**Mô tả Event**

**I.Đăng Nhập**: Có 3 hướng

1. Lấy quà tặng mỗi ngày

2. Lấy quà tặng theo thời gian nhất định

3. Reset thời gian đổi tài nguyên sang kim cương mỗi ngày

**II. Cơ chế Di chuyển:**

* Di chuyển theo Hexagon
* Di chuyển tự tìm đường (tìm xong up dữ liệu lên server -> Server kiểm tra vị trí hiện tại -> gửi về client phụ thuộc vào Client đang ở server nào):
  + Không đứng trùng lắp lên nhau
  + Đến vị trí chỉ định nếu vị trí đó có vật cản => tìm vị trí mới gần nhất

Xuất quân: chỉ xuất 1 đội quân lên vị trí trên thành (nếu đã có quân lính của mình trên vị trí thành thì không cho xuất quân)

**III.** **Cơ chế Đánh nhau:**

1. **Chỉ đánh khi đã dừng di chuyển, 1 đội quân chỉ đánh 1 đội trong 1 lúc, không có trường hợp 1 đội quân trong 1 giây tấn công tất cả các đội quân xung quanh, chỉ có trường hợp phòng thủ (hay là các đội quân khác cùng tấn công 1 mục giống nhau)**
2. **Khắc chế cơ bản: Bộ binh => Kỵ binh => Cung binh => Bộ binh**

- Tấn công đơn lẻ: tính toán dựa trên chênh lệch giữa các đạo quân ra chỉ số tấn công và phòng thủ (cho 1 lần tấn công mỗi giây).

Ví dụ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Đội A** | **Đội B** |
| Số lượng | Qua\_A | Qua\_B |
| Tấn công (của 1 lính) | Att\_A | Att\_B |
| Phòng thủ (của 1 lính) | Def\_A | Def\_B |
| Máu (của 1 lính) | Hea\_A | Hea\_B |
| Máu hiện tại |  | Hea\_cur\_B |
| Chỉ số khắc chế | CounterAB | |
| Chênh lệch số lượng | Dif = Qua\_A/Qua\_B | |
| A mạnh hơn B | CounterAB > 1 | |
| A yếu hơn B | CounterAB < 1 | |
| A = B (không khắc chế) | CounterAB = 1 | |
| Máu mất B | **Hea\_Lost\_B = (Dif \* Att\_A \* CounterAB) - Def\_B**  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_B = 1 | |
| A tấn công B | **Nếu Hea\_Lost\_B < Hea\_cur\_B:**  => Hea\_cur\_B = Hea\_cur\_B - Hea\_Lost\_B | |
| **Nếu Hea\_Lost\_B >= Hea\_cur\_B:** | |
| => Hea\_cur\_B = Hea\_B -parseInt[(Hea\_Lost\_B -Hea\_cur\_B)%Hea\_B]  => Qua\_B = Qua\_B – parseInt{[(Hea\_Lost\_B -Hea\_cur\_B)/Hea\_B] +1} | |
| A phòng thủ B | Đã tính theo công thức trên | |
| Điều kiện A đánh B | Khi A không di chuyển  Khi B nằm trong tầm đánh A  B không phải là: bạn, guild của A | |
| Đ.kiện B tấn công lại A | Khi B không di chuyển  Khi A nằm trong tầm đánh B  B không phải là: bạn, guild của A  Khi B quét A theo vòng va chạm (collider theo thứ tự gần nhất) | |

* Tấn công nhiều đội quân đánh 1 đội quân: lấy trung bình tấn công và số chênh lệch lính, chỉ số khắc chế

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Đội A, Đội B, Đội C** | **Đội D** |
| Số lượng | Qua\_A, Qua\_B, Qua\_C | Qua\_D |
| Tấn công (của 1 lính) | Att\_A, Att\_B, Att\_C | Att\_D |
| Phòng thủ (của 1 lính) | Def\_A, Def\_B, Def\_C | Def\_D |
| Máu (của 1 lính) | Hea\_A, Hea\_B, Hea\_C | Hea\_D |
| Máu hiện tại |  | Hea\_cur\_D |
| Chỉ số khắc chế | CounterAD | |
| CounterBD | |
| CounterCD | |
| Chênh lệch số lượng | DifAD = Qua\_A/Qua\_D | |
| DifBD = Qua\_B/Qua\_D | |
| DifCD = Qua\_C/Qua\_D | |
| Trung bình sức tấn công | Att\_Avg = (Att\_A \* CounterAD \* DifAD) + (Att\_B \* CounterBD \* DifBD) + (Att\_C \* CounterCD \* DifCD) | |
| Mất máu D | **Hea\_Lost\_D = Att\_Avg - Def\_B**  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_D = 1 | |
| A,B,C tấn công D | **Nếu Hea\_Lost\_D < Hea\_cur\_D:**  => Hea\_cur\_D = Hea\_cur\_D - Hea\_Lost\_D | |
| **Nếu Hea\_Lost\_D >= Hea\_cur\_D:** | |
| => Hea\_cur\_D = Hea\_D - parseInt[(Hea\_Lost\_D -Hea\_cur\_D)%Hea\_D]  => Qua\_D = Qua\_D – parseInt{[(Hea\_Lost\_D -Hea\_cur\_D)/Hea\_D] +1} | |
| D phòng thủ A,B,C | Đã tính theo công thức trên | |
| Điều kiện A,B,C đánh D | Khi A,B,C không di chuyển  Khi D nằm trong tầm đánh A,B,C  D không phải là: bạn, guild của A,B,C | |
| Đ.kiện D tấn công lại A,B,C | Khi D không di chuyển  Khi A hoặc B hoặc C nằm trong tầm đánh D  D không phải là: bạn, guild của A,B,C  Khi B chọn tấn công A hoặc B hoặc C theo vòng va chạm (collider theo thứ tự gần nhất) | |

**B. Đánh thành của đối phương**

- Tấn công: 70% vào tường thành, 30% vào trụ và chông(nếu không có lính bảo vệ): Tháp tên(range 1-3), chông(range 1)

- Tường thành hết máu: trụ và chông không phòng thủ được (không tấn công đối thủ)

- Không có lính bảo vệ thành => tài nguyên trong thành bị cướp => lính cướp được tài nguyên mà bằng sức chứa của lính thì không cướp được nữa

- Lính trong thành muốn bảo vệ phải xuất quân đứng trên vị trí thành

- Nếu có lính bảo vệ thành thì sức tấn công lại của đội quân thủ thành + với tấn công của tháp tên, chông bảo vệ thành cùng lúc tấn công đối phương

**Công thức tính:**

[**Tấn công thành không có bảo vệ**](#Base_defend)

[**Tấn công thành Có bảo vệ**](#Base_defend_with_protect)

**C. Đánh mỏ của đối phương (mỏ tài nguyên ngoài thành)**

Tương tự cơ chế đánh nhau. Đội quân cuối cùng tiêu diệt lính trong mỏ sẽ chiếm mỏ.

**IV. Cơ chế Khai thác Mỏ:**

1. Trong thành:
   * Phụ thuộc vào phần nghiên của người chơi => sản lượng tối đa thu hoạch nhiều hay ít => người chơi phải thu hoạch bằng tay
   * Tốc độ tạo sản lượng phụ thuộc cấp độ nghiên cứu
2. Ngoài thành:

* Sơ đồ mô hình khai thác: Lính di chuyển vào mỏ => Thời gian chuẩn bị khai thác => Thời gian khai thác => Nếu mỏ còn sản lượng => Thời gian chuẩn bị khai thác (lặp lại khai thác cho đến hết sản lượng mỏ) => Khai thác xong sản lượng => Lính được tự động đưa về thành đã xuất quân.
* Thu hoạch tự động:
  + Lính di chuyển vào mỏ
  + Tính thời gian chuẩn bị khai thác bằng khoảng cách từ mỏ đến thành chỉ định thu hoạch
  + Phụ thuộc lượng chứa được của lính mà sản lượng khai thác nhiều hay ít
  + Dựa vào nâng cấp khai thác thời gian khai thác nhanh hay chậm
  + Tự động khai thác khi đã đạt giới hạn của lính => làm mới chuẩn bị khai thác

**V. Cơ chế Nâng cấp:**

Nâng cấp thành chính trước => Nâng cấp các nhà còn lại => Tùy thuộc từng loại sẽ có nâng cấp hoặc nghiên cứu

1. **Nâng cấp Nhà chính:** Mở khóa những hạn mục cần nâng cấp tiếp theo
   1. **Lên level 10:** Cho phép xây thành thứ 2
   2. **Lên level 15:** Cho phép xây thành thứ 3
   3. **Lên level 20:** Cho phép xây thành thứ 4
   4. **Lên level 20 ở thành thứ 4:** Cho phép xây thành thứ 5 với điều kiện dùng Kim cương
2. **Nâng cấp nhà Lính: có 4 loại nhà lính cơ bản**

Tùy theo mỗi loại lính có tầm đánh khác nhau

Phụ thuộc mỗi loại lính có kỹ năng dùng riêng biệt, chia làm 2 loại:

* Hy sinh số lượng lính để tiêu diệt quân địch
* Tăng sức tấn công hoặc phòng thủ trong thời gian nhất định

1. **Đại sứ quán:**

* Gia nhập nhập Guild.
* Tham gia sự kiện guild => giết quái event
* Nhận đóng góp từ thành viên (Kim cương, tài nguyên)

1. **Sản xuất tài nguyên**
   1. **Nông trại**
   2. **Trại gỗ**
   3. **Quặng đá**
   4. **Quặng sắt**
      * Gồm 2 phần nghiên cứu: sản xuất tài nguyên trong thành và khai thác tài nguyên ở mỏ ngoài thành
   5. **Kho chứa:**
      * Chứa tối đa tài nguyên không thể bị cướp khi thành bị tấn công
2. **Phòng thủ**
   * **Tường thành:** chỉ có máu tường thành => mất máu cần thời gian sửa chữa và tốn tài nguyên.
   * **Tháp tên:** tấn công khi thành tấn công hoặc tấn công cùng lúc với lính bảo vệ thành
   * **Chông: chỉ tấn công trong phạm vi tầm đánh 1 khi** thành tấn công hoặc tấn công cùng lúc với lính bảo vệ thành
3. **Chợ:**

**-** Dùng để trao đổi tài nguyên cần thiết

**-** Để trao đổi tài nguyên thành Kim cương

1. **Tàu hàng Phố Hiến:** Mở khóa giao dịch đặc biệt

* Item rút ngắn thời gian
* Item tài nguyên
* Item dịch chuyển
* Item hỗ trợ tấn công, phòng thủ
* Item tăng số lượng lính trong thời gian nhất định
* Item lính đánh thuê

**VI. Chat:**

- Chat thế giới

- Chat guild

- Chat riêng

- Chat hệ thống (dùng thông báo sự kiện)

**VII. Đánh chiếm các điểm kỳ quan: Gồm 9 điểm:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Phong Châu | Núi Tản Viên | Thăng Long |
| Đầm Dạ Trạch | Hoa Lư | Phố Hiến |
| Mê Linh | Núi Sóc | Long Biên |

Các item kèm theo kỳ quan và công dụng

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Địa điểm** | **Vật phẩm** | **Công dụng** |
| Hoa Lư | Ấn vua | Ban chức tước cho người chơi khác  Tùy vào chức tước có những đặc quyền khác nhau |
| Phong Châu | Âu Cơ Bào | Tăng thủ cung |
| Núi Tản Viên | Long Quân Gươm | Tăng công bộ |
| Thăng Long | Cờ Thái Bình | Tăng thủ kỵ |
| Đầm Dạ Trạch | Thái Bình Hưng Bảo | Tăng sản xuất lúa và gỗ |
| Phố Hiến | Thái Bình Binh Thư | Tăng sản xuất đá và sắt |
| Mê Linh | Voi Chín Ngà | Tăng công kỵ |
| Núi Sóc | Giáp Phù Đổng | Tăng thủ bộ |
| Long Biên | Lạc Hồng Tiễn | Tăng công cung |

Kỳ quan mở sau khi mở server (dự kiến 30-60 ngày)

Có khoảng cách nhất định, các thành không thể bay vào vị trí sát bên kỳ quan.

Các hướng xây dựng:

**Hướng 1:** tương tự game Mobile Lords

**Đánh chiếm kỳ quan: mở trong 1 tiếng. Nếu không có guild nào đánh chiếm kỳ quan chuyển sang chế độ bảo vệ trong 144 giờ.**

- Người chơi ở bất kỳ guild nào cũng có thể bắt đầu đánh chiếm kỳ quan khi kỳ quan mở trạng thái đánh chiếm - mỗi người chơi chỉ có thể mở tập hợp 1 kỳ quan (những thành viên trong Guild đưa quân di chuyển vào người này - phụ thuộc khoảng cách với người này mà thời gian di chuyển có thể nhanh hay chậm) (mở trong 5-10-30p, hết thời gian không nhận lính từ người chơi khác)

- Tập hợp đủ lực lượng (chờ người chơi khác hoặc hủy những lính ở xa để đánh)=> tiến hành di chuyển từ người tập hợp vào kỳ quan tiến hành tấn công (người tập hợp có khả năng hủy nhận quân lính)

- Số lượng lính tập hợp phụ thuộc nâng cấp của nhà Đại Sứ Quán

- Người tập hợp có thể hủy tấn công bất cứ lúc nào

- Kỳ quan trống hoặc tiêu diệt được lính trong kỳ quan => Lính trở thành phòng thủ Kỳ quan và được đánh chiếm => tiến hành đếm thời gian bảo vệ

**Bảo vệ kỳ quan: khi có Guild đánh chiếm**

Thời gian bảo vệ kỳ quan bắt đầu khi có guild đầu tiên đánh chiếm được kỳ quan: 1 tiếng. Trong thời gian này các guild khác họp quân tấn công.(vẫn theo cơ chế tập hợp: 1 guild tập hợp 1 người ở mỗi kỳ quan khác nhau).

Trong thời gian bảo vệ: Guild thành viên bảo vệ có thể viện trợ binh lính bất cứ thời điểm nào nhưng không vượt quá số lượng hợp quân nghiên cứu ở nhà Đại Sứ Quán của người hợp quân. Còn Guild tấn công chỉ hợp quân 1 lần rồi di chuyển đến kỳ quan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Thời gian bảo vệ** | **Thời gian đánh chiếm mở rộng thêm** |
| Dưới 20p | 1h |
| 20-30p | 50 |
| 30-40p | 40 |
| 40-50p | 30p |
| 50-60p | 20p |

=> Theo bảng trên thì Guild bảo vệ chỉ bảo vệ được kỳ quan trong 20p sau đó có guild khác đánh chiếm => thì thời gian Đánh chiếm được cộng thêm 1h (nếu tổng thời gian dưới 2h).

Hết thời gian đánh chiếm => Kỳ quan chuyển qua chế độ bảo vệ => Sau 144 giờ bảo vệ thì tiến hành mở kỳ quan để guild khác đánh chiếm => Trong giai đoạn bảo vệ thì Guild đánh chiếm được kỳ quan được hưởng những đặc quyền của kỳ quan.

**Hướng 2:**

Thành viên Guild vào chiếm lấy Item, đội quân giữ lấy item thuộc về guild đó trong khoảng thời gian này đội quân này không thể trở vào thành, nhưng nhận được viện quân (đối với cùng chủng loại lính) hoặc chuyển item sang cách quân khác (với điều kiện là cánh quân đó không có sự kiện đánh nhau sau 5 phút – đang ở chế độ lập doanh trại - đứng yên).

Các bang hội khác có quyền đánh cướp lấy item của đội quân này và trở thành chủ sở hữu của item này. 1 đội quân không thể có cùng lúc 2 item (nếu đội quân đã có item đánh nhau => item (đội bị tiêu diệt) sẽ được trả về kỳ quan và chỉ số quân đội ở kỳ quan là chỉ số quân đội đã tấn công.

Khi item ở kỳ quan được lấy đi thì ở menu Kỳ quan sẽ hiện thông tin vị trí đội quân (vị trí, guild, tên người chơi đang nắm giữ) đang chiếm giữ item đó.

Đối với item Ấn Vua thì Chủ Guild sẽ là người giữ item này và item này không xuất hiện trên bản đồ mà được mở khi tập hợp đủ 8 loại item kia trong 1 guild khi này Ấn Vua sẽ được trao cho Chủ Guild:

- Nếu Guild không còn giữ 8 loại item kia thì Ấn Vua sẽ biến mất (còn giữ 1 loại thì vẫn còn Ấn Vua) => Guild phải đi tìm lại từ đầu 8 loại item và các chức tước ban ra sẽ bị thu hồi => các đặc quyền của các chức tước cũng được thu hồi.

**Hướng 3:** Mua kỳ quan bằng Kim cương

- Mua kỳ quan trong 5 ngày

- Mỗi kỳ quan có mức giá khởi điểm khác nhau

- Các Guild tham gia đấu giá trong 1 tiếng.

- Mỗi lần có giá cao mới thì thêm 10 phút.

- Sau 2 ngày guild khác có thể mua lại kỳ quan => Guild cũ nhận 70% giá trị Kim cương mà Guild kia đưa ra giá. Bắt đầu từ giá trị mà Guild cũ đã mua, chủ Guild cũ có quyền từ chối hoặc treo mức giá cần bán không vượt quá 150% mức cũ => Thời gian sở hữu kỳ quan là 5 ngày cho Guild mới.

- Sau 5 ngày thì Kỳ quan được thu hồi, tiến hành đấu giá lại với giá giảm 20% so với giá cũ => giảm dần 20% cho đến khi đạt về mốc cũ mỗi 5 ngày.

- Nếu chủ Guild cũ từ chối giao dịch đối với mức giá 400% (max Guild mới ra giá) => Mở chức năng đánh chiếm => các yêu cầu khác bị hủy bỏ

=> Guild mới có quyền tập hợp lính xâm chiếm kỳ quan trong 1 tiếng => Các thành viên Guild cũ đem lính viện trợ vào bảo vệ tài nguyên (chế độ 1 guild đánh 1 guild) với số lượng lính tham gia phụ thuộc vào.

=> Bảo vệ thành công mức giá tăng 500% giá trị hiện tại. Reset 5 ngày sử dụng kỳ quan

=> Tấn công thành công giá trị tăng 400% giá trị hiện tại. Reset 5 ngày sử dụng kỳ quan

**VIII. Đánh quái Event:**

**Hướng 1:**

- Gia nhập guild có quyền tham gia đánh quái event

- Tiêu diệt quái thì tất cả thành viên trong guild nhận được quà

- Các guild đều có thể tham gia đánh quái và tranh giành quái lẫn nhau

- Đánh quái mất máu % nhất định nhận được item quà, xu bang hội, hoặc đóng góp bang hội

**Hướng 2:**

**-** Mở chức năng tập hợp tham gia đập cứ địa, căn cứ của quái (thảo khấu, giặc ngoại bang)

- Thắng trận nhận được item, xu bang…

- Căn cứ quái tồn tại mốc 12 giờ sau đó reset thời gian và địa điểm

- Căn cứ quái có thể bị tranh giành bởi guild khác.

- Không chiến thắng thì căn cứ vẫn tồn tại, tổng hao lính được phục hồi 90%

**Tấn công thành không có bảo vệ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Đơn lẻ (đội quân)** | | | | | |
|  | **Đội A** | **Tường thành** | **Tháp Tên** | | **Chông** |
| Số lượng | Qua\_A |  |  | |  |
| Tấn công (của 1 lính) | Att\_A | -//- | Att\_Tower | | Att\_Spike |
| Phòng thủ (của 1 lính) | Def\_A | Def\_Wall | Def\_Tower | | Def\_Spike |
| Máu (của 1 lính) | Hea\_A | Hea\_Wall | Hea\_Tower | | Hea\_Spike |
| Máu hiện tại | Hea\_cur\_A | Hea\_cur\_Wall | Hea\_cur\_Tower | | Hea\_cur\_Spike |
| Range 1 |  | X | X | | X |
| Range 2 |  | X | X | |  |
| Range 3 |  | X | X | |  |
| **Lính Tấn Công** | | | | | |
| **Range 1** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.7\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower]  Hea\_cur\_Spike = Hea\_cur\_Spike – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Spike] | | | | |
| Nếu không còn Tower hay Spike thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (0.85\*(Att\_A\*Qua\_A)- Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower(hoặc Hea\_cur\_Spike) = Hea\_cur\_Tower(hoặc Hea\_cur\_Spike) – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A)- Def\_Tower(hoặc Def\_Spike)] | | | | |
| Nếu không còn Tower và Spike thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A – Def\_Wall) | | | | |
| **Nếu Wall không còn => tiến hành cướp tài nguyên (không có lính bảo vệ)** | | | | |
| **Range 2** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.85\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower] | | | | |
|  | Nếu không còn Tower thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A - Def\_Wall) | | | | |
| **Chỉ cướp tài nguyên khi ở range 1** | | | | |
| **Range 3** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.85\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower] | | | | |
| Nếu không còn Tower thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A) | | | | |
| **Chỉ cướp tài nguyên khi ở range 1** | | | | |
| **--//--** | | | | | |
| **Thành Tấn Công** | | | | | |
| **Tấn công khi thành bị tấn công bởi đội quân gần nhất** | | | | | |
| **Range 1** | Khi Tower và Spike còn:  Hea\_Lost\_A = (Att\_Tower + Att\_Spike) – Def\_A  Hết Tower hoặc Spike => xóa phần tấn công của Tower và Spike: Att\_Tower hoặc Att\_Spike = 0  Hết cả Tower và Spike hoặc tường thành không còn => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| **Range 2** | Hea\_Lost\_A = Att\_Tower – Def\_A  Hết Tower => xóa phần tấn công của Tower : Att\_Tower = 0, hoặc tường thành không còn => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| **Range 3** | Hea\_Lost\_A = Att\_Tower – Def\_A  Hết Tower => xóa phần tấn công của Tower : Att\_Tower = 0 => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| Nếu Hea\_Lost\_A < Hea\_cur\_A:  => Hea\_cur\_A = Hea\_cur\_A - Hea\_Lost\_A | | | | | |
| Nếu Hea\_Lost\_A >= Hea\_cur\_A:  => Hea\_cur\_A = Hea\_A -parseInt[(Hea\_Lost\_A -Hea\_cur\_A)%Hea\_A]  => Qua\_A = Qua\_A – parseInt[(Hea\_Lost\_A -Hea\_cur\_A)/Hea\_A +1] | | | | | |
| --//-- | | | | | |
| **Nhiều đội quân cùng tấn công** | | | | | |
| **Tương tự phần tấn công đơn lẻ nhưng lấy phần tấn công của tất cả đội quân** | | | | | |
| Tấn công chỉ Range 1 | Att =[(Qua\_A\*Att\_A)+(Qua\_B\*Att\_B)+(Qua\_C\*Att\_C)  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (0.7\*Att - Def\_Wall)  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – (0.15\*Att – Def\_Tower)  Hea\_cur\_Spike = Hea\_cur\_Spike – (0.15\*Att – Def\_Spike)   * Tương tự phần tấn công đơn lẻ | | | | |
| Tấn công có Range 1, Range 2, Range 3 | Phụ thuộc khoảng cách giữa lính gần thành hay xa thành mà cộng trừ với bảo vệ của thành | | | | |
| Tổng tấn công Range 1 | | | Att\_Ran\_1 = Att1\*Qua2+… | |
| Tổng tấn công Range 2 | | | Att\_Ran\_2 = Att2\*Qua2+… | |
| Tổng tấn công Range 3 | | | Att\_Ran\_3 = Att3\*Qua3+… | |
| Thành còn Wall, Tower, Spike:  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [0.7\*(Att\_Ran\_1+Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [0.15\*Att\_Ran\_1+0.3\*(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) – Def\_Tower]  Hea\_cur\_Spike = Hea\_cur\_Spike – [0.15\*Att\_Ran\_1 – Def\_Spike] | | | | |
| Thành còn Wall, Tower:  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [0.85\*Att\_Ran\_1+0.7\*(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [0.15\*Att\_Ran\_1+0.3\*(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) – Def\_Tower] | | | | |
| Thành còn Wall, Spike:  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.85\*Att\_Ran\_1+Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Spike = Hea\_cur\_Spike – [0.15\*Att\_Ran\_1 – Def\_Spike] | | | | |
| Chỉ có Range 2, Range 3 | Thành còn Wall, Tower:  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [0.85\*(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [0.15\*(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) – Def\_Tower] | | | | |
| Thành còn Wall:  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(Att\_Ran\_2+Att\_Ran\_3) - Def\_Wall] | | | | |
| Chỉ có Range 3 | Tương tự Range 2, Range 3 => Att\_Ran\_2 = 0 | | | | |
| **Thành không còn Wall => tiến hành cướp tài nguyên đối với Range 1** | | | | | |
| **--//--** | | | | | |
| **Cướp tài nguyên** | | | | | |
| * Cướp tối đa đến sức chứa của loại quân đang tấn công(chỉ tính tầm 1-đứng cạnh thành) => không còn cướp được * Cướp tài nguyên chia đều 4 loại: Nếu 1 loại hết trước thì chia cho các loại tài nguyên còn lại (một số lượng tài nguyên nhất định được bảo vệ trong thành)   Không còn cướp được khi thành đã chạm đến mức bảo vệ tài nguyên hoặc lính tấn công đã đầy sức chứa | | | | | |
| --//-- | | | | | |

**Tấn công thành Có bảo vệ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Đơn lẻ (đội quân)** | | | | | |
|  | **Đội A** | **Tường thành** | **Tháp Tên** | **Chông** | **Bảo vệ thành** |
| Số lượng | Qua\_A |  |  |  | Qua\_B |
| Tấn công (của 1 lính) | Att\_A | -//- | Att\_Tower | Att\_Spike | Att\_B |
| Phòng thủ (của 1 lính) | Def\_A | Def\_Wall | Def\_Tower | Def\_Spike | Def\_B |
| Máu (của 1 lính) | Hea\_A | Hea\_Wall | Hea\_Tower | Hea\_Spike | Hea\_B |
| Máu hiện tại | Hea\_cur\_A | Hea\_cur\_Wall | Hea\_cur\_Tower | Hea\_cur\_Spike | Hea\_cur\_B |
| Range 1 |  | X | X | X | Phụ thuộc lính Range nào |
| Range 2 |  | X | X |  |
| Range 3 |  | X | X |  |
| **Lính Tấn Công (chỉ tấn công trừ máu thành không trừ máu lính bảo vệ => thành vỡ thì tấn công trừ máu lính bảo vệ)** | | | | | |
| **Range 1** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.7\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower]  Hea\_cur\_Spike = Hea\_cur\_Spike – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Spike] | | | | |
| Nếu không còn Tower hay Spike thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (0.85\*(Att\_A\*Qua\_A)- Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower(hoặc Hea\_cur\_Spike) = Hea\_cur\_Tower(hoặc Hea\_cur\_Spike) – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A)- Def\_Tower(hoặc Def\_Spike)] | | | | |
| Nếu không còn Tower và Spike thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A – Def\_Wall) | | | |  |
| **Nếu Wall không còn => có lính bảo vệ => tiến hành phần đánh nhau giữa các đội quân** | | | | |
| **Range 2** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.85\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower] | | | |  |
|  | Nếu không còn Tower thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A - Def\_Wall) | | | |  |
| **Chỉ cướp tài nguyên khi ở range 1** | | | |  |
| **Range 3** | Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – [(0.85\*(Att\_A\*Qua\_A) - Def\_Wall]  Hea\_cur\_Tower = Hea\_cur\_Tower – [(0.15\*(Att\_A\*Qua\_A) – Def\_Tower] | | | |  |
| Nếu không còn Tower thì Wall bị cộng dồn  Hea\_cur\_Wall = Hea\_cur\_Wall – (Att\_A\*Qua\_A) | | | |  |
| **Chỉ cướp tài nguyên khi ở range 1** | | | |  |
| **--//--** | | | | | |
| **Thành Tấn Công** | | | | | |
| **Tấn công khi thành bị tấn công bởi đội quân gần nhất Hoặc theo chỉ định của lính bảo vệ thành** | | | | | |
| **Range 1** | Khi Tower và Spike còn:  Hea\_Lost\_A = (Att\_Tower + Att\_Spike + Att\_B) – Def\_A  Hết Tower hoặc Spike => xóa phần tấn công của Tower và Spike: Att\_Tower hoặc Att\_Spike = 0  Hết cả Tower và Spike hoặc tường thành không còn => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| **Range 2** | **Nếu B là Range 2 hoặc 3:**  Hea\_Lost\_A = Att\_Tower + Att\_B – Def\_A  Hết Tower => xóa phần tấn công của Tower : Att\_Tower = 0, hoặc tường thành không còn => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| **Range 3** | **Nếu B là Range 3:**  Hea\_Lost\_A = Att\_Tower + Att\_B – Def\_A  Hết Tower => xóa phần tấn công của Tower : Att\_Tower = 0 => thành không thể tấn công nữa  Trường hợp máu mất < 1 => trừ 1 máu cho đội quân bị tấn công => Hea\_Lost\_A = 1 | | | | |
| Nếu Hea\_Lost\_A < Hea\_cur\_A:  => Hea\_cur\_A = Hea\_cur\_A - Hea\_Lost\_A | | | | | |
| Nếu Hea\_Lost\_A >= Hea\_cur\_A:  => Hea\_cur\_A = Hea\_A -parseInt[(Hea\_Lost\_A -Hea\_cur\_A)%Hea\_A]  => Qua\_A = Qua\_A – parseInt[(Hea\_Lost\_A -Hea\_cur\_A)/Hea\_A +1] | | | | | |
| **Tường Thành không còn**   * **Phần đánh nhau tương tự** [**cơ chế đánh nhau (phía trên)**](#Attack) **đối với các đội quân** | | | | | |
| --//-- | | | | | |