[COL] Game elements + Game mechanics description

NOTE: Em cần anh Thắng làm 1 việc, đó là quên hết đi toàn bộ những gì đã nghe / biết từ trước về game, vì chúng ta đã đổi sang hướng đi khác, 1 game khác. KHÁC HOÀN TOÀN so với những gì anh đã nghe / biết lúc đầu.   
  
Hiện chúng ta đang phát triển 1 game thủ thành chơi bằng cách điều khiển 1 cái CUBE, gắn POWER lên nó, dung ICON bổ trợ để gọi ra các công trình, đồng minh, aura, buff, v.v… để giúp chúng ta thủ lâu đài.

1. Skill, Quái, Level

• KHÔNG TỒN TẠI khái niệm skill. Chúng ta sẽ có 1 cái CUBE, mỗi cube có 9 điểm để gắn POWER, cube có 6 mặt, trong đó có 4 mặt ứng với 4 con đường.

* Mỗi con đường sẽ có thể bị ảnh hưởng bới 1 mặt / 9 điểm / 9 POWER

Chúng ta sẽ gắn POWER lên các điểm của CUBE và xoay nó đến mặt muốn sử dụng POWER, POWER sẽ phát huy tác dụng.

Ban đầu, các mặt của CUBE sẽ hoàn toàn trống, chỉ khi gắn POWER lên mới có thể phát huy tác dụng.

Ví dụ:

Chúng ta có POWER – Acient Soldiers: có tác dụng gọi ra 3 con lính để đánh quái, vậy thì muốn gọi đc 3 con lính này ra, chúng ta phải gắn cái POWER này lên 1 trong 9 điểm trên 1 mặt của CUBE, rồi xoay mặt đó đến đường cần gọi lính, là có thể gọi đc lính ra.

• Quái có 3 loại: BOSS – quái to – quái nhỏ

• Level: Hiện để demo UI chọn level cho đẹp, mình sẽ có 5 level

1. Máu:

Quái đi từ 4 hướng vào lâu đài, cứ đi vào 1 con thì dựa theo LOẠI QUÁI, lâu đài sẽ bị trừ 1 lượng máu nhất định: BOSS – 3 máu, quái to – 2 máu, quái nhỏ - 1 máu.

1. Quái:

Quái xuất hiện từ 4 hướng theo thời gian tùy thuộc vào level, level càng cao, quái xuất hiện càng nhanh, chậm thì 3 giây 1 con, nhanh thì 1 giây 1 con

Máu của mỗi con quái phụ thuộc vào LOẠI QUÁI, loại quái càng cao, máu càng nhiều.

1. Vì sao 6 mặt mà có 8 POWER:

Đọc mục 1, cơ bản là mình có thể có bao nhiêu POWER cũng được.

1. Nhân vật đánh bằng kiếm hay sung:

Chúng ta điều khiển CUBE để thủ lâu đài, KHÔNG TỒN TẠI khái niệm nhân vật, kiếm hay sung.

1. ICONS:

Anh Thắng xem lại file [COL] UI description + Gameplay changed để xem ICON là gì nhé.