





Troop Behavior

👤 Created by	 Hiro Nguyen
🕒 Created time	@April 9, 2025 12:59 PM
☰ Category	Game Document
👤 Last edited by	 Hiro Nguyen
🕒 Last updated time	@April 19, 2025 9:33 PM



State

1. Idle

- Trigger: Khi không thực hiện bất kì behavior nào
- Unit sẽ đứng yên không làm gì

2. Aggro

- Trigger: Khi có enemy xuất hiện trong tầm aggro_range
- Unit Aggro sẽ xoay hướng nhìn về phía mục tiêu gần nhất và khi mục tiêu vào tầm tấn công attack_range sẽ tìm cách tấn công mục tiêu

3. Knockback

- Trigger: Khi nhận sát thương có chỉ số knockback, hoặc va chạm với các unit khác
- Unit sẽ bị đẩy lùi, mức độ đẩy lùi sẽ phụ thuộc vào chỉ số knockback và mass (khối lượng) của unit

4. Stun

- Trigger: khi nhận sát thương lớn hơn 1 ngưỡng.
- Unit bị choáng đứng yên không thực hiện bất kì hành động nào khi đang bị choáng

Behavior

1. Move (Seek)

- Trigger: bất cứ khi nào vị trí squad mới khác với vị trí hiện tại (khi input lệnh move sang vị trí mới)
- Unit sẽ tìm cách move về lại vị trí squad mới

- Trọng số của move sẽ phụ thuộc vào khoảng cách distance_squad từ vị trí unit đến vị trí squad

2. Attack

- Trigger: Khi unit aggro, và attack time đã reset xong có thể tiếp tục tấn công
- Tìm cách tiếp cận mục tiêu gần nhất và tấn công
- Trọng số của attack phụ thuộc vào khoảng cách distance_enemy, càng gần thì trọng số càng cao

3. Idle Attack

- Trigger: Khi unit aggro, và attack time đã reset xong có thể tiếp tục tấn công
- Đứng yên tại chỗ tấn công mục tiêu, mà không di chuyển (Behavior này dành cho các unit tấn công từ xa hoặc phòng thủ)
- Trọng số của attack phụ thuộc vào khoảng cách distance_enemy, càng gần thì trọng số càng cao

4. Strafe

- Trigger: Khi unit aggro, nhưng còn delay chưa thể tiếp tục tấn công
- Tìm cách tránh xa mục tiêu gần nhất
- Trọng số của strafe phụ thuộc vào khoảng cách distance_enemy, càng gần thì trọng số càng cao

5. Jump Attack

- Trigger: khi mục tiêu ở trong tầm jump
- Unit sẽ nhảy vào gây sát thương ngay lập tức

6. Ambush Move

- Trigger: khi idle sau 1 thời gian ngắn

- Unit sẽ di chuyển chậm nhưng sẽ không trigger aggro khi ở trong tầm aggro của enemy
- Nếu bị trúng sát thương sẽ mất trạng thái ambush move

7. Surround



- Các unit có cùng behavior Surround khi nhận lệnh di chuyển vào tile có enemy sẽ phân chia đội hình để bao vây xung quanh mục tiêu
- nếu mục tiêu di chuyển thì sẽ điều chỉnh theo

8. Charge



- Khi tấn công thì các unit thuộc squad sẽ xếp lại thành đội hình đường thẳng, tăng tốc và lao vào mục tiêu, sau đó vòng lại và tiếp tục lao vào

- Sát thương sẽ đạt maximum ở tốc độ cao nhất
- Đây là behavior dành cho unit tấn công và các unit này sẽ bị động và yếu nếu bị tấn công hoặc phải phòng thủ

9. Protect (ưu tiên thấp)



- Unit sẽ tìm đồng minh xung quanh bán kính vị trí đứng và che chắn cho đồng minh đó với kẻ thù gần nhất
- Sẽ có độ ưu tiên che chắn, ưu tiên cao nhất cho các unit có behavior Cover

10. Cover (ưu tiên thấp)

- Unit Cover sẽ tìm cách đứng sau unit Protect

10. Phalanx



- Các unit đứng thành đội hình hướng mũi giáo ra
- Có thể vừa di chuyển vừa giữ đội hình giáo hướng về trước, nhưng tốc độ di chuyển cực kì chậm, chống knockback tốt, chống jump attack, dễ bị range attack hoặc flank

11. Testudo



- Unit hướng khiên ra 3 hướng và bên trên
- Vừa di chuyển vừa giữ đội hình, nhưng di chuyển chậm, tầm đánh ngắn, chống knock back tốt, dùng khiên knock back dc enemy

