









[Combat Module] [Tank War] Skill Design Document

THÔNG TIN KỸ NĂNG

Version: 1.3

Người tạo file:  phuc**th12** (phuc**th12**)

Ngày tạo: 14 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	18 - 07 - 2025	Hoàn thành file	 phuc th12 &  anh nn d		<input type="checkbox"/>
v1.1	06 - 08 - 2025	Cập nhật Items sang Skills	 phuc th12		<input type="checkbox"/>
v1.2	09 - 09 - 2025	Edit tổng quát thông tin skill phù hợp để bắt đầu làm: Mô tả kỹ năng, mô tả tương tác, liệt kê thông số, setup balancing sheet, từ điển	 phuc th12		<input type="checkbox"/>
v1.3	17 - 09 - 2025	Format lại file + Link sheet thông tin skill vào file	 phuc th12 &  linh tt d		<input type="checkbox"/>
v1.4	26 - 09 - 2025	Xoá file Skill sheet cũ	 phuc th12		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế

Tài liệu liệt kê, diễn tả các công dụng và thông số khác nhau của skills có trong game.

Theo kĩ những điểm sau khi thiết kế skills:

- Tuân theo triết lý “**Easy to pick up, hard to master – Fast gameplay, deep strategy.**”
- Skills được thiết kế có ý nghĩa trong game.
- Thông số sẽ có định dạng chính xác và tuân thủ theo Unity units nếu cần.

2. Mục tiêu tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev tạo skills đúng theo công dụng và thông số đã đề ra.

3. Tổng quan tài liệu

4. Danh sách

5. Balancing

6. Notes

4. Danh sách

📄 [\[Combat Module\]](#) [\[Tank War\]](#) [Tank Skill](#)

| Note: **Balancing** - Cập nhật property của outpost sau khi test kamikaze xong

5. Balancing

Data: 📄 [\[Combat Module\]](#) [\[Tank War\]](#) [Tank Skill](#)

6. Notes

Sẽ thêm sau:

- *Attack Drone: Auto target bắn kẻ địch trong 1 phạm vi*
- *Suicide Drone: Auto target đâm thẳng vào kẻ địch trong 1 phạm vi 1 lần, dam cao*
- **//// Thêm defining việc cancel với chỉnh hướng skill.**

