

Thành viên nhóm: Mạnh, Thăng, An

Tên game: Hit or Miss

Thể loại: Casual game

Ý tưởng:

- Game sinh tồn né chiêu lấy ý tưởng từ trò chơi liên minh huyền thoại
- Khả năng né chiêu như tool của Faker.

Nhân vật:

- **Tên: Ronin (có thể tùy chỉnh)**
- Máu khởi đầu: 100
- Di chuyển theo hướng click chuột phải
- Kỹ năng hỗ trợ (có thời gian hồi chiêu, không biến mất sau khi sử dụng):
 - + Dụng tường gió (Phím D): dụng tường chắn chiêu thức bay tới từ phía trước
 - + Lướt (Phím F): nhân vật di chuyển nhanh 1 khoảng theo đường thẳng theo hướng của chuột

Gameplay:

Người chơi dùng chuột điều khiển nhân vật né những chiêu thức bay tới từ vị trí ngẫu nhiên từ rìa màn hình, mỗi chiêu thức sẽ có các hiệu ứng và sát thương khác nhau.

Cứ mỗi 20s trò chơi sẽ tăng cấp độ khó, người chơi nhận được chọn một trong ba phép bổ trợ sử dụng một lần trong cấp độ tương ứng. Sau khi sử dụng hoặc kết thúc level phép bổ trợ sẽ biến mất và thay thế bằng một phép bổ trợ mới.

Bảng phép bổ trợ:

STT	Tên	Mô tả	Hiệu ứng
1	Thanh tẩy	Loại bỏ hiệu ứng xấu mà người chơi đang mắc phải	Chủ động/Tức thời
2	Hồi máu	Người chơi được hồi một lượng máu nhất định	Chủ động/Tức thời
3	Lá chắn	Người chơi tăng một lượng lá chắn trong thời gian nhất định	Chủ động/Tồn tại trong thời gian

			nhất định
4	Dịch chuyển	Người chơi dịch chuyển đến vị trí chuột	Chủ động/Tức thời
5	Đồng hồ cát	Người chơi trở nên không thể bị đánh chiêu nhưng đồng thời không thể hành động trong một thời gian nhất định	Chủ động/Tồn tại trong thời gian nhất định
6	Giáp thiên thần	Người chơi hồi sinh lại với 1 lượng máu nhất định sau khi chết	Bị động/Tồn tại trong thời gian nhất định
7	Bão tố nổi dậy	Phá hủy toàn bộ chiêu thức trên màn hình.	Chủ động/Tức thời
8	Từ chối tử thần	Người chơi không thể bị giảm dưới 1 máu trong thời gian nhất định	Chủ động/Tồn tại trong thời gian nhất định
9	Thần linh định đoạt	Người chơi trở nên bất tử trong một khoảng thời gian nhất định	Chủ động/Tồn tại trong thời gian nhất định
10	Chùy hấp huyết	Hồi máu bằng hai lần lượng sát thương nhận phải	Chủ động/Tồn tại trong thời gian nhất định

Bảng chiêu thức cần né:

STT	Tên	Mô tả	Tốc độ
1	Đại băng tiễn	Một mũi tên băng khổng lồ gây sát thương và làm choáng không thể hành động	Tốc độ bình thường

2	Cung ánh sáng	Một luồng năng lượng cổ đại gây sát thương và làm chậm người chơi	Tốc độ nhanh
3	Tên lửa đạn đạo siêu khủng khiếp	Gây sát thương tăng theo số máu đã mất của mục tiêu	Tốc độ nhanh
4	Lốc xoáy tử vong	Gây sát thương tăng theo lượng máu đang có của mục tiêu	Tốc độ nhanh
5	Cầu vòng tối thượng	Hiện một đường thẳng cảnh báo sau đó tỏa ra một luồng cầu vòng theo hướng cảnh báo và gây sát thương	Tốc độ chậm
6	Khóa bóng tối	Gây sát thương và khóa di chuyển của người chơi	Tốc độ chậm
7	Mũi khoan tử thần	Tiêu diệt mục tiêu trúng chiêu ngay lập tức	Tốc độ bình thường
8	Bóng ma kỵ sĩ	Gây hiệu ứng hoảng sợ trong 1 khoảng thời gian nhưng không gây sát thương	Tốc độ chậm

Các hiệu ứng bất lợi:

Làm chậm: làm chậm tốc độ di chuyển của người chơi

Choáng: người chơi không thể hành động

Khóa di chuyển: người chơi không thể di chuyển

Hoảng sợ: người chơi di chuyển ngược lại với hướng điều khiển

Các yếu tố cần xử lý trong code:

1. Xử lý di chuyển theo chuột (Theo cơ chế đi tới điểm click chuột)
2. Xử lý va chạm (Collision)
3. Lưu các dữ liệu cần thiết như high score, music/sound settings ra file
4. Mouse event (xử lý button,...)
5. Thêm/Gán các assets, UI.