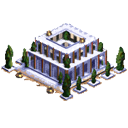
**Mô tả game:**

1. Công trình(Structure ):



* 1. Structure bao gồm nhiều loại khác nhau. Mỗi loại có sự khác nhau về thuộc tính, chức năng, số lượng các loại Unit cho Player mua, các loại Unit có thể mở rộng.
  2. Structure khác nhau cũng có sự yêu cầu khác nhau về tài nguyên, về điều kiện trong chuỗi trình tự mua Structure sẽ trình bày dưới đây.
  3. Mỗi player mặc định có một Structure ‘chính’ đã được xây khi game bắt đầu. Structure ‘chính’ là Structure cơ bản nhất, cần có đầu tiên để làm tiền đề cho phép xây dựng các Structure khác.
  4. Structure ‘chính’ có thể mua thêm nếu player có đủ tài nguyên và điều kiện yêu cầu. Số lượng Structure ‘chính’ bị giới hạn. Nếu player đã xây dựng Structure ‘chính’ với số lượng bằng với số lượng tối đa cho phép thì không được phép xây thêm bất kì Structure ‘chính’ nào nữa.
  5. Nếu tất cả các Structure ‘chính’ bị phá hủy, player không thể xây bất kì Structure nào kể cả việc xây một Structure ‘chính’ khác cũng không thể. Vì thế trong một lần vào trận, player không được để mất hết tất cả Structure ‘chính’ cùng một lúc, nghĩa là có ít nhất một Structure ‘chính’ còn tồn tại mới đảm bảo tốt cho hoạt động xây dựng Structure của player.
  6. Structure được xây dựng từng bước(dựng lên từ từ), nếu Structure vẫn trong quá trình đang xây dựng, Structure không thể tham gia vào hoạt động mà phải đợi đến lúc đã hoàn thành. Sau một khoảng thời gian quy định, Structure mới được hoàn thành và sử dụng. Tốc độ xây dựng Structure phụ thuộc vào số lượng Unit xây dựng, số lượng Unit xây dựng càng đông thì Structure được hoàn thành càng nhanh và ngược lại.

* 1. Structure được xây theo trình tự quy định.
     1. Player phải sỡ hữu ít nhất một Structure ‘chính’ mới được xây thêm các Structure khác, mà hiện tại player được phép xây.
     2. Có Structure A và Structure A cho phép xây các Structure B,C… thì player mới được phép xây các Structure B,C… này; tương tự, để xây được E thì cần có D (nếu Structure ‘chính’ có ít nhất một cái còn tồn tại). Ngoài ra, trình tự này còn có sự kết hợp trong quá trình xây dựng, giả sử để xây Structure G thì cần có Structure B + E.

**Structure ‘chính’ 🡪 Structure A 🡪 Structure B,C**

(cho phép B,C)

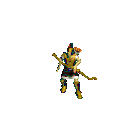
**🡪 Structure D 🡪 Structure E**

(cho phép E)

**Structure B + E 🡪 Structure G**

* 1. Mỗi Structrure sỡ hữu một tập các Unit cho phép player mua. Tập Unit này sẽ mở rộng thêm (tăng số lượng loại Unit có thể mua, tăng số lượng tối đa các Unit cùng loại có thể mua so với ban đầu) nếu Player xây dựng một Structure cho phép mở rộng thêm các Unit đó hoặc player có một technology mới.
  2. Structure có các thông số yêu cầu về các loại tài nguyên, player muốn xây dựng Structure phải khai thác đủ số lượng tài nguyên yêu cầu cho mỗi loại (cùng một số điều kiện yêu cầu nếu có: đã có Structure tiên quyết, đã có đủ số Unit …).
  3. Khi Structure bị đối phương tấn công, Structure sẽ bị thiệt hại hay bị phá hủy hoàn toàn.
  4. Nếu Structure bị tấn công và thiệt hại, Player có thể sửa chữa Structure. Việc sửa chữa yêu cầu tốn kém tài nguyên, nhưng tài nguyên bị tốn kém trong quá trình sửa chữa không lớn hơn số tài nguyên bỏ ra cho việc xây dựng Structure đó.
  5. Khi Structure bị phá hủy bởi Player sở hữu, Player sở hữu sẽ thu hồi được một số tài nguyên từ việc phá hủy Structure, nhưng số tài nguyên này không lớn hơn số tài nguyên mà Player đã bỏ ra để xây dựng trước đó.

1. Mỏ tài nguyên(Resource center)
   1. Tài nguyên không thuộc sở hữu của bất kì player nào và có thể nằm bất cứ vị trí nào trên bản đồ. Mỗi mỏ tài nguyên chỉ cung cấp 1 loại tài nguyên cụ thể, không cung cấp cùng một lúc nhiều loại tài nguyên(VD: không thể vừa cung cấp vàng, vừa cung cấp đá).
   2. Mỏ tài nguyên có một số lượng tài nguyên nhất định ban đầu và có thể tăng lên dần tùy vào loại mỏ tài nguyên như sẽ trình bày dưới đây. Mỏ sẽ bị giảm số lượng tài nguyên mà mỏ có nếu bị Unit khai thác mỏ.
   3. Nhiều player có thể khai thác chung một mỏ tài nguyên, để chiếm mỏ tài nguyên và ngăn cho đối phương khai thác, player có thể cho quân bao vây mỏ tài nguyên, như thế sẽ phát sinh khả năng xung đột khi nhiều player mún khai thác cùng một mỏ tài nguyên.
   4. Mỏ tài nguyên được chia thành hai loại, loại có thể phục hồi và loại không thể phục hồi:
      1. Mỏ phục hồi sẽ tăng dần số lượng tài nguyên mà nó có một cách liên tục theo thời gian với số lượng thấp. Dù khai thác hết số lượng tài nguyên của mỏ, thì các player có thể đợi cho tới khi mỏ tăng dần tài nguyên và có thể khai thác tiếp.
      2. Mỏ tài nguyên không thể phục hồi sẽ bị mất đi liên tục nếu khai thác và khi hết sẽ không còn dùng được nữa.
   5. Mỏ tài nguyên có giới hạn về số lượng, nếu khai thác hết số lượng của mỏ, không thể khai thác thêm, phải chuyển qua mỏ khác hoặc đợi mỏ phục hồi.
   6. Mỏ tài nguyên bao gồm nhiều loại mỏ, mỗi loại mỏ cung cấp một loại tài nguyên. Player cần có nhiều loại tài nguyên phù hợp với yêu cầu của Structure và Unit sẽ được xây dựng Structure và mua Unit.
2. Quân lính(Unit)



* 1. Unit bao gồm nhiều loại. Mỗi loại Unit có sự khác nhau về thuộc tính, bao gồm sức mạnh, thể lực, phạm vi tấn công … hoặc khác nhau về chức năng như Unit tấn công, Unit khai thác, Unit xây dựng…
  2. Mỗi loại Unit cũng khác nhau về số lượng yêu cầu cho mỗi loại tài nguyên, cùng với những điều kiện khác(Structure, technology,…) mỗi khi mua loại Unit đó.
  3. Mỗi loại Unit sẽ được Player mua, nếu hiện tại Player được phép mua và có đủ các yêu cầu cần thiết về tài nguyên để mua.
  4. Unit được mở rộng tùy theo Structure xây dựng hoặc technology, bao gồm các loại mở rộng sau:
     1. Mở rộng số lượng loại Unit được mua của Player.
     2. Mở rộng số lượng tối đa các Unit được mua cho mỗi loại Unit.
  5. Unit được tăng điểm kinh nghiệm sau mỗi lần chiến đấu (nếu còn sống), khi đạt đến ngưỡng cao nhất cần thiết cho level kế tiếp, level của Unit sẽ tăng và điểm kinh nghiệm lại tiếp tục bắt đầu cho một lần tăng level khác.
  6. Các thuộc tính của Unit sẽ được cải tiến cùng với level của Unit, các Unit cùng loại có level khác nhau thì thuộc tính cũng khác nhau.
  7. Các thuộc tính của Unit sẽ được cải tiến cùng với các technology mà Player có, các Unit khác loại thì thuộc tính cũng khác nhau tùy vào các technology mà Player sở hữu.
  8. Đối với Unit có khả năng tấn công:
     1. Unit tự động phát hiện đối phương (Structure hoặc Unit không phải là cùng đội chơi) trong phạm vi cho phép và áp sát vào đối phương để thu hẹp phạm vi tấn công.
     2. Đến khi khoảng cách tấn công giữa Unit và đối phương được thu hẹp đến mức Unit có thể tấn công đối phương được, Unit sẽ thực hiện tấn công đối phương nếu là phe đối kháng, tiêu hủy sinh lực đến khi một trong hai không còn sinh lực và chết.



* + 1. Đối phương mà Unit phát hiện được là đồng minh, Unit không cần phát động tấn công(không cần áp sát, không cần tấn công).
  1. Đối với Unit có khả năng khai thác:
     1. Unit có thể khai thác nhiều loại tài nguyên, nhưng chỉ được phép mang trên người một loại tài nguyên trong cùng một thời điểm. Nếu tại thời điểm này, Unit mang lượng tài nguyên **a** khai thác được từ mỏ **A**, nhưng chưa về lại căn cứ để cung cấp tài nguyên, mà lại chuyển hướng qua mỏ **B** để khai thác **b**, thì toàn bộ tài nguyên a đang mang trên người xem như mất hết.
     2. Với tài nguyên đang mang trên người trong quá trình khai thác mà chưa trở về căn cứ để cung cấp, số lượng phải không vượt quá lượng tài nguyên tối đa mà Unit được mang theo. Nghĩa là, Unit có một giới hạn số lượng tài nguyên mang trên người cho mỗi lần khai thác.
     3. Unit khai thác, ban đầu, không có khà năng tấn công hoặc khả năng tấn công rất yếu. Khả năng và thuộc tính của Unit sẽ được mở rộng theo việc mở rộng Structure và Technology.
  2. Đối với Unit xây dựng:
     1. Unit xây dựng, ban đầu, không có khà năng tấn công hoặc khả năng tấn công rất yếu. Khả năng và thuộc tính của Unit sẽ được mở rộng theo việc mở rộng Structure và Technology.
     2. Unit xây dựng tại một thời điểm chỉ tham gia xây dựng hoặc sửa chữa một Structure.

1. Đội chơi(player)
   1. Một player có thể là đồng minh của các player khác. Các đội là đồng minh sẽ không đụng độ quân. Các đội không là đồng minh là đối kháng, quân lính sẽ tấn công nhau nếu gặp.
   2. Các Player làm đồng minh của nhau không được chia sẽ tài nguyên đã khai thác được, mà chỉ cùng nhau khai thác chung một mỏ tài nguyên, không tấn công lẫn nhau và hợp lực cùng tấn công phe đối kháng.
   3. Player có một tập các tài nguyên(resource) , ngoài một số lượng nhỏ cho mỗi loại tài nguyên mà player có sẵn khi bắt đầu cuộc chơi, player phải dùng người khai thác các mỏ tài nguyên để có đủ số lượng tài nguyên cho mỗi loại.
   4. Player phải có đủ số lượng tài nguyên (cùng một số điều kiện yêu cầu nếu có: đã có Structure tiên quyết, đã có đủ số Unit …) cho mỗi loại mà Structure hoặc Unit đó yêu cầu mới được xây dựng Structure hoặc mua Unit.
   5. Việc xây Structure và mua Unit được player điều khiển
      1. Player sẽ chọn Structure để xây dựng, bỏ ra một số lượng tài nguyên tương ứng với lượng tài nguyên mà Structure khi chấp nhận xây Structure đó, chọn vị trí sẽ xây Structure trên bản đồ.
      2. Player sẽ chọn Unit sẽ mua, bỏ ra một số lượng tài nguyên bằng với lượng tài nguyên mà Unit yêu cầu trên mỗi đơn vị Unit được mua.
   6. Nếu hủy hay giảm bớt số Unit đang đợi mua trong hàng đợi, tài nguyên bỏ ra để mua Unit đó được phục hồi trong tập tài nguyên của player. Nếu chấp nhận phá hủy Structure để thu hồi tài nguyên, player chấp nhận thu hồi lại chỉ một phần tài nguyên, nhỏ hơn số tài nguyên đã bỏ ra để xây dựng Structure đó.
   7. Player có thể phá hủy để thu hồi tài nguyên cả Structure ‘chính’ nhưng phải đảm bảo còn ít nhất một Structure chính của mình trên bản đồ điều đó có nghĩa là không thể phá hủy Structure ‘chính’ nếu nó là cái duy nhất còn tồn tại.
   8. Player điều khiển Unit, di chuyển Unit trên bản đồ, tấn công Unit hoặc phá hủy Structure của phe đối kháng, điều khiển Unit lấy tài nguyên từ các mỏ tùy loại Unit.
   9. Player sẽ thua trận trong cuộc chơi, nếu không còn bất kì Unit hoặc Structure nào thuộc sở hữu của mình có mặt trên bản đồ(tất cả các Unit đều bị giết, tất cả các Structure đều bị phá huỷ) hoặc chấp nhận đầu hàng.