

CHUP: Thế Giới Mở Đa Vương Quốc với Cơ Chế PvP và PvE Độc Đáo

Chào mừng đến với CHUP, một thế giới mở rộng lớn được chia thành bốn vương quốc riêng biệt: **Colony**, **Homestead**, **Utopia**, và **Paragon**. Mỗi vương quốc không chỉ mang một cái tên ý nghĩa mà còn là nơi khởi đầu cho những cuộc phiêu lưu và trải nghiệm độc đáo của người chơi.

Khám Phá Thế Giới Rộng Lớn:

Thế giới CHUP bao gồm tổng cộng 40 bản đồ, trong đó có 4 bản đồ tương ứng với bốn vương quốc chính. Mỗi vương quốc sở hữu 10 cổng dịch chuyển: 9 cổng dẫn đến 36 bản đồ chiến đấu đa dạng, nơi người chơi có thể tham gia cày cấp, hoàn thành nhiệm vụ và thu thập phần thưởng giá trị. Cổng còn lại kết nối trực tiếp giữa các vương quốc, tạo điều kiện cho sự giao lưu và cạnh tranh giữa cộng đồng người chơi.

Cơ Chế PvP và PvE Hấp Dẫn:

CHUP mang đến sự kết hợp hoàn hảo giữa cơ chế PvP (Player versus Player) và PvE (Player versus Environment). Tại 36 bản đồ chiến đấu, người chơi có thể tự do tham gia vào những trận chiến nảy lửa với người chơi khác hoặc hợp tác thành đội để chinh phục những thử thách PvE, tiêu diệt quái vật và vượt qua các màn chơi khó khăn. Phần thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ sẽ là token, được phân chia đều cho các thành viên trong đội hoặc cá nhân nếu thực hiện một mình. Người chơi có thể tương tác với các NPC trong vương quốc để nhận nhiệm vụ và khám phá cốt truyện của trò chơi.

Hệ Thống Nhân Vật và Nghề Nghiệp Đa Dạng:

Khi bắt đầu cuộc hành trình trong CHUP, nhân vật của người chơi sẽ là một cá nhân bình thường, không sở hữu bất kỳ sức mạnh đặc biệt nào. Tuy nhiên, tại giai đoạn tạo nhân vật, người chơi sẽ được lựa chọn từ một hệ thống nghề nghiệp phong phú, đồng thời quyết định vương quốc mà họ sẽ đặt chân đến đầu tiên, qua đó xác định "quốc tịch" trong thế giới game. Mỗi nghề nghiệp sẽ có những điểm mạnh kỹ năng riêng biệt, ví dụ như bác sĩ có khả năng hồi máu và sơ cứu vượt trội, thợ săn nổi bật với độ chính xác khi sử dụng cung tên, hay vận động viên sở hữu thể lực dồi dào. Trong quá trình khám phá và chiến đấu, người chơi có thể thu thập điểm kinh nghiệm để nâng cấp vũ khí và kỹ năng cá nhân.

Điểm và Token - Nền Tảng Kinh Tế Trong Game:

- **\$PHC (Primary Hub Coin):** Đây là đơn vị tiền tệ chính trong CHUP, được sử dụng cho các giao dịch mua bán giữa người chơi, trao đổi NFT (Non-Fungible Tokens) như vũ khí, trang phục, đạo cụ,... Người chơi có thể kiếm được \$PHC thông qua việc hoàn thành nhiệm vụ hoặc đánh bại người chơi khác.

- **\$PCOIN (Primary Coin):** Đồng tiền phụ này được dùng để nâng cấp các chỉ số kỹ năng của nhân vật, cũng như cải thiện các vật phẩm có tác động đến chỉ số, mà phần lớn trong số đó là NFT.

NFT - Tài Sản Số Hóa Giá Trị:

NFT trong CHUP bao gồm vũ khí, trang phục và các đạo cụ khác mà người chơi có thể tự do mua bán và sở hữu. Vũ khí khi mới nhận sẽ ở cấp độ 0 và có thể được nâng cấp lên tối đa cấp độ 100 bằng \$PCOIN. Sự thay đổi về cấp độ sẽ đi kèm với sự thay đổi về màu sắc hiển thị của vũ khí và trang phục:

- Cấp 0-10: Màu nâu
- Cấp 11-20: Màu trắng
- Cấp 21-30: Màu vàng
- Cấp 31-40: Màu cyan
- Cấp 41-50 (tối đa): Màu cam

Vũ Khí Đặc Biệt - Huyền Thoại Giữa Thế Giới:

Ngoài những vật phẩm thông thường, CHUP còn sở hữu ba vũ khí đặc biệt, cấp độ huyền thoại (tương đương cấp độ 100), được nhà phát hành thả ngẫu nhiên tại 36 bản đồ chiến đấu, không xuất hiện trong khu vực vương quốc. Ba vũ khí này là độc nhất vô nhị và không có phiên bản sao chép:

- **CP-115 (Hạng 3):** Một vũ khí không có hình dáng cố định, có khả năng biến đổi thành nhiều loại vũ khí khác nhau như súng, kiếm, cung, nỏ, với sức mạnh sát thương gần như tuyệt đối.
- **Quả cầu Syntax (Hạng 2):** Cho phép người sở hữu dịch chuyển tức thời đến bất kỳ vị trí nào trên toàn bộ máy chủ.
- **(Hạng 1):** Một bí ẩn chưa được tiết lộ, hứa hẹn sẽ là vật phẩm quyền năng nhất trong thế giới CHUP.

Những vũ khí huyền thoại này có thể được mua bán giữa người chơi, và giá trị của chúng chắc chắn không hề nhỏ. Mỗi ngày, hệ thống sẽ ngẫu nhiên thả một trong ba vũ khí này trên các bản đồ chiến đấu. Khi một người chơi sở hữu vũ khí huyền thoại, sự kiện thả sẽ tạm dừng cho đến khi vũ khí đó bị mất đi (khi người sở hữu bị đánh bại và không ai nhặt được trong vòng 15 phút, hệ thống sẽ thu hồi).

Khu Vực Chiến Đấu và Cấm Chiến Đấu:

Các bản đồ chiến đấu (36 maps) là nơi người chơi có thể tự do tham gia PvP và PvE. Ngược lại, khu vực vương quốc là vùng an toàn, nơi mọi hình thức chiến đấu đều bị nghiêm cấm.

Bổ Sung Về Token:

- **\$PHC:** Kiếm được thông qua giao dịch giữa người chơi, mua bán NFT, và hoàn thành nhiệm vụ.
- **\$PCOIN:** Thu được khi người chơi tham gia các hoạt động nghề nghiệp trong vương quốc (chăn nuôi, trồng trọt, giao hàng, săn bắn) hoặc tiêu diệt quái vật tại các bản đồ chiến đấu.

Bản Đồ Chiến Đấu - Nơi Thử Thách và Sinh Tồn:

Mỗi bản đồ chiến đấu sở hữu địa hình và đặc điểm địa lý riêng biệt. Người chơi khi đặt chân đến đây phải luôn ghi nhớ khẩu hiệu "giết hoặc bị giết". Việc hợp tác thành đội là một lựa chọn thông minh để tăng cơ hội sống sót, bởi nguy hiểm có thể đến từ cả quái vật NPC lẫn những người chơi khác.

1. Gameplay & Trải Nghiệm Người Chơi:

- **Đảm Bảo Sự Công Bằng:** Để giải quyết nỗi lo "bị farm" cho người chơi mới, CHUP giới thiệu hệ thống cấp độ nhân vật, tối đa là 100.
 - Người chơi từ cấp 1-20 được xem là "người chơi mới", chỉ có thể nhận các nhiệm vụ cấp 1-10 tại bản đồ PvE riêng biệt (không có PvP) và phần thưởng chỉ là \$PCOIN. Mỗi lần lên cấp trong giai đoạn này sẽ nhận được 1 \$PHC và 1000 \$PCOIN.
 - \$PHC chỉ được thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ tại các bản đồ có cả PvP và PvE.
 - Khi đạt cấp 20, người chơi được xem là đã đủ khả năng đối mặt với các tình huống PvP.
- **Hệ Thống Nghề Nghiệp:** Phát triển một hệ sinh thái nghề phụ đa dạng, tạo sự tương tác và phụ thuộc lẫn nhau giữa người chơi (ví dụ: bác sĩ cần thiết cho tổ đội, thợ rèn chế tạo vũ khí,...).

2. Tokenomics (\$PHC và \$PCOIN):

- **Cơ Chế Đốt Token:** Áp dụng cơ chế đốt 5% phí gas cho mỗi giao dịch bằng \$PHC và một lượng \$PCOIN khi nâng cấp vật phẩm để kiểm soát lạm phát.

- **Kiểm Soát Nguồn Cung NFT:** Giới hạn số lượng và tạo sự khác biệt rõ ràng về sức mạnh giữa các NFT để đảm bảo sự cân bằng giữa người chơi trả phí và người chơi tự do, tuân thủ phương châm "play to earn, not pay to win".

3. NFT & Vũ Khí Huyền Thoại:

- **Minh Bạch Trong Việc Rơi Vật Phẩm:** Đảm bảo khả năng theo dõi công khai và xác minh các sự kiện rơi vũ khí huyền thoại trên blockchain, tránh mọi nghi ngờ về sự can thiệp từ nhà phát hành.
- **Rủi Ro Nâng Cấp Vũ Khí Cao Cấp:** Vũ khí cấp 41-50 (màu cam) sẽ có rủi ro khi nâng cấp và tiêu tốn cả \$PCOIN lẫn một lượng nhỏ \$PHC, tăng độ hiếm và tránh tình trạng người chơi đạt trang bị tối đa quá dễ dàng.
- **Cơ Chế Thu Hồi Vũ Khí Huyền Thoại:** Khi một vũ khí huyền thoại đã có chủ, sự kiện rơi sẽ kết thúc. Nếu người sở hữu bị đánh bại và vũ khí không được nhặt trong 15 phút, hệ thống sẽ tự động thu hồi và kích hoạt lại sự kiện rơi sau đó.
- **Tích Hợp Zero-Knowledge Proof (ZKP):** Sử dụng ZKP để xác thực tính ngẫu nhiên và công bằng của việc rơi vũ khí huyền thoại, đảm bảo không có sự can thiệp từ nhà phát hành. Các sự kiện rơi được tạo ra dựa trên dữ liệu không thể đoán trước (ví dụ: hash khối, thời gian máy chủ) và bằng chứng zk-SNARK sẽ được công bố để cộng đồng có thể kiểm chứng.

4. Trải Nghiệm Web3:

- **Tích Hợp Ví Web3 Thuận Tiện:** Thiết kế hệ thống đăng nhập khách và liên kết ví sau để người chơi dễ dàng tiếp cận và làm quen với công nghệ Web3.
- **DAO Quản Trị Trong Tương Lai:** Trao quyền cho cộng đồng thông qua hệ thống DAO, cho phép người chơi tham gia bỏ phiếu về các sự kiện, bản đồ mới, giới hạn rơi vật phẩm,...

5. Phát Triển Cộng Đồng và Mở Rộng:

- **Quốc Tịch và Bang Hội:** Mỗi vương quốc có quốc tịch riêng, tạo nền tảng vững chắc cho việc phát triển cộng đồng theo khu vực hoặc bang hội. Một vương quốc có thể có nhiều bang hội khác nhau, tương tự như hệ thống đa đảng.
- **Sự Kiện Liên Vương Quốc:** Tổ chức các sự kiện quy mô lớn giữa các vương quốc như chiến tranh vùng (war zone), cướp tài nguyên, quốc chiến. Trong các sự kiện này, bản đồ của bốn vương quốc sẽ được hợp nhất thành một bản đồ chiến đấu đặc biệt. Người chơi sẽ không bị mất vật phẩm khi chết trong sự kiện, và tài nguyên của vương quốc sẽ

thay đổi dựa trên kết quả chiến đấu. Các bang hội trong cùng một vương quốc sẽ phải đoàn kết để chiến đấu vì lợi ích chung.

- **Hệ Thống Guild và Xếp Hạng Nghề Nghiệp:** Phát triển hệ thống guild mạnh mẽ và bảng xếp hạng cho từng nghề nghiệp để tăng tính cạnh tranh và giữ chân người chơi lâu dài.
- **Cơ Chế "Một Mạng":** Đây là một yếu tố cốt lõi tạo nên sự khác biệt của CHUP. Khi nhân vật chết, người chơi sẽ mất toàn bộ vật phẩm (có thể bị người chơi khác nhặt hoặc bị hệ thống thu hồi sau 15 phút). Sau khi tạo lại nhân vật, người chơi sẽ trở về cấp độ 1 nhưng sẽ nhận được x2 kinh nghiệm trong giai đoạn đầu để nhanh chóng bắt kịp. Cơ chế này khuyến khích người chơi đưa ra những quyết định chiến đấu thận trọng, tương tự như trong thế giới thực.

Với những yếu tố độc đáo và hấp dẫn này, CHUP hứa hẹn sẽ mang đến một trải nghiệm game thế giới mở đầy thử thách và cơ hội, đồng thời xây dựng một cộng đồng người chơi gắn kết và năng động. Chúng tôi tin rằng CHUP có tiềm năng lớn để phát triển và thu hút sự quan tâm của đông đảo game thủ cũng như các nhà đầu tư.

Slide Roadmap – CHUP: Hành Trình Phát Triển

☐ Giai đoạn 1 – Khởi Đầu (Q2/2025)

Mục tiêu: Xây dựng nền tảng kỹ thuật và định hình gameplay cơ bản

- Thiết kế bản đồ 4 vương quốc (Colony, Homestead, Utopia, Paragon)
- Phát triển hệ thống nghề nghiệp và lựa chọn quốc tịch
- Thiết lập cơ chế PvE & PvP cơ bản tại 36 bản đồ chiến đấu
- Khởi tạo hệ thống token \$PHC và \$PCOIN
- Thiết kế 100 cấp độ nhân vật và cơ chế “Một Mạng”

- Cơ chế nâng cấp vật phẩm & phân loại NFT theo màu sắc

□ Giai đoạn 2 – Alpha Test & NFT (Q3/2025)

Mục tiêu: Thử nghiệm trải nghiệm người chơi và cơ chế NFT

- Triển khai bản **Alpha test** giới hạn với bản đồ chiến đấu
- Ra mắt bộ NFT đầu tiên (vũ khí, trang phục, đạo cụ)
- Kích hoạt giao dịch \$PHC và \$PCOIN trên testnet
- Thiết kế cơ chế rơi vũ khí huyền thoại + ZKP công khai
- Hệ thống nhiệm vụ, NPC và cốt truyện từng vương quốc

✕ Giai đoạn 3 – Beta & PvP Chính Thức (Q4/2025)

Mục tiêu: Mở rộng cộng đồng, cân bằng gameplay

- Ra mắt bản **Beta mở** với đầy đủ chức năng PvP và PvE
- Triển khai hệ thống **thành lập guild & bảng xếp hạng nghề nghiệp**
- Giới thiệu **sự kiện liên vương quốc PvP**
- Áp dụng **burn token** khi nâng cấp NFT
- Mở bán vũ khí đặc biệt qua marketplace NFT

🌐 Giai đoạn 4 – Web3 & Mainnet Launch (Q1/2026)

Mục tiêu: Tích hợp blockchain hoàn chỉnh

- Ra mắt phiên bản chính thức (Mainnet) của CHUP
- Kết nối ví Web3 (Metamask, WalletConnect, v.v.)
- Phát hành sự kiện rơi vật phẩm minh bạch qua zk-SNARK
- Kích hoạt các hoạt động **nghề nghiệp on-chain**
- Triển khai DAO phiên bản đầu để cộng đồng đề xuất nội dung

Giai đoạn 5 – Mở Rộng Cộng Đồng & Esports (Q2-Q3/2026)

Mục tiêu: Phát triển cộng đồng, hướng tới thị trường toàn cầu

- Tổ chức các giải đấu PvP có thưởng
- Ra mắt các bản đồ chiến đấu mới theo chủ đề (địa hình đặc biệt)
- Mở khóa **DAO quản trị vương quốc** – mỗi quốc tịch có tiếng nói riêng
- Mở rộng hỗ trợ đa ngôn ngữ & đa khu vực
- Ra mắt ứng dụng di động và tích hợp social features