

# [World] [Tank War] Grass Logic Design<sup>1</sup>

## HỆ THỐNG LOGIC CỦA CỎ XANH<sup>2</sup>

Version: 1.1<sup>3</sup>

Người viết: 

P

phuchth12

(phuchth12)

Ngày tạo: 11 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t? <sup>4</sup>
v1.0	11 - 09 - 2025	Hoàn thành file	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>		<input type="checkbox"/>
v1.1	17 - 09 - 2025	Format lại file	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>	<div><div>Q</div><div>Kent</div></div>	<input checked="" type="checkbox"/>

### 1. Mục đích thiết kế<sup>5</sup>

Tài liệu thiết kế chức năng cỏ trong map.<sup>6</sup>

Cung cấp chiều sâu về mặt chiến thuật cho game.<sup>7</sup>

### 2. Mục tiêu tài liệu<sup>8</sup>

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev thiết kế cỏ đúng chức năng.<sup>9</sup>

### 3. Tổng quan tài liệu<sup>10</sup>

1. Mục đích thiết kế

2. Mục tiêu tài liệu

3. Tổng quan tài liệu <sup>1</sup>

4. Ảnh hưởng tới <sup>2</sup>

a. Ảnh hưởng tới đối tượng khác

b. Trường hợp ảnh hưởng ngoại lệ

5. Tác động bởi <sup>3</sup>

6. Notes <sup>4</sup>

## 4. Ảnh hưởng tới <sup>5</sup>

a. Ảnh hưởng tới đối tượng khác <sup>6</sup>

Đối tượng	Kết quả mong muốn	Note
Tank	Tank sẽ tàng hình	
Đạn	Đạn sẽ tàng hình	
VFX	<ul style="list-style-type: none"><li>Sát thương có hiển thị</li><li>Effect bắn đạn không hiển thị</li><li>Khói xe không hiển thị</li><li>Effect Bear Trap có hiển thị</li><li>Effect Kamikaze có hiển thị</li><li>Effect Hook</li></ul>	
Môi trường	Cỏ có shadow	

Skills: <sup>8</sup>

Đối tượng	Kết quả mong muốn	Note
Bear Trap	Bẫy sẽ tàng hình	
Hook	Hook không tàng hình	

b. Trường hợp ảnh hưởng ngoại lệ<sup>1</sup>

Trường hợp	Điều kiện phụ	Kết quả mong muốn	Note
Tank đồng đội đi vào thăm cỏ	Player đang đứng ở ngoài	<ul style="list-style-type: none"><li>Tank đồng đội <b>không</b> tàng hình</li><li>Tank đồng đội hiển thị đạn + VFX đầy đủ</li></ul>	
	Player trong cùng thăm cỏ		
	Player trong thăm cỏ khác		
Tank địch đi vào thăm cỏ	Player đang đứng ở ngoài	Tank địch tàng hình	
	Player trong thăm cỏ khác		
	Player trong cùng thăm cỏ	<ul style="list-style-type: none"><li>Tank địch <b>không</b> tàng hình</li><li>Tank địch hiển thị đạn + VFX đầy đủ</li></ul>	
	Tank địch bị bắn trúng	Hiển thị chỉ số sát thương	
Player ở trong thăm cỏ	Tank địch trong thăm cỏ khác	Tank địch tàng hình	Player vẫn thấy VFX đạn
	Tank địch bắn trúng mình	Hiển thị chỉ số sát thương	
Outpost bắn vào thăm cỏ		Hiển thị VFX outpost đầy đủ	

5. Tác động bởi<sup>3</sup>

Đối tượng	Kết quả mong muốn	Note
VFX	Gió làm cỏ đung đưa	
Tank	<ul style="list-style-type: none"><li>Tạo SFX cỏ khi tank di chuyển trong thăm cỏ</li></ul>	

Note: Sẽ được cập nhật khi có trường hợp mới <sup>1</sup>

## 6. Notes <sup>2</sup>

- Kích thước đối tượng được đo bằng đơn vị mặc định trong Unity (**Unit**): <sup>3</sup>
  - **1 mét = 1 Unit** trong Unity
- Trường hợp liệt kê áp dụng cho cả 2 đội.