

# Mô tả game



Nhân vật khởi đầu ở ô Start. Đổ xúc xắc để nhận số bước để đi (theo chiều kim đồng hồ) và nhận tài nguyên hoặc các hiệu ứng phụ riêng. Khởi đầu game phát sẵn 1 lượng xúc xắc: 100 trắng, 5 đỏ. Mỗi lần đổ xúc xắc thì bị trừ 1 xúc xắc tương ứng theo loại đã chọn.

## Hai loại xúc xắc:

- Xúc xắc thường(trắng): Đổ ngẫu nhiên 1-6 để nhận số bước đi
- Xúc xắc may mắn(đỏ): Được chọn bước đi mong muốn (1-6)

## Các loại ô trên bản đồ:

- **Ô tài nguyên:**  
Các ô tài nguyên có 3 cấp độ. Khởi đầu ở cấp độ 1. Mỗi khi nhân vật đi vào ô tài nguyên nào thì nhận được tài nguyên tương ứng và ô đấy sẽ tăng 1 cấp (max = 3) và lượng tài nguyên ở ô đấy nhận được sẽ được nhân theo cấp tương ứng.
- **Ô hiệu ứng có các loại ô hiệu ứng sau:**



- + Ô xúc xắc thường: Đi vào sẽ được nhận thêm 1 xúc xắc thường



- + Ô xúc xắc may mắn: Đi vào sẽ nhận được thêm 1 xúc xắc may mắn



- + Ô choáng: khi đi vào nhân vật bị choáng. Lần đổ xúc xắc sau nếu là chẵn thì nhân vật được đi tiến, lẻ thì bị đi lùi



- + Ô bài tarrot: Hiện ra 3 lá bài cho người chơi chọn ngẫu nhiên. Mỗi lá bài sẽ có hiệu ứng khác nhau.

- **Các hiệu ứng lá bài tarrot:**



Bị đi ngược ở lần đổ xúc xắc sau



Được x2 số step đi ở lượt đổ xúc xắc sau



Nhận ngẫu nhiên tài nguyên ở 1 ô trên bản đồ



Được tăng cấp độ của 1 ô ngẫu nhiên



Giảm cấp độ 1 ô ngẫu nhiên (có cấp độ > 1)



Bị teleport về ô khởi đầu

**Dev tool + resources:**

- Unity 2021.3.8f1
- Spine Runtime 3.8.xx  
<http://vi.esotericsoftware.com/spine-unity-download>
- Game Resources, Screen shots, Gameplay video:  
<https://drive.google.com/drive/folders/11NxIh5SBA2N9oTexC57etOqwi9GH2hEy?usp=sharing>