**THIẾT KẾ GAME**

* **Thế loại:**
  + Game chiến thuật thời gian thực (RTS).
  + Mục tiêu: Tiêu diệt toàn bộ công trình và lính của đối phương.
* **Góc nhìn:**
  + Từ trên xuống.
* **Mô tả khái quát:**
  + Có 2 phe đối địch là: Tộc người (human) và Tộc yêu tinh (goblin).
  + Người chơi có thể chọn 1 trong 2 phe để chơi.
  + Nhiệm vụ là tiêu diệt tất cả công trình và lính đối phương bằng cách xây dựng lực lượng thông qua việc thu thập tài nguyên và xây dựng quân đội.
* **Cách điều khiển:**
  + Dùng con trỏ rê ra các cạnh màn hình để di chuyển camera.
  + Có thể chọn nhân vật bằng cách nháy chuột hoặc kéo 1 vùng để chọn nhiều nhân vật.
  + Chọn vào mục tiêu là lính hoặc công trình của đối phương để tấn công.
  + Mua lính và công trình bằng cách chọn vào biểu tượng trên màn hình.
* **Chi tiết:**
  + **Công trình gồm:** Nhà chính, nhà vàng, nhà lính và trụ phòng thủ.
  + Khi mua một loại công trình thì sẽ có công trình tương ứng được mở để có thể mua tiếp. Chi tiết như sau:
    - Nhà chính -> Nhà vàng
    - Nhà vàng -> Nhà lính
    - Nhà lính -> Trụ phòng thủ
    - Trụ phòng thủ -> Không có
  + **Quân lính gồm:** Mỗi loại có một tính năng đặc biệt.
    - Goblin:
      * Magic : Tầm đánh xa.
      * Tanker : Máu nhiều.
      * Warrior : Di chuyển nhanh.
    - Human:
      * Archer : Tầm đánh xa.
      * Seige : Sát thương lớn.
      * Warrior : Di chuyển nha.
  + **Tài nguyên:** Chỉ có vàng.
    - Trong một khoảng thời gian nhất định thì nhà vàng sẽ trữ được 1 lượng vàng nhất định. Thu thập bằng cách chọn vào nó.
    - Dùng vàng này để mua lính và công trình.
* **Phần NPC:**
  + Sử dụng cây hành vi (Behaviour Tree) để ra quyết định hành động cho phe đối địch của người chơi.
  + Sơ đồ hành vi UML được đính kèm trong theo mã nguồn (mức độ đơn giản).
  + Ngoài ra còn một số hành vi cơ bản cho một đơn vị lính như: đi theo nhóm , phát hiện mục tiêu trong 1 phạm vi nhất định , tránh vật cản.