

# [Multiplayer Module] [Tank War] Match<sup>1</sup> Profile Design

## THÔNG TIN TRẬN ĐẤU<sup>2</sup>

Version: v1.3 <sup>3</sup>
Người viết:  phucth12 (phucth12)
Ngày tạo: 03 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	04-07-2025	Hoàn thành file	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.1	15-07-2025	Update limit các value	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.2	25-07-2025	Update thông số	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.3	17 - 09 - 2025	Format lại file + Chuẩn bị phần Deathmatch	 phucth12		<input type="checkbox"/>

## 1. Mục đích thiết kế<sup>5</sup>

Phân định rõ ràng các thông tin nhận được từ bên ngoài trận vào và trong quá trình diễn ra trận đấu.<sup>6</sup>

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:<sup>7</sup>

- Giữ các thông số đồng nhất ở các loại mode game khác nhau<sup>8</sup>
- Những thông số phải có định dạng rõ ràng

## 2. Mục tiêu tài liệu<sup>1</sup>

Tài liệu được dùng để giúp đội Dev xây dựng thông tin trận đấu phù hợp cho các loại<sup>2</sup> gamemodes khác nhau.

## 3. Tổng quan tài liệu<sup>3</sup>

### 4. Các yếu tố trong 1 match<sup>4</sup>

- a. Thông số của user<sup>5</sup>
- b. Thông số của trận đấu

### 5. Các giá trị theo từng gamemode<sup>6</sup>

- a. Base capture<sup>7</sup>
- b. Deathmatch

## 4. Các yếu tố trong 1 match<sup>8</sup>

### a. Thông số của user<sup>9</sup>

Thành phần	Định dạng	Mục đích	Note
TeamID	Số	Trận đấu được chia thành nhiều team khác nhau Nhận dạng qua tên và màu sắc	
PlayerIndex	Số	Xác định vị trí của các nhân vật trong team	Mỗi player có 1 index riêng
PlayerName	Chuỗi kí tự	Nhận dạng các players qua tên được hiển thị trong trận đấu	Tham khảo User Profile Design: <a href="#">[Tank War] User Profile Design</a>
AvatarID	Số	Mã số của avatar người chơi	Tham khảo Item List Design:

10

SkillIDs	Số	Mã của các skill	
TankID	Số	<p>Thể hiện mã số class tank</p> <p>Mỗi player có 1 tank gắn liền với họ</p> <p>Nhận dạng qua model tank và tên tank</p>	<p>Người chơi chỉ được phép thay đổi Tank ở đầu trận đấu, trong pick screen</p>
Gold	Số	Số tiền từng player sở hữu trong quá trình chơi 1 match	
Kill	Số	Số tank địch đã phá huỷ	Thông số cá nhân theo từng player
KillStreak	Số	Số lượng giết liên tiếp của từng player	
Death	Số	Chỉ số số lần chết của player	
HitPoints (HP)	Số	Máu hiện tại của tank	
MaxHitPoints	Số	Máu tối đa của tank	
MovementSpeed	Số	Tốc độ của tank	
Damage	Số	Tấn công của tank	
ReloadTime	Số	Thời gian nạp đạn của tank	Thông số cá nhân theo từng tank
FireRate	Số	Tốc độ bắn của tank	
ProjectileSpeed	Số	Tốc độ đạn bay của tank	
Range	Số	Phạm vi bắn của tank	
MagazineSize	Số	Kích cỡ của tank	
ProjectileCount	Số	Số đạn bắn ra trong 1 lần bắn	
Time played	Số thập phân	Thời gian chơi	Được biểu diễn trong game qua số tự nhiên, đơn vị là giây

## b. Thông số của trận đấu<sup>1</sup>

Thành phần	Định dạng	Mục đích	Giá trị mặc định	Limit	Note
MapID	Số	Mã số map users sẽ chơi trên			
ModelID	Số	Mã số gamemode của trận đấu			
Match Type	Hằng số	Chỉ định trận đấu là đấu rank hay thường	Thường: 0 Rank: 1	1	Chỉ khi đấu rank mới cần quan tâm tới giá trị Rank W/L
Max players	Số	Xác định số người cần thiết để vào 1 màn chơi	10	10	
Maximum time	Hằng số	Thời gian chơi tối đa Khi thời gian user thấy trong game đạt tới ngưỡng này thì game sẽ kết thúc			Tính theo 1f = 1s

Khi định dạng là Hằng số, giá trị không lệch đi khỏi giá trị mặc định <sup>3</sup>

## 5. Các giá trị theo từng gamemodes<sup>4</sup>

### a. Base capture<sup>5</sup>

Thành phần	Giá trị
Team ID	Đội công:
	Đội thủ:

Map ID	Test_Map (Tên sẽ được thay thế sau khi hoàn tất các yếu tố chơi khác)	0	1
Maximum time	Thời gian chơi tối đa	300 giây = 5 phút	

## b. Deathmatch <sup>2</sup>

Thành phần		Giá trị	3
Team ID		0	
		1	
Map ID	Test_Map (Tên sẽ được thay thế sau khi hoàn tất các yếu tố chơi khác)	0	
Maximum time	Thời gian chơi tối đa	300 giây = 5 phút	

## 6. Notes <sup>4</sup>

| Deathmatch profile sẽ được cập nhật sau <sup>5</sup>