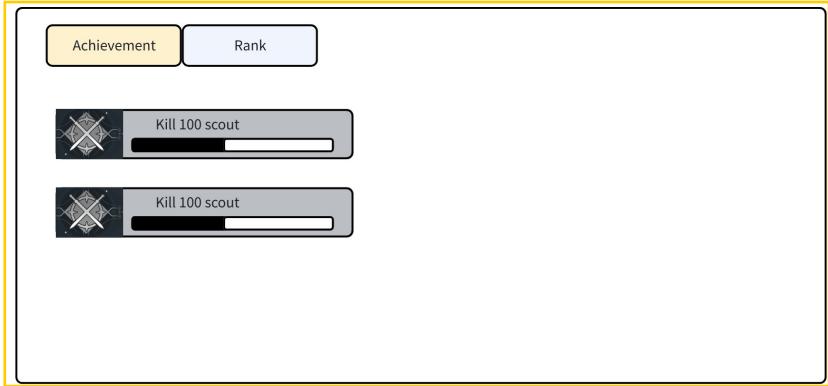


4.6 Edge Cases

5. Art Requirement

5.1 UI/UX

5.1.1 Wireframe



5.1.2 Mô tả UI

Tên thành phần	Mục đích	Nội dung	Design Note
Achievements / Rank tabs	Cho phép thay đổi giữa giao diện achievements và rank	<p>Nhấn vào Achievements để hiện giao diện Achievements và tương tự vậy với Rank.</p> <p>Tên đặt là "Achievements" & "Rank"</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ! Tab achievements sẽ báo hiệu khi có thành tựu nhận được (Chấm than đỏ?) </div>	Mặc định chọn Rank khi bắt đầu vào Achievement Screen
Category buttons	Cho phép hiển thị loại Achievements	<p>Có 4 nút tương ứng với 4 loại thành tựu, tên đặt 4 nút:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Beginner" = Onboarding • "Milestones" = Progression • "Feats" = Feats • "Challenges" = Challenges <p>Khi chọn mỗi nút, danh sách thành tựu cập nhật để hiện ra các thành tựu có loại đó.</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ! Nút sẽ báo hiệu khi có thành tựu nhận được (Chấm than đỏ?) </div>	Có thể cân nhắc đặt loại thành tựu = icon thay vì chữ <p>Khi đổi tab sang Achievements, danh sách thành tựu mặc định hiển thị là "Beginner"</p>

		<p>Logic liệt kê như sau:</p> <p>[Progression Module] [Tank Wars] Achievement Design</p>	
Danh sách Achievements	Liệt kê các thành tựu cùng loại	<p>Nói đơn giản: Bộ achievements này là các cột mốc quan trọng dọc quãng đường.</p> <p>Bộ achievements cha/con có thành tựu con hiển thị sau khi hoàn thành thành tựu cha.</p> <p>Note: Bộ achievements này đều theo dõi 1 số đếm. Và số này không reset sau khi đạt được từng cột mốc.</p>	Thành tựu con được hiển thị ngay sau khi nhận thưởng thành tựu cha.
Achievement	Thành tựu của người chơi	<p>Chứa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Icon Tên Nội dung (vd: Destroy 100 tanks) Thanh progress (Nếu có) <p>! Khi chưa đạt được thành tựu, icon hiện màu xám.</p>	Có thẻ cân nhắc bỏ tên nếu không đủ không gian trình bày thành tựu.
Back	Đưa player về Home		



Ngoài Home, nếu có thành tựu nhận được:

- Thành tựu nhận được sẽ hiện ra trên đầu màn hình
- Tab "Achievements" sẽ báo hiệu (Chấm than đỏ?)

5.2 Asset List

Loại	Mô tả	Ref
Icon	Icon đại diện cho từng nhóm thành tựu	

	<ul style="list-style-type: none"> • Onboarding • Core Progression • Feats (bonus achievement) • Challenges 	
Chest	<p>Rương tương trưng cho hộp quà player nhận được trong các achievements.</p> <p>Có animation của rương mở ra khi nhấp vào rương.</p>	
Push notification	<p>Với thành tựu có điều kiện là đạt được 1 chỉ số nhất định, hiển thị thanh chỉ số lấp đầy từ từ. (Để tăng tính hấp dẫn cho thành tựu)</p>	

6. Future additions

- Tách thành tựu theo loại và để ở các tab riêng biệt.

7. Notes

Danh sách achievements sẽ được xem xét chỉ số kỹ hơn lại khi game thay đổi sau này.