

# [Progression Module] [Tank War]

## Onboarding Tutorial Mode Design

### THÔNG TIN THIẾT KẾ CHẾ ĐỘ TUTORIAL ONBOARDING

Version: v1.0

Người viết: P phuchth12 (phuchth12)

Ngày tạo: 20 - 08 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	20-08-2025	Hoàn thành file	<span>P phuchth12</span>		<input type="checkbox"/>
v1.1	13-11-2025	Điều chỉnh	<span>Q Kent</span>		

### 1. Mục đích thiết kế

Thiết giúp người chơi mới hiểu rõ các cơ chế chơi cơ bản trong game bao gồm di chuyển, nhắm bắn và xài kỹ năng.

### 2. Mục tiêu thiết kế

- Giới thiệu đầy đủ các cơ chế chơi căn bản của Tank Wars qua các giai đoạn.
- Người chơi có thể hiểu và hoàn thành các yêu cầu dễ dàng.
- Tạo cảm giác thoải mái và mong muốn chơi thêm từ người chơi.

### 3. Mục tiêu & tổng quan tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev hình dung rõ ràng hơn về mode Tutorial của game.

#### 4. Thành phần

#### 5. Giai đoạn và flow tutorial

#### 6. Userflow

#### 7. Notes

## 4. Thành phần

Thành phần	Mục đích	Miêu tả	Note
Map Tutorial	Màn chơi của chế độ Tutorial	<ul style="list-style-type: none"><li>Map nhỏ (<math>\leq 25 \times 25</math> units)</li><li>Có vật cản, vật trang trí tùy thích</li></ul>	
Mục tiêu & Textbox	Điều kiện hoàn thành map & textbox hiển thị các điều kiện	<ul style="list-style-type: none"><li>Mục tiêu hiển thị trên textbox tương ứng với giai đoạn</li></ul>	
Tank	Player	<ul style="list-style-type: none"><li>Cho phép sử dụng tank tùy thích</li></ul>	Tùy vào class tank được chọn mà mục tiêu giai đoạn 3 sẽ thay đổi
Move joystick	Cho phép player di chuyển		
Shoot joystick	Cho phép player bắn		
Skill button	Cho phép player sử dụng skill		
Pin	Checkpoint của giai đoạn <b>Moving</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Pin nhỏ (size <math>\leq 2 \times 2</math> units)</li></ul>	
Dummy tanks	Mục tiêu bắn trong giai đoạn <b>Shooting</b> và <b>Using A Skill</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Có tank đứng yên lẫn tank di chuyển</li><li>Các dummy tanks không bắn người chơi</li></ul>	Sau này có thể xem xét áp dụng tank ngấm bắn và player né đạn và di chuyển tới mục tiêu trong giai đoạn Moving

## 5. Giai đoạn và flow tutorial

Quá trình chơi Tutorial được chia thành 3 giai đoạn, tương ứng với 3 cơ chế khác nhau:

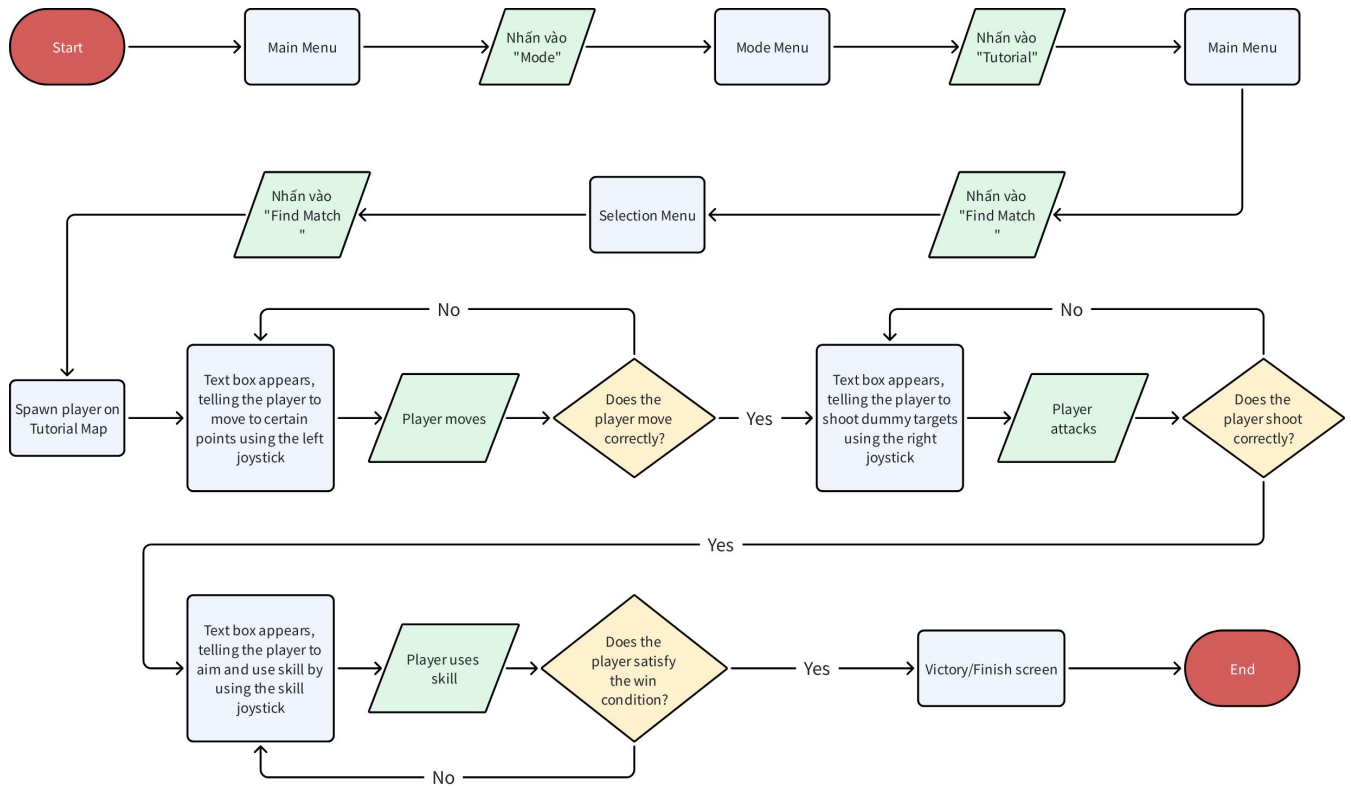
1. Moving
2. Shooting
3. Using a skill

Flow	Giai đoạn	Kịch bản	Hỗ trợ user	Điều kiện hoàn thành	Notes
0	-	User chọn tank		Thời gian đếm ngược	
1	1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Player spawn trên map</li><li>• Hiển thị <b>Move Joystick</b></li><li>• Hiển thị <b>1 Pin</b></li><li>• Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Move to the point!"</li></ul>	Làm tối màn hình ngoại trừ joystick khi yêu cầu người chơi di chuyển	Player hoàn tất di chuyển tới point Hiển thị "Nice!" và chuyển flow	Pin cách người chơi ~8 units
2	1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hiển thị <b>3 pins</b></li><li>• Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Move to the points! (0/3)"</li></ul>		Player hoàn tất di chuyển tới cả 3 points Hiển thị "Nice job!" và chuyển giai đoạn	3 pins cách nhau $\geq 10$ units Textbox được cập nhật với mỗi pins tìm được
3	2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hiển thị thêm <b>Shoot Joystick</b></li><li>• Spawn <b>1 tank</b></li><li>• Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Destroy the tank!"</li></ul>	Làm tối màn hình ngoại trừ <b>Shooting Joystick</b> khi yêu cầu người chơi bắn	Player bắn phá được tank Hiển thị "Nice job!" và chuyển flow	Tank cách người chơi ~8 units
4	2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spawn <b>2 tanks</b> tại vị trí ngẫu nhiên trên map</li><li>• Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Find and destroy the tanks! (0/2)"</li></ul>		Player phá được 2 tanks Hiển thị "Nice job!" và chuyển giai đoạn	Textbox được cập nhật với mỗi tanks phá được
	3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spawn <b>1 tank di chuyển</b></li></ul>			

5 - Scout		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tắt nút <b>Shooting Joystick</b></li> <li>Hiển thị <b>Skill Button</b></li> <li>Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Destroy the tank using your skill!"</li> </ul>	<p>Làm tối màn hình ngoại trừ <b>Skill Button</b> 1 lúc ngắn khi mới bắt đầu giai đoạn 3</p> <p>Không cho player tương tác với game đến khi màn hình sáng lại</p>	<p>Player phá được tank</p> <p>Hiển thị "Nice job!" và dẫn tới màn hình Victory</p>	
5 - Assault	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spawn <b>1 tank di chuyển</b></li> <li>Tắt nút <b>Shooting Joystick</b></li> <li>Hiển thị <b>Skill Button</b></li> <li>Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Trap the tank using your skill!"</li> </ul>		<p>Player bắt được tank thành công</p> <p>Hiển thị "Nice job!" và dẫn tới màn hình Victory</p>	
5 - Heavy	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spawn <b>1 tank di chuyển</b></li> <li>Tắt nút <b>Shooting Joystick</b></li> <li>Hiển thị <b>Skill Button</b></li> <li>Hiển thị <b>Text Box</b> với nội dung "Drag the tank close using your skill!"</li> </ul>	<p>Làm tối màn hình ngoại trừ <b>Skill Button</b> 1 lúc ngắn khi mới bắt đầu giai đoạn 3</p> <p>Không cho player tương tác với game đến khi màn hình sáng lại</p> <p>Player bị giới hạn vào 1 vùng giới hạn nhỏ để buộc người chơi xài skill từ xa</p>	<p>Player kéo được tank về thành công</p> <p>Hiển thị "Nice job!" và dẫn tới màn hình Victory</p>	Vùng giới hạn cách địch ~ 15 units
6	-	User hoàn thành tutorial và nhận thưởng			

Không hiển thị các UI khác ngoài các UI được liệt kê trong bảng

## 6. Userflow



## 7. Notes

Tutorial này giới thiệu các tính năng chơi chung, những tutorial cho các mode riêng biệt sẽ được thêm vào sau này :D