Game Design Document-Parking Jam Puzzle

**I. MỤC TIÊU & TẦM NHÌN**

| **Danh mục** | **Mô tả** |
| --- | --- |
| **Tên Dự Án** | Parking Jam Puzzle |
| **Thể Loại** | Giải đố (Logic & Spatial Puzzle) |
| **Mục Tiêu Chính** | Trở thành trò chơi giải đố kẹt xe di động hấp dẫn, tập trung vào sự thỏa mãn khi giải thoát **TẤT CẢ** các phương tiện khỏi bảng. |
| **Khán giả Mục tiêu** | Người chơi Casual (Ages 18-55) tìm kiếm sự thư giãn và thử thách trí tuệ nhanh. |
| **Thông điệp** | "Không chỉ là một lối thoát, đó là một cuộc di tản." |

**II. GAMEPLAY CỐT LÕI (CORE LOOP)**

Vòng lặp này tập trung vào sự thỏa mãn tức thì của việc giải quyết vấn đề.

| **Bước** | **Mô tả** | **Vai trò trong Gameplay** |
| --- | --- | --- |
| **1. HÀNH ĐỘNG** | Người chơi chạm hoặc **vuốt/kéo xe** để di chuyển chúng theo trục ngang hoặc dọc. | Lối chơi dựa trên cơ chế kéo/vuốt đơn giản, thân thiện với di động. |
| **2. MỤC TIÊU** | Dùng các lần di chuyển để tạo đường đi và **giải thoát TẤT CẢ các xe** ra khỏi lối thoát. | Thử thách chính. Cần lập chuỗi di chuyển logic để dọn dẹp toàn bộ bảng. |
| **3. THẮNG LỢI** | Chiếc xe cuối cùng thoát ra khỏi bảng thành công. (Khoảnh khắc “**You Win** - Thỏa mãn). | Cảm giác thành tựu lớn nhất, thúc đẩy người chơi tiếp tục ngay lập tức. |
| **4. PHẦN THƯỞNG & LẶP LẠI** | Người chơi nhận **Tiền xu (Coins)**. Level tiếp theo được mở khóa với độ khó tăng lên (bố cục/kích thước mới). | Liên kết với Meta Loop; đảm bảo tính thử thách liên tục. |

**III. TÍNH NĂNG CHÍNH (KEY FEATURES)**

**A. HỆ THỐNG TIẾN TRÌNH & META (META LOOP)**

| **Tính Năng** | **Cơ chế** | **Vai trò** |
| --- | --- | --- |
| **Tiến Trình Level** | Hơn 200 Level được nhóm thành các **Khu vực (Zones)** khác nhau (ví dụ: Công trường, Bãi đỗ xe đêm). | Cung cấp mục tiêu dài hạn, cảm giác hoàn thành một hành trình lớn. |
| **Cá nhân hóa (Shop)** | Dùng **Coins** kiếm được để mua **Skin/Màu sắc** mới cho các loại xe. | Nơi tiêu thụ tiền tệ chính. Tăng sự gắn bó bằng cách cho phép người chơi thể hiện cá tính. |
| **Tính năng Gợi ý (Hint)** | Cho phép người chơi sử dụng Coins hoặc xem quảng cáo để nhận 1-3 gợi ý cho Level hiện tại. | Giảm bớt sự thất vọng, chuyển đổi độ khó thành động lực mua hàng/xem quảng cáo. |

**B. CƠ CHẾ ĐỘ KHÓ & TƯƠNG TÁC**

| **Cơ chế** | **Chi tiết** | **Tác động đến Gameplay** |
| --- | --- | --- |
| **Đa dạng Phương tiện** | Giới thiệu các loại xe có kích thước khác nhau (1x1,2x2,3x3) và các loại phương tiện đặc biệt (Xe tải, Xe cứu thương). | Tăng độ phức tạp logic, yêu cầu các chiến lược di chuyển khác nhau. |
| **Kích thước Lưới** | Bắt đầu với 4x4, tăng lên 5x5, và đỉnh điểm là 6x6. | Điều chỉnh độ khó và thời gian chơi của mỗi Level. |
| **Thử thách Hàng ngày** | Một Level đặc biệt, cực khó được reset hàng ngày, thưởng **Coins** lớn. | Cơ chế duy trì (Retention) chính, khuyến khích người chơi quay lại hàng ngày. |

**IV. CHIẾN LƯỢC KIẾM TIỀN (MONETIZATION)**

* **Quảng cáo có Thưởng (Rewarded Ads):** Cho phép người chơi nhận **Coins** hoặc **Gợi ý** miễn phí sau khi xem video.
* **Mua hàng trong ứng dụng (IAP):**
  + **Gói Gợi ý:** Bán các gói Gợi ý nhỏ và lớn.
  + **Gói Coins:** Bán các gói Coins để đẩy nhanh quá trình mua Skin.
  + **Loại bỏ Quảng cáo (Premium Unlock):** Tùy chọn mua một lần để loại bỏ tất cả quảng cáo (trừ quảng cáo có thưởng).