

Xếp Hình For ZingPlay GAME DESIGN DOCUMENT

Revision History

Version	Date	Change Description	Author	Approved By
1.0	October 14, 2013	New	Thanhhdv	
1.1	December 3, 2013	Update Map Generation	Thanhhdv	
1.3	December 3, 2015	Update UI & Flow	PhongND	
1.3.1	December 9, 2015	Update Rules	PhongND	

TABLE OF CONTENTS

Revision History	1
TABLE OF CONTENTS.....	2
1. GIỚI THIỆU	3
1.1 Mục tiêu tài liệu	3
1.2 Phạm vi	3
2. MÔ TẢ GAME Xếp Hình for ZP	3
2.1 Mô tả sơ lược.....	3
2.2 Tiêu chí thiết kế.....	3
2.3 Tham khảo.....	4
3. GAME PLAY	4
3.1 Luật Chơi.....	4
3.2 Di Chuyển	6
3.2.1 Cách 1 – Vuốt (Slide).....	6
3.2.2 Cách 2 – Tap.....	7
3.3 Game Flow.....	9
3.4 Lobby	9
3.4.1 Trái Tim	10
3.4.2 Bảng Xếp Hạng	11
3.4.3 Nút Bắt Đầu	12
3.5 Bàn Chơi.....	13
3.5.1 Bảng Chứa Icon	15
3.5.2 Điểm Số.....	15
3.5.3 Thanh Thời Gian	16
3.5.4 Thanh Fever	16
3.5.5 Nút Tạm Dừng	20
3.5.6 Item Ngẫu Nhiên	21
3.5.7 Icon Đặc Biệt.....	22
3.5.8 Cú Chốt.....	27
3.6 Kết Quả Và Điểm Số.....	27
3.6.1 Cách Tính Điểm	27
3.6.2 Bảng Kết Quả.....	28
3.7 Cốt truyện	30
4. ĐỒ HỌA.....	30
4.1 Phong cách đồ họa (Style).....	30

4.2 GUI 31

1. GIỚI THIỆU

1.1 Mục tiêu tài liệu

Tài liệu này mô tả về thiết kế cho game Xếp Hình for ZP.

1.2 Phạm vi

Tài liệu không tập trung vào các yếu tố kỹ thuật và giải pháp kỹ thuật cho việc phát triển game Xếp Hình for ZP.

2. MÔ TẢ GAME Xếp Hình for ZP

2.1 Mô tả sơ lược

- Trò chơi dành cho 1 người chơi.
- Game được gắn vào hệ thống Zing Play Mobile.
- Trò chơi sử dụng các yếu tố cơ bản của thể loại xếp hình ăn 3. Người chơi sẽ xếp nhanh nhất 3 biểu tượng giống nhau trong bài chơi để clear, hết thời gian quy định của 1 session thì ván chơi sẽ kết thúc. Tùy theo số lượng xếp của người chơi để tính điểm và so hạng

2.2 Tiêu chí thiết kế

- Gameplay đơn giản, dễ hiểu với đa số casual gamer.
- Trò chơi thể hiện được sự nhanh nhạy trong phản xạ của người chơi.
- Đồ họa mang phong cách toon, đơn giản, sử dụng màu sắc tươi sáng để phù hợp với lứa tuổi 13-18, chủ yếu là nữ giới.
- Hiệu ứng và âm thanh của game phải đẹp, dễ thương và đủ hoành tráng để người chơi dễ bị cuốn hút.

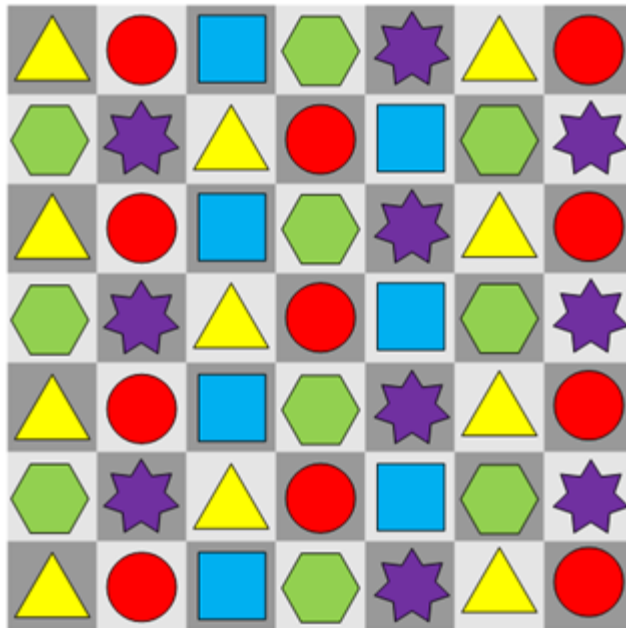
2.3 Tham khảo



3. GAME PLAY

3.1 Luật Chơi

- Mỗi bàn chơi sẽ được cấp 49 Icon khác nhau xếp thành 1 hình vuông 7x7 ô

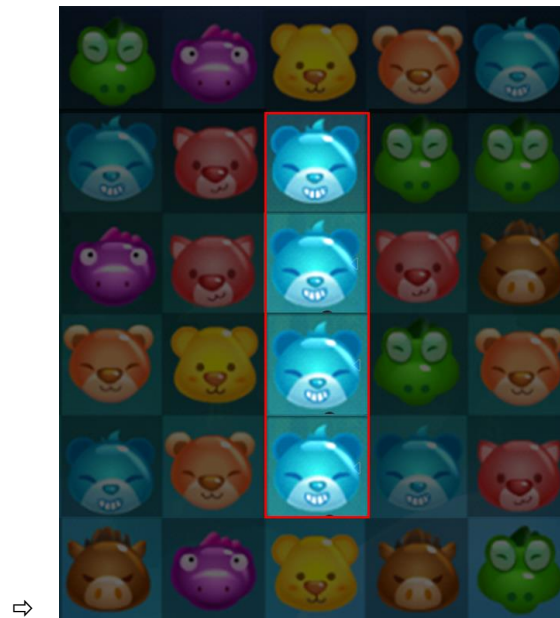


-
- Người chơi có thể di chuyển 1 Icon bất kỳ trong số 49 Icon đó
- Nhiệm vụ của người chơi sẽ phải xếp lại sao để đạt tiêu chí có 3 Icons (hoặc hơn giống nhau thẳng hàng (ngang hoặc dọc)
 - Hàng Ngang



⇒

- Hàng Dọc



- Sau khi thực hiện thành công thì các icon này sẽ biến mất và tạo thành điểm số cho người chơi
- Sau đó hệ thống sẽ thực hiện sinh ra các icon mới để người chơi có thể tiếp tục xếp hình
- Những trường hợp cơ bản (ăn hợp lệ):
 - o Ăn 3 → tan biến.
 - o Ăn 4 → tan biến + sinh ra item cường lực.
 - o Ăn 5 → tan biến + sinh ra item laser
 - o Ăn chữ T → tan biến + sinh ra item laser
 - o Ăn chữ L → tan biến + sinh ra item laser

3.2 Di Chuyển

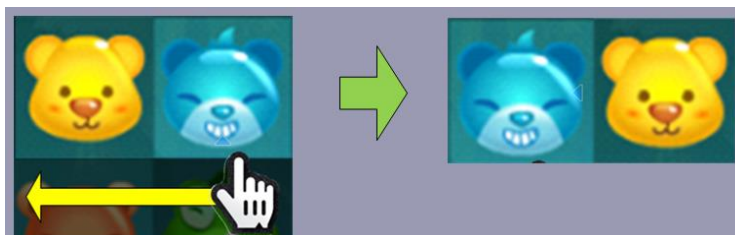
3.2.1 Cách 1 – Vuốt (Slide)

- Người chơi sẽ sử dụng ngón tay của mình vuốt theo 4 hướng (trên dưới trái phải) để di chuyển các Icon theo hướng mà mình mong muốn



- Sau khi di chuyển Icon sẽ tự động đổi chỗ với Icon ở bên cạnh Icon đó theo hướng mà người chơi di ngón tay

- o VD: Người chơi di chuyển Icon sang bên trái thì Icon sẽ đổi chỗ với Icon bên trái nó

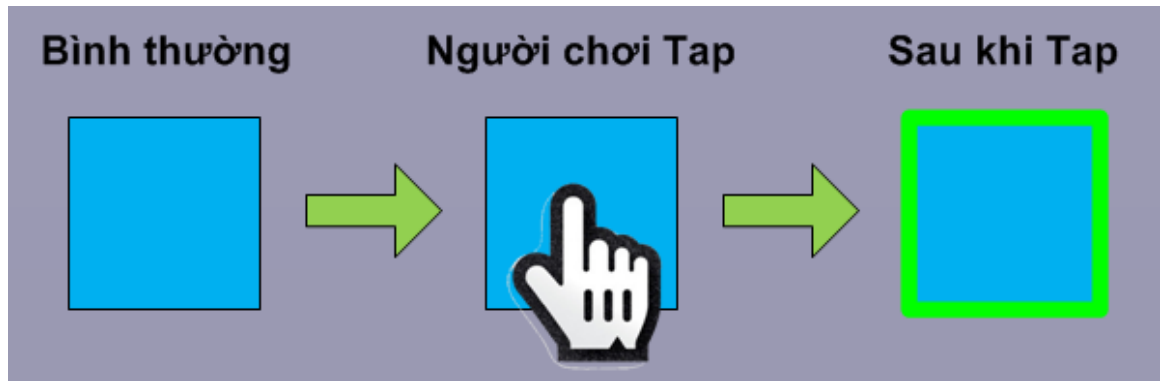


- Nếu sau khi di chuyển mà không đạt tiêu chí có 3 biểu tượng (hoặc hơn giống nhau thẳng hàng (ngang hoặc dọc) thì Icon đó sẽ tự động đổi chỗ quay về vị trí ban đầu

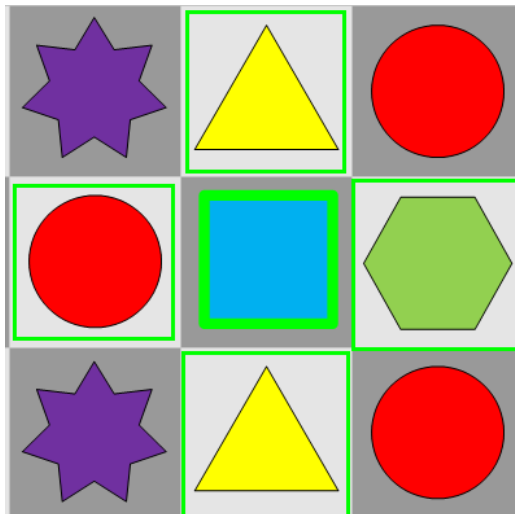


3.2.2 Cách 2 – Tap

- Người chơi có thể di chuyển Icon mình muốn bằng cách Tap trực tiếp vào icon đó
- Sau khi tap vào 1 Icon bất kỳ thì icon đó sẽ phát sáng để báo hiệu cho người chơi biết họ vừa tap vào Icon đó

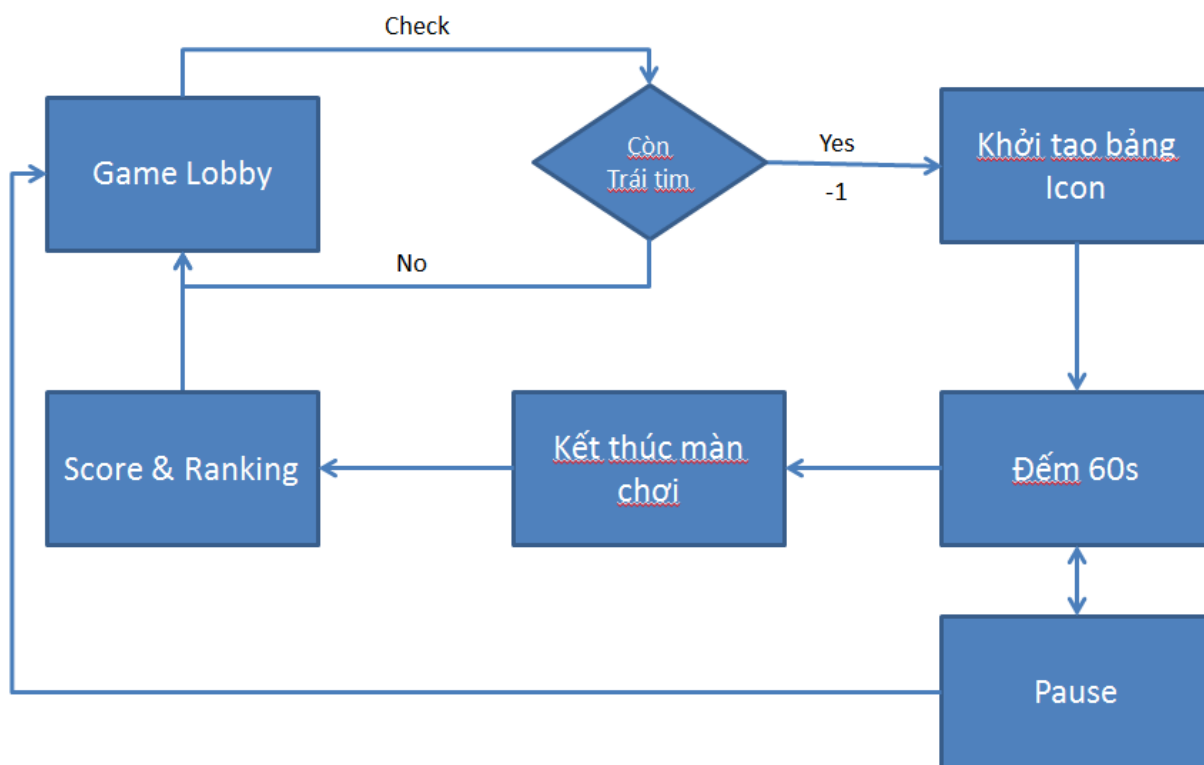


- Sau đó người chơi có thể tap lên 4 ô xung quanh theo hướng (trên, dưới, trái phải) để di chuyển Icon đã tap đó đến vị trí mà mình muốn



- Icon sẽ đã tap lúc đầu sẽ đổi chỗ cho icon vừa được tap
- Nếu sau khi di chuyển mà không đạt tiêu chí có 3 biểu tượng (hoặc hơn giống nhau thẳng hàng (ngang hoặc dọc) thì Icon đó sẽ tự động đổi chỗ quay về vị trí ban đầu

3.3 Game Flow



3.4 Lobby

- Người chơi sẽ bắt đầu trải nghiệm game từ màn hình Lobby



- Màn hình Lobby được bố cục bởi 3 phần gồm có
 - o Trái Tim
 - o Bảng Xếp Hạng
 - o Và Nút Bắt Đầu

3.4.1 Trái Tim

- Mỗi người chơi sẽ sở hữu cho mình tối đa là 5 Slot Trái Tim



- Để bắt đầu mỗi ván chơi người chơi sẽ phải tiêu tốn 1 Trái Tim
- Trái Tim bị mất đi sẽ được phục hồi sau 1 khoảng thời gian nhất định (5 phút)
- Tối đa người chơi có thể tích trữ được 5 trái tim, khi đạt 5 trái tim này thì việc đếm thời gian sẽ dừng lại





3.4.2 Bảng Xếp Hạng

- Bảng xếp hạng chính là nơi để người chơi so sánh tài năng của mình với những người chơi khác

Bảng Xếp Hạng		
1	<input type="text"/>	Playername 727.756
2	<input type="text"/>	Zuken 720.000
3	<input type="text"/>	Playername 719.000
4	<input type="text"/>	Playername 718.000
5	<input type="text"/>	Playername 714.000

- Nhưng trong phiên bản rút gọn này hệ thống sẽ cung cấp cho người chơi 4 đối thủ là Người Máy có số điểm được fix cứng
- Gồm có
 - o Siêu Gà: 100.000 Điểm
 - o Siêu Mèo: 200.000 Điểm
 - o Siêu Chó: 500.000 Điểm

- Siêu Nhân: 1.000.000 Điểm
- Người chơi sẽ so sánh điểm số của mình với 4 Người Máy Đây
- Thông tin hiển thị trên bảng xếp hạng sẽ bao gồm

1		Bot Master 727.756
2		Zuken 720.000

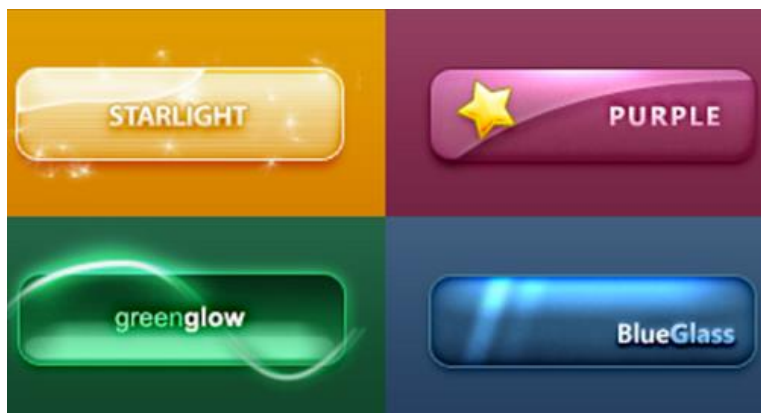
- Thứ hạng (Riêng thứ hạng 1,2,3 sẽ có icon hiển thị đặc biệt)
- Avatar của người chơi
- Tên người chơi
- Và cuối cùng là số điểm cao nhất mà người chơi đó từng đạt được
- Riêng dòng thông tin trên bảng xếp hạng của người chơi sẽ có 1 màu nền khác với những người khác để dễ phân biệt

3.4.3 Nút Bắt Đầu

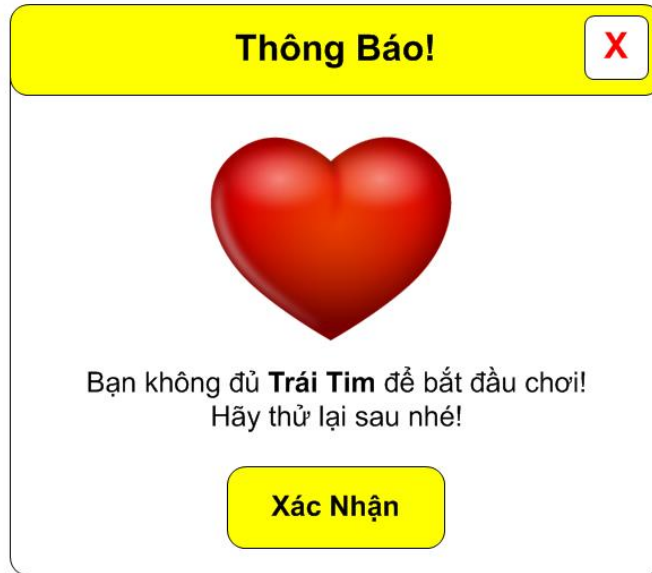
- Đây là Nút cần được đầu tư kỹ lưỡng nhất trong game



- Nút Bắt Đầu phải có các hiệu ứng và màu sắc bắt mắt để thu hút người chơi



-
- Khi tap vào nút Bắt Đầu nếu lượng Trái Tim đang có của người chơi >0 thì hệ thống sẽ thực hiện trừ trái tim và đưa người chơi vào bàn chơi
- Nếu khi tap vào nút Bắt Đầu mà lượng Trái Tim đang có của người chơi = 0 thì hệ thống sẽ hiển thị bảng thông báo

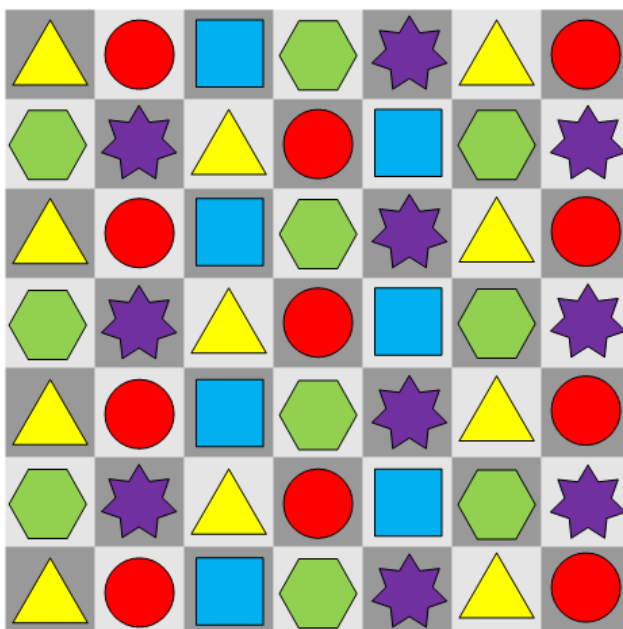


3.5 Bàn Chơi

- Sau khi ấn nút Bắt Đầu từ Lobby người chơi sẽ được đưa đến Bàn Chơi



123123



00:59

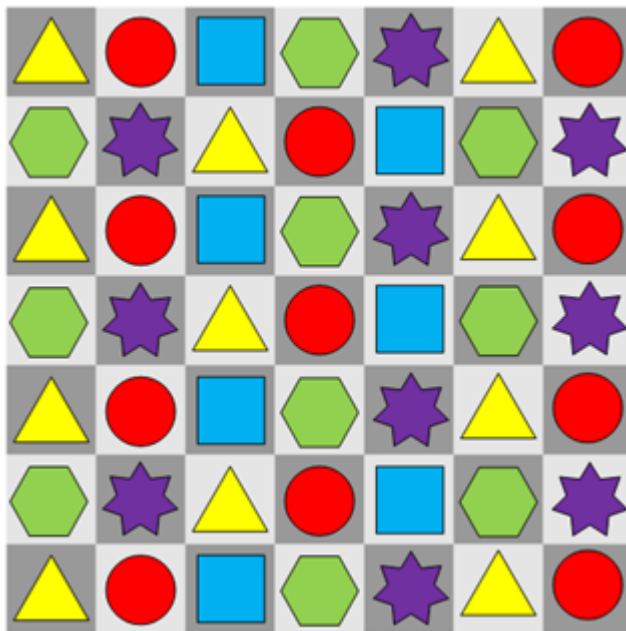
- Trước khi bắt đầu mỗi ván thì sẽ có 1 effect Sẵn Sàng và Bắt Đầu hiện ra



- Sau khi effect Bắt Đầu kết thúc thì người chơi có thể bắt đầu trải nghiệm trò chơi
- Bàn chơi được bố cục gồm 5 khu vực như sau
 - o Bảng Chứa Icon
 - o Điểm Số
 - o Thanh Fever
 - o Thanh Thời Gian
 - o Và Nút Tạm Dừng

3.5.1 Bảng Chứa Icon

- Bảng chứa icon có kích thước là 7x7 ô



- Khi khởi tạo 1 bảng icon phải thỏa mãn điều kiện có đủ 7 loại icon mặc định của game.



- Không có trường hợp ăn tự nhiên
 - o Không có 3 Icon cùng màu nằm cạnh nhau trên 1 hàng hoặc 1 cột
- Sau khi người chơi ăn thì bảng sẽ tự động dồn theo chiều từ trên xuống.
- Việc sinh ra icon mới bù vào phải đảm bảo điều kiện trong bảng luôn có đủ 7 loại icon.
- Trường hợp sau khi bảng sinh hoặc sinh tiếp mà không có bộ icon nào thỏa mãn điều kiện ghép 3 thì sẽ tự động phát sinh ra bảng mới (thỏa mãn điều kiện đầu tiên).
- Trường hợp sau khi sinh tiếp mà có sẵn 3 icon đồng dạng gần nhau cũng sẽ tính là ăn luôn và tiếp tục dồn tới khi nào hết trường hợp như vậy mới thôi.
- Trong lúc dồn map hay sinh tiếp người chơi vẫn có thể tương tác với bảng icon bình thường.

3.5.2 Điểm Số

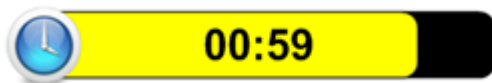
- Mỗi lần ghép thành công và ăn được các Icon thì người chơi sẽ tích lũy cho mình được 1 số điểm nhất định
- Điểm số sẽ cập nhật liên tục trong quá trình chơi

123123

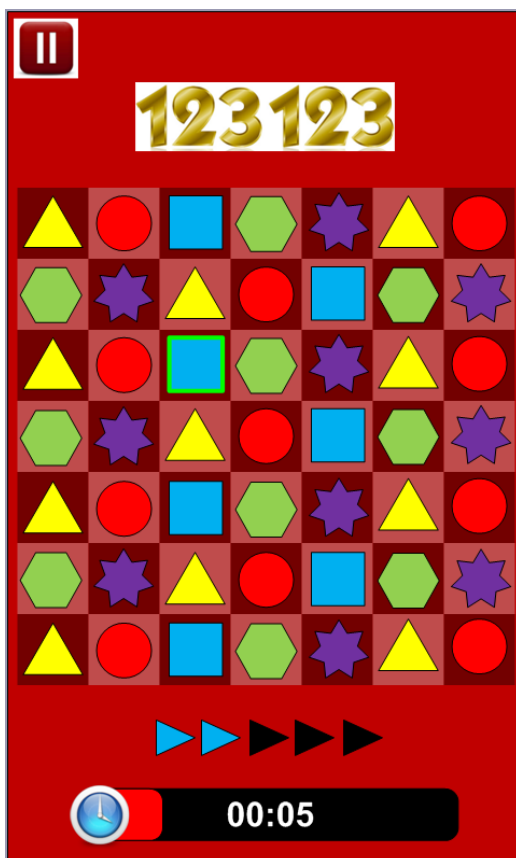
- Điểm số cuối cùng khi kết thúc ván đấu sẽ được lưu lại để làm kết quả so sánh trên bảng xếp hạng với những người chơi khác

3.5.3 Thanh Thời Gian

- Mỗi ván chơi có thời gian là 60 giây
- Hệ thống sẽ đếm ngược thời gian từ lúc bắt đầu cho đến khi kết thúc 60 giây



- Lưu ý: Khi thời gian còn khoảng 5 giây thì background sẽ hiển thị nhấp nháy cảnh báo sắp hết giờ và thanh thời gian cũng nhấp đỏ



- Sau khi hết giờ sẽ chuyển sang trạng thái [Cú Chốt](#)

3.5.4 Thanh Fever

- Fever là điểm nhấn tạo độ kịch tính của trò chơi này.
- Thanh Fever được cấu tạo bởi 5 hình tam giác nối đuôi nhau

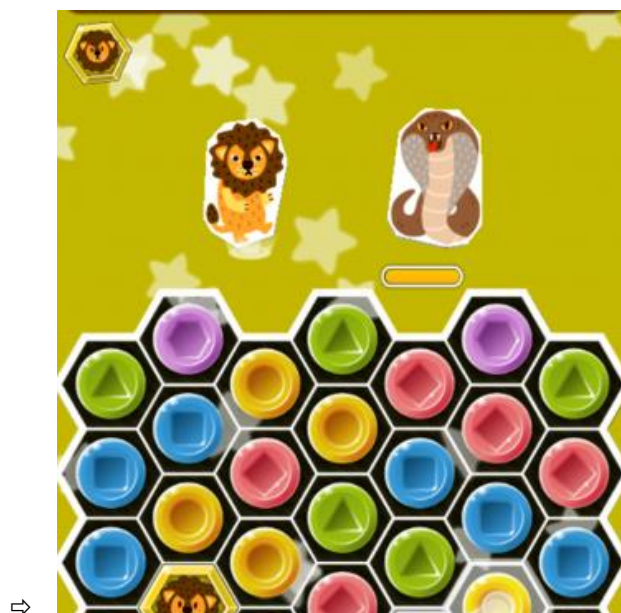


- Fever Bar khởi tạo tại mỗi ván là 0

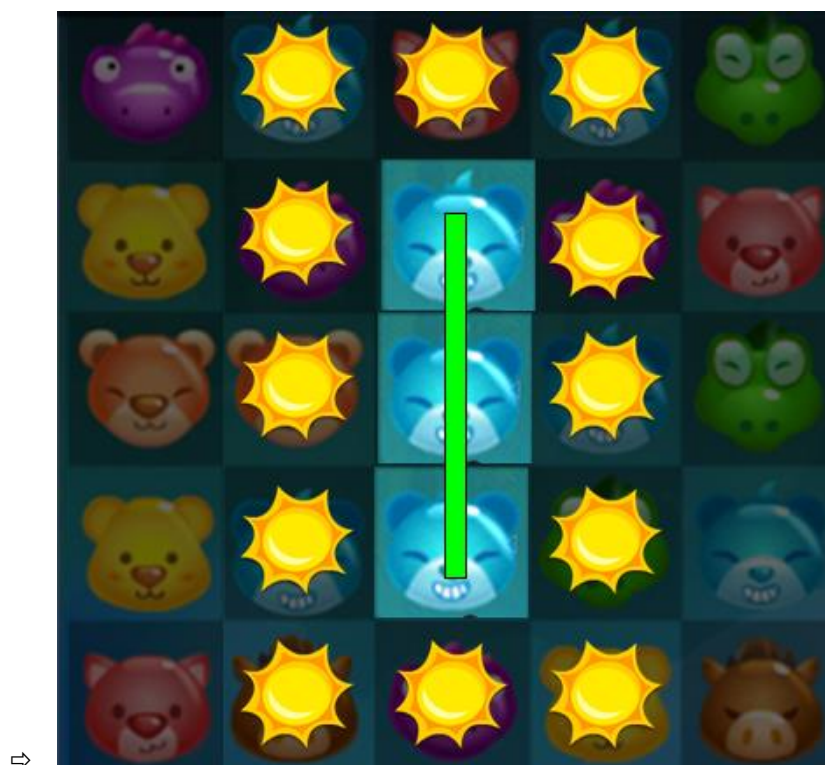
- Fever Bar sẽ gia tăng +1 mỗi lần người chơi trực tiếp di chuyển Icon và ăn được (nếu không phải người chơi ăn trực tiếp thì sẽ không được tính).
 - o VD: map tự sinh ra và ăn sẽ không được tính
- Khoảng thời gian xen giữa các lần ăn sẽ tạo ra trạng thái đặc biệt Bonus Time để giữ thanh Fever Bar tồn tại
- Bonus Time (BT): là khoảng thời gian mà người chơi ăn 3 từ lần này → tiếp theo
- Tùy theo khoảng thời gian này ngắn → dài thì sẽ có effect khác nhau:
 - o Perfert: $BT \leq 1,5s$
 - o Good: $1.5s < BT < 2,5s$
 - o Cool: $2.5s \leq BT < 5s$
 - o None: $BT \geq 5s$.
- Dựa vào trạng thái BT để duy trì thanh Fever
 - o Perfect: duy trì 3s
 - o Good: duy trì 2s
 - o Cool: duy trì 1s
- Lần ăn đầu tiên sẽ được tính ở mức Good
- Trạng thái BT sẽ hiển thị ở ngay phía trên



- Hết thời gian duy trì mà người chơi không ăn được tiếp thì Fever Bar sẽ về mức 0
- Khi Fever Bar đạt mức 5 thì ván chơi sẽ rơi vào trạng thái Fever (Fever Trance):
 - o Fever Trance tồn tại 3s
 - o Khi xuất hiện Fever sẽ có hiệu ứng lung linh quanh màn hình để báo hiệu



- Lúc này mỗi lần xếp hình đúng quy định sẽ không chỉ ăn 3 mà sẽ ăn lan ra xung quanh 1 ô (giống hiệu ứng khi ăn item cường lực).



- ⇒ Phạm vi lan 1 ô gần nhất theo 8 hướng (trên, dưới, trái, phải và chéo)
- Trong khoảng thời gian này nếu ăn sẽ không được cộng vào thanh Fever Bar
- Kết thúc trạng thái thì Fever Point Bar sẽ lại khởi tạo = 0.

3.5.5 Nút Tạm Dừng

- Trong quá trình chơi người chơi có thể tạm dừng trò chơi để nghỉ hoặc quay trở về Lobby nếu muốn



- Khi tap vào nút Tạm Dừng sẽ hiển thị ra màn hình



- Khi tap vào nút Tiếp Tục sẽ quay lại Bàn Chơi và tiếp tục chơi phần đang dở
- Lưu ý trong lúc Tạm Dừng thì thời gian trong bàn chơi và thời gian Bonus Time cũng được dừng lại

- Nếu tap vào nút Thoát sẽ đưa người chơi quay trở về Lobby

3.5.6 Item Ngẫu Nhiên

- Là loại Item xuất hiện nhỏ bên cạnh các Icon chính của game



- Chúng sinh được sinh ra sau 1 khoảng thời gian nhất định và sẽ tự động biến mất nếu người chơi không sử dụng
- Người chơi sử dụng các Item Ngẫu Nhiên này bằng cách ăn các Icon sở hữu Item này hợp lệ, chúng sẽ tự động kích hoạt



3.5.6.1 Item Chong Chóng



- Thời gian xuất hiện: Sau mỗi 10 giây
- Thời gian tồn tại: 5 giây
- Công dụng: Thổi bay toàn bộ Icon trên 1 hàng ngang bất kỳ
- Điểm số của những Icon bị thổi bay sẽ được tính gấp 2 lần bình thường

3.5.6.2 Item Thời Gian



-
- Thời gian xuất hiện: Sau mỗi 15 giây
- Thời gian tồn tại: 5 giây
- Công dụng: Tăng thêm 5 giây cho thời gian còn lại của ván chơi

3.5.7 Icon Đặc Biệt

- Đây là trạng thái đặc biệt của 7 Icon chính trong game

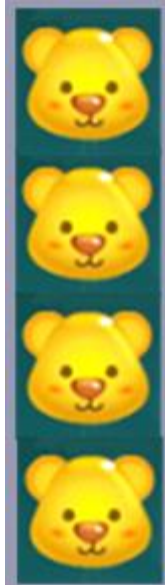


- Trạng thái này được tạo ra bằng cách ghép Icon ăn được nhiều hơn 3 Icon
- Sử dụng Icon Đặc Biệt này bằng cách ăn Icon Đặc Biệt đó hợp lệ
- Hoặc người chơi cũng có thể kích hoạt các Icon Đặc Biệt này bằng cách kích hoạt các Icon Đặc Biệt khác để tác động và kích Icon Đặc Biệt đó

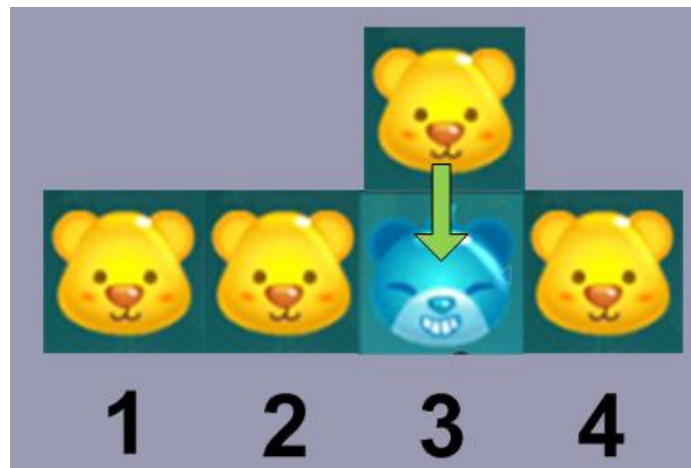
3.5.7.1 Icon Nổ Lạn

- Icon này được tạo ra khi người chơi ghép được 4 Icons cùng loại trên 1 hàng

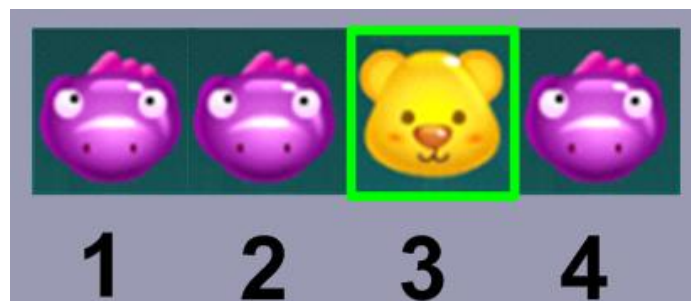




-
- Ngang hoặc dọc đều được
- Icon mới được sinh ra sẽ nằm ngay tại vị trí mà Icon đó vừa di chuyển đến
- VD:
 - Người chơi di chuyển Icon tại vị trí số 3 để thực hiện ăn 4



- ⇒
- Icon Nổ Lan sinh ra cũng nằm tại chính vị trí số 3 này



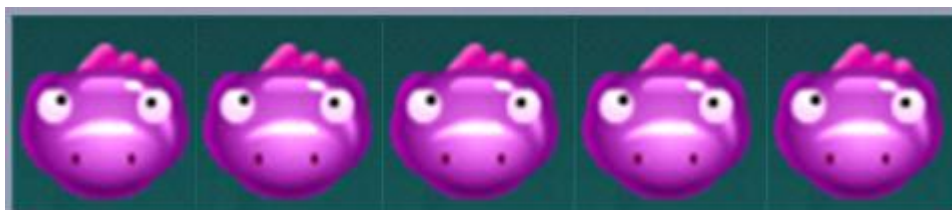
- ⇒
- Công dụng của Icon Cường Lực
 - Làm nổ tất cả các Icon xung quanh vị trí ăn 1 ô với mỗi Icon ăn được

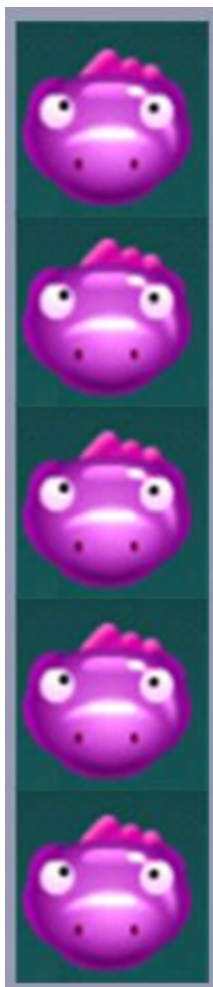


- Lưu ý: Trong quá trình nổ nếu những Icon bị nổ lan là icon đặc biệt hoặc có Item đặc biệt thì icon đó cũng sẽ được kích hoạt

3.5.7.2 Icon Laser

- Icon này sẽ xuất hiện khi người chơi ăn được 5 Icons (hoặc hơn) cùng hàng ngang hoặc dọc





○

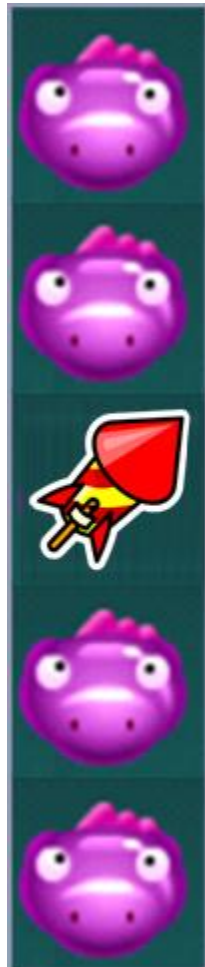
- Ngoài ra người chơi có thể tạo ra Icon Laser bằng cách ăn kiểu chữ L hoặc chữ T



○

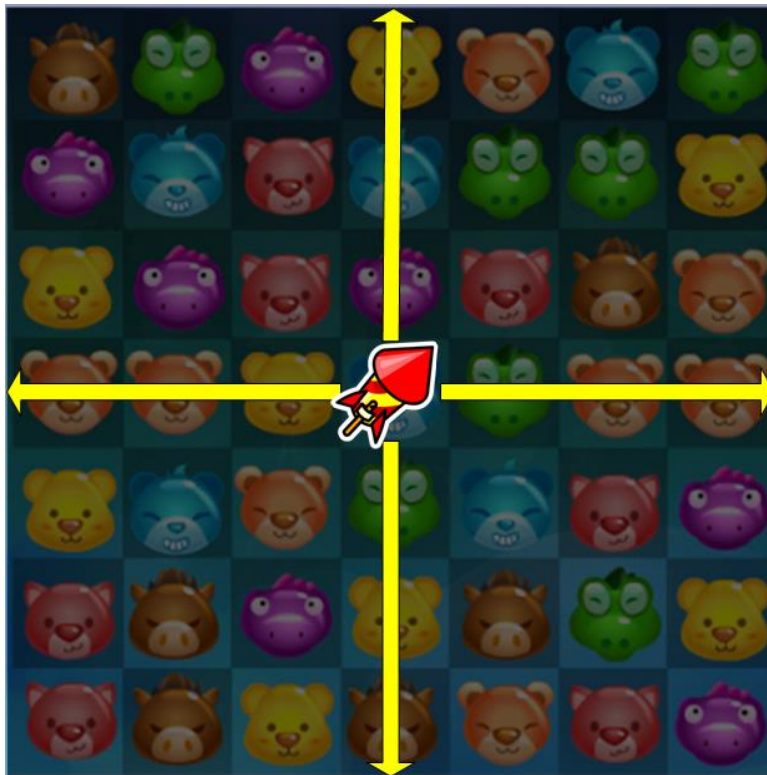


-
- Lưu ý các góc quay khác của chữ L hoặc T cũng đều được tính
- Icon Laser sinh ra luôn nằm giữa 4 Icons còn lại



○

- Người chơi có thể kích hoạt Icon Laser bằng cách tap trực tiếp vào Icon này
- Icon Laser khi kích hoạt sẽ tiêu diệt toàn bộ các Icon trên 1 hàng ngang và dọc lấy chính Icon đó làm Tâm



3.5.8 Cú Chốt

- Ván chơi kết thúc khi thời gian về 0.
- Sau khi thời gian chuyển về 0 thì sẽ có 1 trạng thái “Cú Chốt”
 - o Hệ thống sẽ kiểm tra còn bất cứ Icon Đặc Biệt nào còn lại trong map → kích hoạt
 - o Khi dọn map mà có trường hợp ăn tự nhiên thì cũng sẽ tiếp tục được tính.
- Sau khi kết thúc trạng thái này sẽ hiển thị [Bảng Kết Quả](#)

3.6 Kết Quả Và Điểm Số

3.6.1 Cách Tính Điểm

- Mỗi icon ăn được bình thường sẽ tính 1 điểm.
- Trong fever mode icon ăn được sẽ tính 2 điểm.
- Icon ăn được trong trạng thái “cú chốt” sẽ được tính 2 điểm.

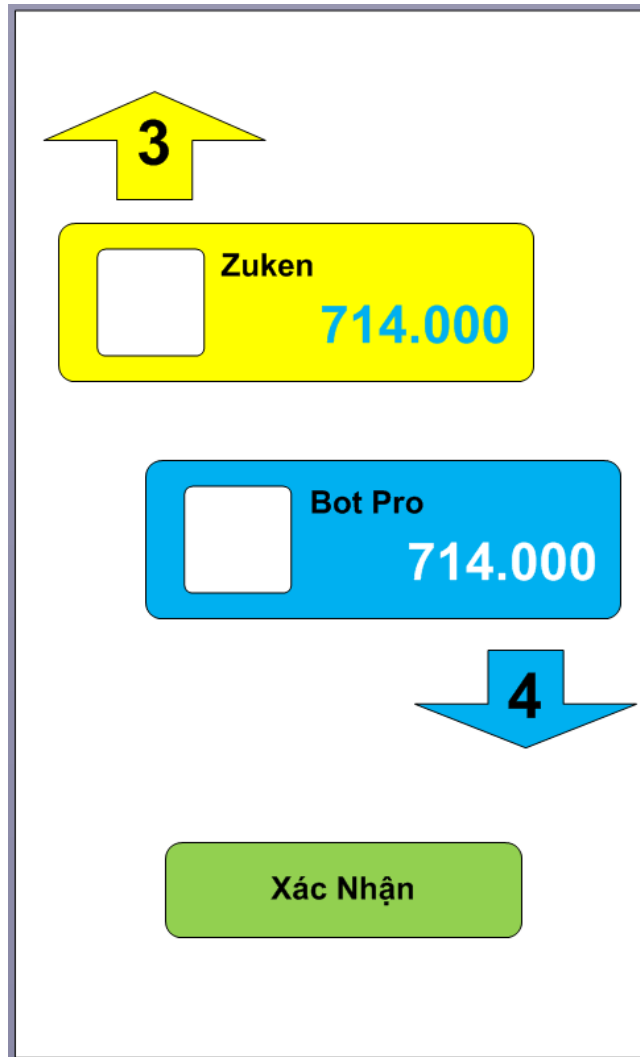
3.6.2 Bảng Kết Quả

3.6.2.1 Kỷ Lục Mới

- Khi kết thúc nếu điểm số mới đạt được trong ván là điểm cao nhất mà người chơi đạt được thì sẽ hiển thị pop-up chúc mừng



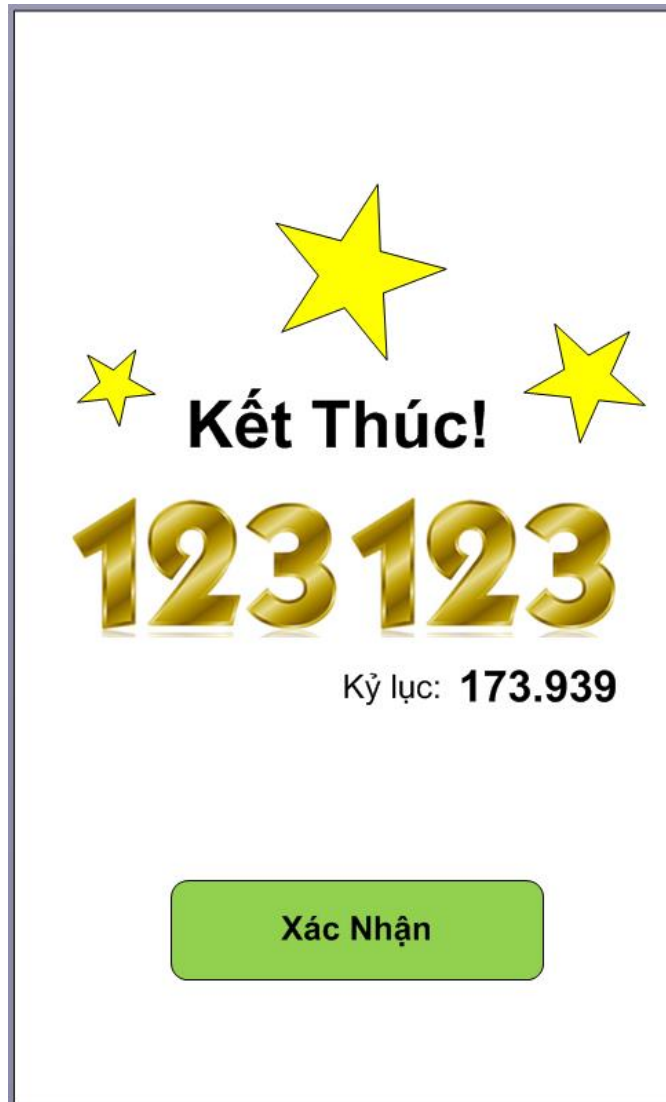
- Lưu ý: nếu là lần đầu tiên có điểm thì sẽ không có dòng kỷ lục cũ nữa
- Sau khi người chơi tap vào xác nhận hệ thống sẽ check điểm số vừa đạt được của người chơi có vượt qua được ai trên bảng xếp hạng hay không
- Nếu có sẽ hiển thị bảng Thăng Hạng



-
- Hiển thị effect 2 thứ hạng đổi chỗ cho nhau
- Sau khi tap xác nhận sẽ đưa người chơi về màn hình Lobby

3.6.2.2 Điểm Bình Thường

- Khi kết thúc nếu điểm mới đạt được sau ván chơi của người chơi thấp hơn điểm tối đa của họ thì sẽ hiển thị bằng pop-up Kết Thúc



-
- Bên dưới sẽ có dòng Kỷ lục của chính họ đang sở hữu để làm động lực cho các lần sau
- Sau khi tap vào nút Xác Nhận sẽ quay về màn hình Lobby

3.7 Cốt truyện

Không có

4. ĐỒ HỌA

4.1 Phong cách đồ họa (Style)

- 2D
- Style: Toon.

4.2 GUI

- Độ phân giải 800 x 480