**Game-RPG**

1. **Các Đối Tượng Chính Trong Game**

* **Người Chơi (Hero)**
* Người chơi có thể di chuyển, nhặt vật phẩm, và giao tranh với các quái vật trong trò chơi.
* **Hệ Thống Các Quái Vật**
* Quái thông thường :

- Loại quái này sẽ đứng yên hoặc di chuyển ngẫu nhiên trên bản đồ.

- Có khả năng rớt đồ tại vị trí quái chết

* Quái di chuyển tìm đến người chơi:

- Loại quái này luôn tìm đường đi ngắn nhất trên bản đồ để tiếp cận người chơi.

- Có khả năng rớt đồ tại vị trí quái chết

* Boss:   
  - **Di chuyển ngẫu nhiên trên bản đồ**

**- Có khả năng rớt đồ tại vị trí quái chết**- **Khi *HP thấp hơn 50%* sẽ xuất hiện một *vòng tròn lửa* bảo quanh Boss gây *sát thương chuẩn* bất cứ kế địch nào chạm phải**

* **Hệ Thống Các Item**
* Vũ Khí:

- Loại item này chỉ phục vụ cho các chỉ số mang thiên hướng tấn công.

* Giáp:

- Loại item này chỉ phục vụ cho các chỉ số mang thiên hướng phòng thủ.

* Bình Thuốc:

- Loại item này chỉ phục vụ cho việc hồi máu, hoặc gia tăng sức mạnh trong thời gian ngắn.

* **Bản Đồ**

Trong bản đồ sẽ có những vùng có hiệu ứng đặc biệt:

* Grass + Land:

- Cho phép người chơi và các quái vật di chuyển vào.

* Wall:

- Không cho phép người chơi và quái vật di chuyển vào.

* Water:

- Khi người chơi di chuyển vào sẽ được hồi lại một phần máu đã mất.

* Fire:

- Khi người chơi di chuyển vào sẽ bị mất máu.

1. **Luật Chơi**
2. Trò chơi được tổ chức theo hình thức turn-based. Với mỗi lượt chơi, người người có thể thực hiện các thao tác sau:

+ Di chuyển nhân vật (hero)

+ Sử dụng kho đồ

+ Tấn công quái vật

🡺 Lưu ý rằng một turn được tính là hoàn thành khi người chơi di chuyển nhân vật hoặc tấn công quái vật. (Nói cách khác, người chơi không thể vừa di chuyển nhân vật và vừa tấn công quái vật trong cùng 1 turn.)

1. Người chơi sẽ phải vượt qua tuần tự 3 bản đồ (Map1, Map2, Map3) với độ khó tăng dần để hoàn thành trò chơi. Mỗi bản đồ sẽ đặc trưng bởi thể loại các item và thể loại quái vật:

+ Map1:

* Chỉ có các loại quái thường

+ Map2:

* Chỉ có các loại quái tìm đến người chơi

+ Map3:

* Chỉ có Boss

1. Người chơi được tính là vượt qua (hay hoàn thành) một bản đồ khi đánh bại tất cả quái vật trên bản đồ đó hoặc đánh bại được Boss trên bản đồ đó. Và người chơi được tính là chiến thắng toàn bộ trò chơi khi vượt qua cả 3 bản đồ.
2. Khi người chơi bị đánh bại tại một bản đồ nào đó thì tất cả các item tích lũy từ trước sẽ bị biến mất và người chơi sẽ phải chơi lại từ đầu (Map1).
3. **Các Chức Năng Cần Thiết Khi Thiết Kế Game**
4. **Hiển thị bản đồ và các đối tượng liên quan trên bản đồ**

**A black screen with white text

Description automatically generated**

* **Quy ước các ký hiệu:**

- **[ ]**: Nguyên tố đất (Land Tile)

- **( )**: Nguyên tố nước (Water Tile)

- **{ }**: Nguyên tố lửa (Fire Tile)

- **<00>:** Tường (Wall Tile)

- **X**: vị trí người chơi (hero)

- Sử dụng 2 ký tự nào đó để đánh dấu vị trị của các item cũng như các quái vật trên bản đồ. Ví dụ:

+ **Ax**: Axe

+ **Sw**: Sword

+ **Po**: Potion

+ **TM**: Target Monster

+ **BO**: Boss

+ **RM**: Regular Monster

1. **Di chuyển người chơi và các quái vật trên bản đồ**

- Thiết kế các chức năng di chuyển cho người chơi và quái vật sao cho:

+ Người chơi không được di chuyển ra ngoài bản đồ cũng như không được di chuyển vào các vùng solid trên bản đồ (chẳng hạn các vùng <00>).

+ Các quái vật không được di chuyển ra ngoài bản đồ và không được di chuyển vào các vùng solid trên bản đồ. Thêm vào đó, các các quái không được di chuyển đè lên nhau (nghĩa là 2 quái vật không thể đứng cùng một vị trí trên bản đồ).

1. **Tìm đường đi ngắn nhất (nếu có) giữa hai vị trí nào đó trên bản đồ**
2. **Kho đồ (CẦN THẢO LUẬN THÊM)**
3. **ĐANG TÍNH**