**Game “Pojagam” (Boring Javascript Game)**

Game sẽ khởi tạo với một mảnh đất 4x4 (như dưới) và 1000 PDT. Game theo kiểu là mở rộng đất (bằng đồng tiền trong game là Dongtien – kí hiệu là PDT). Đặt các item vào các ô đất trong map để tìm cách kiếm tiền.

Mỗi lần mở rộng sẽ mở theo chiều phải – dưới. 4x4 -> 5x5:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1A |  |  |  |
| 7 | 8 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Khởi đầu, 1 lần mở rộng đất sẽ tốn 16 PDT. Về sau, sẽ nhân lên theo công thức:

**Số tiền mua đất mới = Số tiền mua đất cũ \* Random(1 -> 10)**

Ví dụ, để mở rộng từ 4x4 (ban đầu) lên 5x5 sẽ tốn 16 PDT ; Từ 5x5 lên 6x6 sẽ tốn: **16 \* 5[random] = 80 (PDT).**

Kho tài sản là kho lưu giữ các item chưa đc sử dụng (như dầu chưa dùng,..)

**CÁC ITEM** *(Item ID sẽ được đặt trong #ID#, ví dụ #1#)*

*Các thứ như khoảng sản, cửa hàng, làng thì được gọi là Game-item ; PDT hay số dân làng gọi là Game-info nên sẽ không được tính là Item.*

Dùng #0# để trao đổi, khi chuyển ngược lại từ Item sang PDT sẽ bị mât 10% phí.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Item name [ĐVT] | PDT <-> Item | Mô tả |
| 0 | Cửa hàng game [căn] | 1000 | Có thể đặt xuống, có thể click |
| 1A | Máy mine lv.A [máy] | 500 | Có thể đặt xuống, xem phần Đi mine |
| 1B | Máy mine lv.B [máy] | 1000 |
| 1C | Máy mine lv.C [máy] | 1500 |
| 1D | Máy mine lv.D [máy] | 2000 |
| 1E | Máy mine lv.E [máy] | 5000 |
| 1Z | Máy mine lv.Z [máy] | 50 000 |
| 2 | Kim cương [cục] | 250 | Không thể mua bằng PDT |
| 3 | Vàng [cục] | 150 |
| 4 | Sắt [cục] | 100 |
| 5 | Đồng [cục] | 50 |
| 6 | Dầu mỏ [lít] | 500 |  |
| 7 | Mỏ [mỏ] | 5000 | Có thể đặt xuống, có thể click |
| 8 | Làng dân [làng] | 1000 | Có thể đặt xuống |
| 9 | Cổ phiếu [cổ phiếu] | ??? |  |
| 10 | Khối xây dựng [khối] | 10 | Có thể đặt xuống |
| ╚> | * Các màu: Đỏ, Cam, Vàng, Xanh lá, Xanh biển, Chàm, Tím, Hồng, Đen, Xám. * Các hoa văn… * Tam giác/nửa khối/cầu thang; quay các hướng | | |
| 11 | Cửa hàng người chơi [căn] | 10 000 | Có thể đặt xuống, có thể click |
| 12A | Khu công nghiệp siêu nhỏ [khu] | 50 000 | Có thể đặt xuống, xem phần Khai thác công nghiệp |
| 12B | Khu công nghiệp nhỏ [khu] | 100 000 |
| 12C | Khu công nghiệp vừa [khu] | 1 000 000 |
| 12D | Khu công nghiệp lớn [khu] | 10 000 000 |
| 12E | Khu công nghiệp siêu lớn [khu] | 50 000 000 |
| 12F | Khu công nghiệp khổng lồ [khu] | 100 000 000 |
| 13 | Dàn khoan dầu | 100 000 | Có thể đặt xuống |
| 14 | Máy đào tiền | 100 000 | Có thể đặt xuống, xem phần Đào tiền |

**ĐI ĐÀO KHOÁNG SẢN (MINE)**

*Với máy mine (#1#)*

Mua một máy mine (#1#), đặt ra một ô đất. Để mine một cục khoáng sản (chỉ một loại: kim cương hoặc vàng,…) thì cần tốn (của máy #1A#) 250 ml dầu mỏ => 1 lít dầu mỏ mine được 4 cục khoáng sản.

Còn với #1B# thì chỉ cần tốn 200 ml, #1C# là 150ml, #1D# là 100ml, #1E# là 50ml, #1Z# không tốn dầu mỏ.

Không chạy nền, phải gọi function thì mới tính là 1 lần mine.

Số lần sử dụng của một máy mine bằng số tiền / 50 (ví dụ #1A# sẽ tự huỷ sau 10 lần mine)

*Với mỏ (#7#)*

Xây xong mỏ (#7#) thì phải gửi dân vào đấy làm lao động. Và mỗi lần mine thì sẽ bị mất đi 1 dân theo xác suất 25%. Chỉ có mine duy nhất một loại khoáng sản và sẽ random mỗi lần call func từ 4->8 cục khoáng sản.

**KIẾM DÂN**

Phải xây dựng làng (#8#) và phải kích thích dân số bằng ít nhất 100 PDT. Và tỉ lệ ra dân làng sẽ là từ 1 đến số tiền bỏ vào / 100. Ví dụ bỏ vào 1600 thì sẽ random(1 -> 16) dân mới. Số dân ra sẽ được cộng tổng vào số dân hiện có.

**CỔ PHIẾU**

*Mở cổ phiếu:* Khi call func để mở cổ phiếu thì sẽ set giá cổ phiếu = 10% tổng PDT của người chơi.

*Điều chỉnh giá:* Qua một func để điều chính giá +/- random(5% -> 10%) so với giá cũ.

Khi mua/bán cổ phiếu cũng gọi func này để điều chỉnh giá. “Giá” này được tính là Game-info.

Khi điều chỉnh giá thì phí là 5% giá cũ (trừ vào PDT player).

**CỬA HÀNG CỦA NGƯỜI CHƠI**

Gửi một số lượng dân làng nhất định vào để bán hàng. Nạp PDT vào để nhập hàng. Và sau đó bán luôn (call func bán thì phải nạp PDT) và lãi tính:

**Số PDT nạp vào + Số lượng dân làng / 50 \* Số PDT nạp vào \* Hệ số**

Hệ số thì tính theo sau:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Hệ số | Số tiền cần để nâng cấp lên hệ số này (PDT) | Hệ số | Số tiền cần để nâng cấp lên hệ số này (PDT) |
| 1 | 0 | 25 | 10 000 |
| 2 | 1000 | 50 | 12 000 |
| 3 | 2000 | 100 | 15 000 |
| 4 | 2500 | 125 | 16 000 |
| 5 | 3000 | 250 | 24 000 |
| 10 | 3600 | 500 | 32 000 |
| 15 | 4444 | 750 | 50 000 |
| 20 | 8000 | 1000 | 100 000 |

**KHAI THÁC CÔNG NGHIỆP**

Số dân cần nạp (tối đa và cũng là tối thiểu để khu công nghiệp hoạt động): Số tiền bỏ ra để mua khu công nghiệp / 1000

Số tiền nhận được mỗi lần call func: Số tiền bỏ ra \* random(0 -> 1)

Sau n lần call func thì sẽ cần bảo trì nếu không sẽ không thể call đc func. Trong đó, n tính như sau: Số tiền bỏ ra để mua khu công nghiệp / 1000. Và số tiền cần bỏ ra để bảo trì: Số tiền bỏ ra để mua khu công nghiệp / 100

**DÀN KHOAN DẦU**

Một dàn khoan dầu giá 100 000 mà một lít dầu giá 500 => Một dàn khoan = 200 lít dầu

Số lít dầu mỗi lần call thu đc:

Số tiền thu mỗi lần 5% Số PDT hiện có.

**ĐÀO TIỀN**

Giống như đào Bitcoin hay tiền ảo, check **Random(1-n) == Random(1-n)**

If TRUE: Cộng thêm **Random(1-n)** PDT cho player. (hoặc có 40% tỉ lệ sẽ nhân đôi số tiền nhận được)

Mỗi lần đào tốn **n / 8** PDT.

“n” do player set ban đầu (không dưới 4).