Ý tưởng game LandOfGlamour

* Nguyên lí hình thành: Sử dụng ngôn ngữ C#, unity
* Multiplayer, yêu cầu database và dữ liệu đến từ người dung
* Lối chơi: matrix n x m, random các vật thể, một sự tái sinh của game avatar và sự timing của game bắn súng
* Yêu cầu: Có database lưu trữ kinh nghiệm player, có hệ thống xếp hạng rank cho player, lịch sử đấu, hệ thống tiền tệ coin chip, trang phục cho nhân vật
* Mỗi nhân vật có thuộc tính riêng, yêu cầu có các thông tin cơ bản sau đây:  
  + Sát thương vật lí

+ Sát thương phép

+ Sát thương thiêu đốt/ độc dược

+ Khả năng đóng băng

+ Sát thương chí mạng

+ Phản sát thương

+ Kháng phép

+ Kháng vật lí

+ Miễn thương

+ Bất động ( không thể chọn làm mục tiêu, không thể thi triển chiêu thức)

+ Thuộc tính đặc biệt ( phá giáp, thuộc tính ngẫu nhiên, tự sát, hitpoint….)

* Giao diện UX/UI: Sử dụng asset hoặc mua
* Vấn đề rủi ro: Bản quyền
* Yêu cầu: nắm rõ về kiến thức vật lí và kiến thức rơi tự do, lực cản, chuyển động ném xiên
* Gồm hai giai đoạn: Chuẩn bị và giai đoạn giao chiến, mỗi trận đấu khoảng 10p
* Bùa lợi đặc biệt, skill đặc biệt cho từng nhân vật khi đạt được lượng mana cần thiết, item trang bị…
* Kinh tế trong game:

+ Sử dụng 2 hệ thống tiền tệ: gold and diamond

+ Gold có thể kiếm bằng bla, acti, ; diamond kiếm bằng việc đạt được archiment

+ Nạp: diamond, quy đổi ra gold

+ Cơ chế: sử dụng item ( nhận từ archiment) + gold để nâng cấp

+ với cơ chế đặc biệt có thể tạo sự khác biệt giữa sức mạnh người chơi, yêu cầu nâng cấp bằng diamond

+ Thuộc tính item: common, rare, epic, super epic, lengendary

+ Item super epic và legendary được kiếm khi tiêu diệt mục tiêu lớn, mang giá trị mà item common và rare

+ Thêm thuộc tính gacha, sử dụng gold/diamond để tiến hành, điều chỉnh tỉ lệ phù hợp với mức độ hiếm có và kinh tế từ player

+ Thêm các equipment về các thuộc tính nêu trên, tăng theo hệ thống level hoặc sử dụng diamond để tăng tiến( có giới hạn và điều chính số lượng diamond cần thiết, tránh tình trạng pay to win )

+ Tính năng giao dịnh: Trao đổi item và tiền, có cơ chế xác thực f2a

+ Tính năng cộng điểm giao tranh và experience, được xác thực theo cơ chế [ELO](https://en.wikipedia.org/wiki/Elo_rating_system)