

[World] [Tank War] Map Document¹

HỆ THỐNG THIẾT KẾ MAP²

Ngày khởi tạo: 18 - 09 - 2025³

Người soạn:  phucth12 (phucth12)⁴

Phiên bản mới nhất: v1.0⁵

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	19 - 09 - 2025	Rework và chia file gốc thành triết lý thiết kế map ([World] [Tank War] Map Design Document - Original) và thông tin liệt kê vật thể được sử dụng trong map	 phucth12		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế.⁷

Tài liệu này là hướng dẫn thiết kế map. Tài liệu mô tả và phân loại các đối tượng quan trọng⁸ sẽ áp dụng trong các map.

2. Mục tiêu tài liệu.⁹

Tài liệu được dùng để lưu trữ thông tin các assets được sử dụng trong map của game.¹⁰

3. Mục lục¹¹

4. Danh sách vật thể	1
4.1 Vật thể Block Object (BO)	
4.1.1 BO_Building	
4.1.2 BO_Collider	
4.1.3 BO_Container	
4.1.4 BO_Mountain	
4.1.5 BO_Rock	
4.1.6 BO_Sign	
4.2 Vật thể Breakable Object (BR)	
4.2.1 BR_Barrel	
4.2.2 BR_Cactus	
4.2.3 BR_Decor	
4.2.4 BR_Gate	
4.3 Vật thể Decorations (DE)	
4.3.1 DE_Decor	
4.4 Vật thể Ground (GR)	
4.4.1 GR_Ground	
4.5 Vật thể Hiding (HI)	2

4. Danh sách vật thể ³

4.1 Vật thể Block Object (BO) ⁴

Các vật thể này có đặc điểm: ⁵

- Player không thể đi xuyên qua BO.
- Player không có tương tác đặc biệt với BO.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua BO (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).

| **Note:** Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu BO_*Tên tương ứng* ⁷

4.1.1 BO_Building ⁸

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	1
BO_House_01	4 x 5 x 4	
BO_House_02	30 x 18 x 13	
BO_House_03_4x4x4	4 x 4 x 4	
BO_House_04_6x6x6	6 x 6 x 6	
BO_VanCar_01_3x2x2	3 x 2 x 2	
BO_Workbench_01	2 x 2 x 2	

4.1.2 BO_Collider²

Note: Obj này được dùng làm biên giới map³

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	4
Box_1x1x1	1 x 5 x 1	

4.1.3 BO_Container⁵

Note: Các objs sau đều có bản **Variant**, bản này sẽ đảo ngược dài và rộng của obj⁶ gốc.

Note: Điểm khác nhau giữa cái container là màu của nó.⁷

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	8
BO.Container_01	7 x 4 x 3	
BO.Container_02	7 x 4 x 3	
BO.Container_03	7 x 4 x 3	
BO.Container_04	7 x 4 x 3	

4.1.4 BO_Mountain¹

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
BO_CaveGate_01	12 x 8 x 7
BO_CaveRoof_02	36 x 14 x 42
BO_Mountain_03	200 x 13 x 200

4.1.5 BO_Rock³

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
BO_Rock_1x2x1	1 x 2 x 1
BO_Rock_1x3x4	1 x 3 x 4
BO_Rock_2x2x2	2 x 2 x 2
BO_Rock_2x3x2	2 x 3 x 2
BO_Rock_2x3x4	2 x 3 x 4
BO_Rock_3x3x2	3 x 3 x 2
BO_Rock_3x6x5	3 x 6 x 5
BO_Rock_4x3x1	4 x 3 x 1
BO_Rock_4x3x2	4 x 3 x 2
BO_Rock_4x3x3	4 x 3 x 3
BO_Rock_4x5x5	4 x 5 x 5
BO_Rock_4x6x4	4 x 6 x 4
BO_Rock_5x5x4	5 x 5 x 4

BO_Rock_5x6x3

5 x 6 x 3

1

4.1.6 BO_Sign²

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	3
BO_Signage_01	0.9 x 3 x 1.3	
BO_Signage_02	0.1 x 2.8 x 1	

4.2 Vật thể Breakable Object (BR) ⁴

Các vật thể này có đặc điểm: ⁵

- Player không thể đi xuyên qua BR.
- Player không có tương tác đặc biệt với BR.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào đều phá được BR (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).

Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu BR_ *Tên tương ứng* ⁷

4.2.1 BR_Barrel ⁸

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	9
BR_Box_01_2x2x2	2 x 2 x 2	1	
BR_Box_02_2x2x2	2 x 2 x 2	1	
BR_ToxicBarrel_01	1 x 1 x 1	1	
BR_ToxicBarrel_02_2x3x3	2 x 3 x 3	1	
BR_ToxicBarrel_02_3x3x2	3 x 3 x 2	1	
BR_ToxicBarrel_03	1 x 1.6 x 1	1	

BR_ToxicBarrel_04	1 x 2.2 x 1	1	1
-------------------	-------------	---	---

4.2.2 BR_Cactus ²

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	3
BR_Cactus_1x0.5x1	1 x 0.5 x 1	1	
BR_Cactus_1x1x1	1 x 1 x 1	1	
BR_Cactus_1x2x1	1 x 2 x 1	1	
BR_Cactus_1x3x1	1 x 3 x 1	1	
BR_Cactus_2x2x1	2 x 2 x 1	1	

4.2.3 BR_Decor ⁴

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	5
BR_Skull_01	1 x 0.6 x 1.9	1	

4.2.4 BR_Gate ⁶

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	7
BR_Gate_4x2.5x1	4 x 2.5 x 1	1	
BR_Gate_7x2.5x1	7 x 2.5 x 1	1	

4.3 Vật thể Decorations (DE) ⁸

Các vật thể này có đặc điểm: ¹

- Player đi xuyên qua được DE. ²
- Player không có tương tác đặc biệt với DE.
- Nhỏ đủ để không phá thế giới quan người chơi ($\leq 5 \times 0.5 \times 5$).

Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **DE_****Tên tương ứng****** ³

4.3.1 DE_Decor ⁴

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
DE_DrainCover_01	1 x 0.07 x 0.7
DE_Grass_01_Green	0.4 x 0.3 x 0.4
DE_Grass_02_Green	0.6 x 0.37 x 0.6
DE_Railway_01	1.4 x 0.1 x 2.8
DE_Railway_02	2.1 x 0.1 x 2.1
DE_Railway_03	1.4 x 0.1 x 2.8
DE_Stone_01_Gray	0.3 x 0.06 x 0.4
DE_Stone_01_Sand	0.7 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_01_SandDark	0.7 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_02_Gray	0.7 x 0.1 x 0.6
DE_Stone_02_Sand	1.2 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_02_SandDark	1.2 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_03_Gray	0.7 x 0.1 x 0.6
DE_Stone_03_Sand	1.3 x 0.03 x 1.1
DE_Stone_03_SandDark	1.3 x 0.03 x 1.1
DE_Stone_04_Sand	1.4 x 0.03 x 1.2
DE_Stone_04_SandDark	1.3 x 0.03 x 1.1

DE_Stone_05_Sand	2 x 0.05 x 1.5	1
DE_Stone_05_SandDark	2 x 0.05 x 1.5	
DE_StoneGrass_01_Green	0.4 x 0.2 x 0.6	
DE_StoneGrass_02_Green	0.7 x 0.3 x 0.8	

4.4 Vật thể Ground (GR)²

Các vật thể này có đặc điểm: ³

- Player không thể đi xuyên qua GR. ⁴
- Player không có tương tác đặc biệt với GR.
- Sàn chơi.
- Mặt phẳng (Không có độ cao).

Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **GR_*Tên tương ứng***⁵

4.4.1 GR_Ground⁶

Tên	Diện tích (Dài x Rộng)	7
GR_Grass_01	102 x 93	
GR_Sand_01	100 x 100	

4.5 Vật thể Hiding (HI)⁸

Các vật thể này có đặc điểm: ⁹

- Player và đạn ở bất kỳ nguồn nào đều đi xuyên qua được HI. ¹⁰
- Player sẽ tàng hình khi đi vào HI.
- HI không thể bị phá huỷ.
- Tham khảo thông tin của vật thể: [World] [Tank War] Grass Logic Design

Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **HI_*Tên tương ứng***¹¹

4.5.1 HI_Grass¹

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
HI_Grass_1x1x1	1 x 1 x 1
HI_Grass_2x1x2	2 x 1 x 2

4.6 Vật thể Outpost (OP) (Chế độ Outpost Breaker)³

Các vật thể này có đặc điểm:⁴

- Player không thể đi xuyên qua OP.
- Player không có tương tác đặc biệt với OP.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua OP (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).
- Đạn tank team ATK có khả năng bắn phá OP.
- Tham khảo thông tin của vật thể: [\[Combat Module\] \[Tank War\] Outpost Design - Base Capture Mode](#)

Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **OP_*Tên tương ứng***⁶

4.6.1 OP_Tower⁷

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
OP_Tower_01_6x7x6	6 x 7 x 6

4.7 Vật thể Tank (TA)⁹

Các vật thể này có đặc điểm:¹⁰

- TA không thể đi xuyên qua nhau.¹¹
- TA không có tương tác đặc biệt với nhau.

- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua TA (trừ khi có đạn được thiết kế 1 với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).
- Đạn từ TA thuộc team khác nhau có khả năng bắn phá nhau.
- Size TA của các class khác nhau, scale theo: **Scout < Assault < Heavy**
- Tham khảo thông tin của vật thể: [\[Character Module\] \[Tank War\] Tank System Detail](#)

| **Note:** Các con tank đều nằm trong [_GameAssets/Models/TankWars_Models/Char](#) 2

4.7.1 Class Scout³

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	4
TA_Scout_01	2 x 1.8 x 2	
TA_Scout_02	2 x 1.8 x 2	

4.7.2 Class Assault⁵

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	6
TA_Assault_01	2 x 2 x 2.5	
TA_Assault_02	2.3 x 2.3 x 3.3	

4.7.3 Class Heavy⁷

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	8
TA_Heavy_01	3 x 2.7 x 3	
TA_Heavy_02	3.5 x 3 x 3.9	

5. Danh sách map¹

5.1 Mode Outpost Breaker²

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng) ³
Desert	TankGamePlay-Final	100 x 100

5.2 Mode Deathmatch⁴

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng) ⁵
Desert(?)	-	100 x 100

6. Notes⁶

- Kích thước đối tượng được đo bằng đơn vị mặc định trong Unity (**Unit**):⁷

- 1 mét = 1 Unit trong Unity⁸

- Đối tượng nhỏ nhất sẽ luôn là DE.⁹

Note: Tên map sẽ được cập nhật¹⁰