**GDD – TheGameOfMath**

**1. Giới thiệu**

**TheGameOfMath** là một trò chơi nhập vai (RPG) kết hợp cơ chế chiến đấu theo lượt (turn-based), nơi người chơi sử dụng **kiến thức toán học** để chiến đấu, mở khóa các vùng đất mới và chinh phục trò chơi bằng cách đánh bại **Boss cuối cùng**.

**2. Core Loop**

**Bắt đầu** → **Tìm kiếm đối thủ** → **Chiến đấu và giành chiến thắng** → **Nhận vật phẩm tương ứng** → **Khám phá vùng đất mới** → **Lặp lại từ đầu**

**3. Core Pillars**

* ✅ **Chiến đấu bằng toán học**
* ✅ **Khám phá thế giới**

**4. Định hướng phát triển (Direction)**

**A. Chiến đấu bằng toán học**

→ Cơ chế chiến đấu theo lượt (turn-based), kết hợp hệ thống câu hỏi toán học.  
→ Mỗi lượt, người chơi phải giải một câu hỏi hoặc phép toán trong thời gian giới hạn (đếm ngược):

* **Trả lời đúng** → Gây sát thương cho kẻ địch.
* **Trả lời sai hoặc hết thời gian** → Bị phản đòn.
* **Đánh thắng nhận được tiền thưởng và kinh nghiệm**

**🔧 Hệ thống hỗ trợ:**

* **Trang bị & vật phẩm:**
  + Trang bị (áo giáp, vũ khí) giúp tăng chỉ số cơ bản như máu, giáp, sát thương.
  + Vật phẩm tiêu hao hỗ trợ trong trận (hồi máu, tăng damage,...)
* **Tiến trình phát triển (Progression System):**
  + Người chơi lên cấp qua chiến đấu.
  + Mỗi cấp độ mở khóa kỹ năng mới, tăng chỉ số (máu, damage, giáp).
  + Kỹ năng thiên về **nội tại**, giúp giảm sự phụ thuộc vào kỹ năng chủ động và tăng tính toán chiến lược.
* **Hệ thống trạng thái:**
  + Giao diện trực quan với **thanh máu**, **thanh mana** (dùng cho kỹ năng).
  + Có thể mở rộng với hiệu ứng trạng thái: choáng, đốt máu, giảm thời gian suy nghĩ, v.v.

**B. Khám phá**

→ Thế giới trong game được chia thành các **vùng đất theo chủ đề toán học** (Số học, Đại số, Hình học, Logic, Giải tích...).

→ Người chơi khám phá bản đồ thông qua:

* **Điều kiện mở khóa vùng đất:** Đạt cấp độ yêu cầu, sở hữu vật phẩm đặc biệt hoặc hoàn thành một chuỗi nhiệm vụ cụ thể.
* **Độ khó tăng dần:** Vùng càng sâu, độ khó toán học và chiến đấu càng cao.
* **NPC & nhiệm vụ phụ:** Có thể gặp NPC để nhận nhiệm vụ, trao đổi vật phẩm,mua bán hoặc mở khóa khu vực ẩn.
* **Boss vùng:** Mỗi vùng có boss riêng với cơ chế toán học đặc trưng, đòi hỏi người chơi phải hiểu sâu kiến thức liên quan.