**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 Đánh nhau:**

**A. 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)**

- 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

Ví dụ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **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 bảo vệ thành cùng lúc tấn công đối phương

**C. Đánh mỏ của đối phương**

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

**III. 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)

**IV. Cơ chế Khai thác Mỏ:**