


# [Progression Module] [Tank War]<sup>1</sup>

## Leaderboard System

### HỆ THỐNG BẢNG XẾP HẠNG<sup>2</sup>

Version: v1.3<sup>3</sup>

Người tạo file:  Kent

Ngày tạo: 06 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t? <sup>4</sup>
v1.0	06 - 09 - 2025	Tạo file	 Kent		<input type="checkbox"/>
v1.1	18 - 09 - 2025	Format lại file	 phuc th12		<input type="checkbox"/>
v1.2	30 - 09 - 2025	Bổ sung phân loại Rank và điều kiện xếp Rank	 linhttd		<input type="checkbox"/>
v1.3	01 - 10 - 2025	Điều chỉnh và break down Rank hiện tại	 Kent	 Kent	<input checked="" type="checkbox"/>

### 1. Mục đích và mục tiêu<sup>5</sup>

- Mục tiêu: vinh danh đa dạng phong cách chơi nhưng **không làm loãng** trải nghiệm → giới hạn số bảng cốt lõi, còn lại xoay vòng theo tuần/sự kiện.<sup>6</sup>
- Tính cạnh tranh rõ ràng, minh bạch, có **reset theo chu kỳ** để duy trì động lực.<sup>7</sup>
- Bảo toàn công bằng: **xếp hạng cốt lõi dựa trên kỹ năng (Elo)**.<sup>8</sup>

### 2. Mục lục<sup>9</sup>

### 3. Kiến trúc hệ thống bảng xếp hạng <sup>1</sup>

#### 3.1 Cấu trúc tổng thể <sup>2</sup>

#### 3.2 Reset & mùa giải

### 4. Định nghĩa chỉ số & công thức <sup>3</sup>

#### 4.1 Season Rank (Elo) – Core #1

#### 4.2 Combat Board – Core #2

#### 4.3 Objective Board – Core #3

#### 4.4 Bảng theo Class – Core #4

#### 4.5 Performance Index (PI) – dùng cho V modifier & Class Boards

### 5. Rotating Boards (tuần) <sup>5</sup>

### 6. Anti-cheat & Guardrails <sup>6</sup>

### 7. Phần thưởng (đề xuất) <sup>7</sup>

### 8. UI/UX (luồng & layout) <sup>8</sup>

#### 1. Mô tả UI

#### 2. Assets List

### 9. Kỹ thuật & dữ liệu (đề xuất) <sup>9</sup>

#### 9.1. Data model (mô tả bảng chính) <sup>10</sup>

#### 9.2. Pipeline (đề xuất)

---

## 3. Kiến trúc hệ thống bảng xếp hạng <sup>11</sup>

### 3.1 Cấu trúc tổng thể <sup>12</sup>

#### ◦ Core Boards <sup>13</sup>

- **Season Rank (MMR/Elo)** – bảng **chính**.
- **Combat Board** – phong cách sát thương/đối đầu.
- **Objective Board** – phong cách chơi mục tiêu đội (Capture Base).
- **Class Boards** – theo **Scout/Assault/Heavy** (3 bảng con).

#### ◦ Rotating Boards (xoay vòng/tuần) <sup>15</sup>

- **Weekly Challenge** (ví dụ: Kill Streak, Longest Hit Distance...). <sup>16</sup>

- **Event Board (optional)** (sự kiện theo patch, giải đấu nội bộ...):  
→ Luôn nhỏ hơn hoặc bằng **2 bảng** xoay vòng hiển thị cùng lúc để tránh loãng.

1

- **Eligibility** (điều kiện lên bảng, áp dụng mặc định trừ khi ghi khác)

2

- **Min Matches:**  $\geq 10$  trận/Season với mỗi bảng cốt lõi.

3

### 3.2 Reset & mùa giải

4

- **Season Rank:** reset mỗi **(8-12 tuần)**
- **Combat Score theo Class:** reset theo tháng.
- **Rotating:** reset theo tuần (thứ Hai lúc 00h00).

5

## 4. Định nghĩa chỉ số & công thức

6

Tất cả chỉ số **đều chuẩn hoá theo phút** (per-minute) để công bằng với thời lượng trận ~4 phút.

7

### 4.1 Season Rank (Elo) – Core #1

8

- **Elo cập nhật sau trận** (thắng/thua + đối trọng chênh lệch Elo 2 đội).
- Công thức tính Elo nhận được:

9

- **$\Delta = K * (S - E) * V$**

11

- **S** = kết quả trận

12

- **Định nghĩa:** Kết quả thực tế của trận đấu.
  - **Tác dụng:** Là yếu tố chính xác định cộng hay trừ MMR.
- S = 1 nếu thắng.
- S = 0 nếu thua.
- (Trong game có hòa thì thường S = 0.5, nhưng Tank War hiện tại mặc định không có hòa).

13

- **$E = 1 / (1 + 10^{((\text{Arg\_Elo\_opp} - \text{Arg\_Elo\_team}) / D))}$**

14

- **Định nghĩa:** Xác suất thắng kỳ vọng, tính từ chênh lệch Elo giữa 2 đội.

15

- **Tác dụng:** So sánh sức mạnh “lý thuyết” và kết quả thực tế.

16

- Nếu thắng đối thủ mạnh hơn (E thấp) → Delta dương lớn.

17

- Nếu thua đối thủ yếu hơn (E cao) → Delta âm nhiều.

◦ **D = divisor (hệ số chia)**, mặc định trong Elo gốc là **400**.<sup>1</sup>

■ Khi giáo sư Arpad Elo (cha đẻ hệ thống) áp dụng cho cờ vua, ông chọn 400 vì nó phản ánh đúng thực tế: “Một kiện tướng cờ vua thường gần như chắc chắn thắng người yếu hơn họ 400 Elo” .<sup>2</sup>

■ **Cân đối độ dốc của đường cong xác suất:**<sup>3</sup>

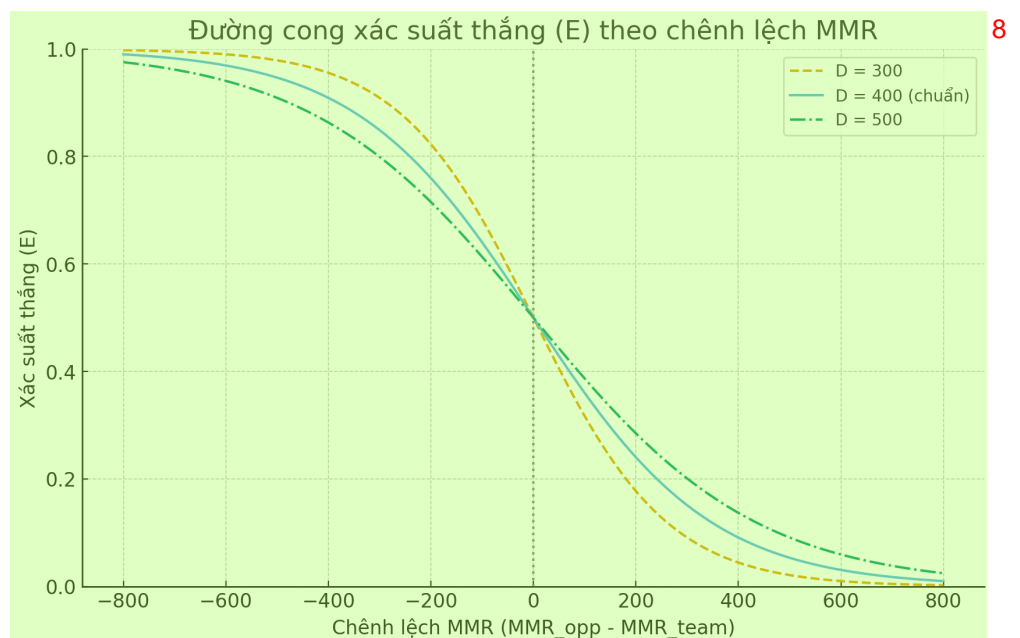
• Nếu D nhỏ hơn 400 thì đường cong dốc hơn dẫn đến chênh lệch nhỏ vài chục MMR đã tạo khác biệt lớn.<sup>4</sup>

• Nếu D lớn hơn 400 thì đường cong thoải hơn dẫn đến cần chênh MMR lớn mới tạo khác biệt đáng kể.<sup>5</sup>

• Nếu meta Tank War có tốc độ trận ngắn (4 phút) và nhiều biến động, có thể thử tuning:<sup>6</sup>

◦ D = 300 → phân hạng khắt khe hơn (dễ phân loại rank).<sup>7</sup>

◦ D = 500 → phân hạng mềm hơn (giảm biến động khi chênh lệch skill không quá nhiều).



•  **$K = 35 - ((\text{TotalMatches} / \text{MatchCap}) * (35 - 10))$** <sup>9</sup>

◦ **Định nghĩa:** Hệ số điều chỉnh độ nhạy của MMR.<sup>10</sup>

◦ **Tác dụng:** Quyết định mức thay đổi MMR sau mỗi trận.<sup>11</sup>

■ Người chơi ít trận → K cao → MMR thay đổi nhanh để nhanh về đúng trình.<sup>12</sup>

■ Người chơi nhiều trận → K thấp → MMR ổn định, ít dao động.

◦ **TotalMatches** = số trận đã chơi trong mùa hoặc tổng cộng.<sup>13</sup>

◦ **MatchCap** = số trận mà sau đó K sẽ chạm ngưỡng thấp (tạm thời là 200 trận)<sup>14</sup>

◦ **Ngưỡng:** Min = 10, Max = 35.<sup>1</sup>

◦ Trong thiết kế game competitive hiện đại (MOBA, FPS, hoặc Esport nói chung) thì **K** nên **co giãn theo số trận + độ ổn định** để:

- Người mới → MMR nhảy nhanh, không bị stuck quá lâu.<sup>3</sup>
- Người chơi dày dạn → MMR biến động ít, giữ sự ổn định.

◦ **Ví dụ cho chỉ số K:**<sup>4</sup>

- Người chơi 5 trận sẽ có  $K \approx 34$ <sup>5</sup>
- Người chơi 30 trận sẽ có  $K \approx 30$
- Người chơi 100 trận sẽ có  $K \approx 20$
- Người chơi 200+ trận sẽ có  $K = 10$  (ổn định)

• **V** = Performance Modifier (0.9 → 1.1) dựa trên Combat Score (CS).<sup>6</sup>

◦ **Định nghĩa:** Hệ số điều chỉnh dựa trên đóng góp cá nhân.<sup>7</sup>

◦ **Tác dụng:** Thưởng nhẹ cho người chơi có màn trình diễn vượt trội, giảm nhẹ cho người chơi chơi kém.<sup>8</sup>

- Giữ Delta công bằng hơn, tránh trường hợp “thắng nhờ gánh team nhưng vẫn cộng ít”, hoặc “AFK thắng nhờ đồng đội mà vẫn cộng như thường”.<sup>9</sup>

◦ Phạm vi: **0.90 → 1.10**.<sup>10</sup>

◦ Cách tính  **$CS\_norm = CS\_player / CS\_team\_avg$** <sup>11</sup>

- $CS\_team\_avg$  = trung bình CS của 4 đồng đội còn lại.<sup>12</sup>
- Nếu  $CS\_norm \geq 1.30 \rightarrow V = 1.10$
- Nếu  $1.15 \leq CS\_norm < 1.30 \rightarrow V = 1.05$
- Nếu  $0.85 \leq CS\_norm < 1.15 \rightarrow V = 1.00$
- Nếu  $0.70 \leq CS\_norm < 0.85 \rightarrow V = 0.95$
- Nếu  $CS\_norm < 0.70 \rightarrow V = 0.90$
- Ví dụ nhanh:  $CS\_player = 5.65, CS\_team\_avg = 4.50 \rightarrow CS\_norm = 1.26 \rightarrow V = 1.05$ .

**Ví dụ cho cách tính điểm Elo:**<sup>13</sup>

- Team A (Elo trung bình  $\approx 1500$ ) vs Team B (Elo trung bình  $\approx 1600$ ).<sup>14</sup>
- Người chơi thuộc Team A, thắng trận  $\rightarrow S = 1$ .
- $K = 28, V = 1.05, D = 400$
- $E = 1 / (1 + 10^{((1600 - 1500) / 400)}) = 0.36$ .

- $\Delta = 28 * (1 - 0.36) * 1.05 \approx +19 \text{ Elo}$ . (chỉ lấy số nguyên và sẽ làm tròn lên nếu số thập phân lớn hơn hoặc bằng 0.5, làm tròn xuống nếu nhỏ hơn 0.5)

- Tie-break trong bảng: **MMR > Win Rate > Số trận > Thời điểm đạt MMR** – ai đạt MMR hiện tại trước sẽ đứng trên.

## 4.2 Combat Board – Core #2

- Trọng tâm: **kỹ năng chiến đấu**.
- Chỉ số tổng hợp: **Combat Score (CS)** per game → trung bình theo mùa.

- $KDA \text{ Impact} = (\text{Kills}) + (0.6 * \text{Assists}) - (0.8 * \text{Deaths})$
- $\text{Damage Score} = \text{DamageDealt} / \text{AverageDamageRole}$ 
  - **DamageDealt** = tổng lượng damage người chơi gây ra trong trận lên người chơi khác.
  - **AverageDamageRole** = Damage trung bình của toàn bộ người chơi trong cùng class trong 1000 trận gần nhất (cập nhật mỗi tuần vào lúc 0h00 thứ Hai hàng tuần)
- $\text{Streak Bonus} = 0.1 * \text{MaxKillStreak}$  (giới hạn tối đa 2.0)
- **$CS = (0.5 * KDA \text{ Impact}) + (0.4 * \text{Damage Score}) + (0.1 * \text{Streak Bonus})$**

**Ví dụ:**

- $K/A/D = 9 / 6 / 3 \rightarrow KDA \text{ Impact} = 9 + (0.6 * 6) - (0.8 * 3) = 9 + 3.6 - 2.4 = 10.2$
- $\text{DamageDealt} = 15000, \text{AverageDamageRole} = 12000 \rightarrow \text{Damage Score} = 1.25$
- $\text{MaxKillStreak} = 5 \rightarrow \text{Streak Bonus} = 0.5$ .
- $CS = (0.5 * 10.2) + (0.4 * 1.25) + (0.1 * 0.5) = 5.1 + 0.5 + 0.05 = 5.65$ .

## 4.3 Objective Board – Core #3

- Trọng tâm: **chơi mục tiêu đội**.
- **Objective Score (OS)** (per game → trung bình theo mùa) [Inference]:

- $\text{Capture Score} = (2 * \text{Captures}) + (1 * \text{Neutralizes})$
- $\text{Defense Score} = (1.5 * \text{Defends}) + (0.5 * \text{Interrupts})$
- $\text{Zone Time Score} = \text{TimeInZone} / \text{TeamAverage}$  (giới hạn tối đa 2.0)
- $OS = (0.45 * \text{Capture Score}) + (0.35 * \text{Defense Score}) + (0.2 * \text{Zone Time Score})$

- **Điều kiện ghi nhận sự kiện** [Inference]:

- **Capture:** hoàn tất chiếm điểm/tích lũy % mốc.
- **Neutralize:** kéo cờ/đẩy bar từ trạng thái đối phương.
- **Defend:** đẩy lùi xâm nhập trong **15s** tại điểm đang do team kiểm soát.
- **Interrupt:** phá gián đoạn tiến trình chiếm của địch (hạ gục/đẩy lùi).

#### 4.4 Bảng theo Class – Core #4

- 3 bảng con: **Top Scout, Top Assault, Top Heavy** (theo **Combat Score**).

- **CS\_season = Trung bình của Top 70% trận có CS per game cao nhất**

- Chuẩn hóa theo class (để so giữa người chơi cùng class)

- **CS\_class\_norm = CS\_season / CS\_role\_avg\_season**

- CS\_role\_avg\_season = trung bình CS\_season của tất cả người chơi trong cùng class, trong mùa hiện tại.
- Bảng xếp hạng hiển thị cả **CS\_season** và **CS\_class\_norm**; xếp hạng theo **CS\_class\_norm** để công bằng.

- **Eligibility (điều kiện):**

- Tham gia ít nhất 15 trận trên class đó, đồng thời chiếm tỉ trọng lớn hơn hoặc bằng 30% tổng số trận đã chơi.

- **Tie-break:**

- CS\_season cao hơn
- Win Rate của class cao hơn
- Ai đạt mốc hiện tại sớm hơn đứng trên

#### Xếp hạng ví dụ (Top Assault):

Hạng 1: Player A | CS\_class\_norm = 1.21 | CS\_season = 5.40 | WR\_class = 61%

Hạng 2: Player B | CS\_class\_norm = 1.17 | CS\_season = 5.25 | WR\_class = 58%

Hạng 3: Player C | CS\_class\_norm = 1.13 | CS\_season = 5.20 | WR\_class = 55%

#### 4.5 Performance Index (PI) – dùng cho V modifier & Class Boards

- **PI (per game) cân bằng theo class để khuyến khích đúng vai trò. [Inference]**

- $PI_{game} = (Weight1 * Combat Score) + (Weight2 * Objective Score) + (Weight3 * Chỉ số phụ)$
- $PI_{season} =$  Trung bình của 70% trận có PI cao nhất trong mùa

- **Scout Weight:** 40% Combat + 40% Objective + 20% Assist/Vision

1

- **Assault Weight:** 50% Combat + 35% Objective + 15% Assist

- **Heavy Weight:** 35% Combat + 45% Objective + 20% Damage Taken/Mitigated

- **PI Season** = trung bình top **70%** trận tốt nhất (loại 30% đáy để tránh 1-2 trận tệ phá trung bình).

2

**Lưu ý “role metrics” chưa có đủ hệ thống Vision/Mitigate?** → có thể thay thế tạm bằng biến sẵn có (ví dụ Damage Soak per minute, Body-Block Events). Cần xác nhận với team dev trước khi bật.

3

## 5. Rotating Boards (tuần)

4

- **Weekly Challenge** (1 trong các chủ đề):

5

- **Kill Streak King:** Max streak trong tuần (Min Matches: 5).

6

- **Sniper’s Mark: Longest Hit Distance** (ghi nhận từ telemetry vũ khí có “range record”).

- **Clutch Defender:** Số Interrupts thành công.

- **Event Board** (theo patch/season beat):

7

- **“Heavy Week”** : PI của Heavy \* 1.05 cho bảng này.

- **“Scout Relay”** : Objective từ Scout + 25% điểm sự kiện (chỉ bảng event).

- Mỗi tuần chỉ **1-2 bảng**, nêu rõ **rule + anti-exploit**. [Inference]

8

## 6. Anti-cheat & Guardrails

9

- **Outlier Filter:** loại trận **AFK, Quiter,...**

10

- **Boosting Heuristics:**

11

- Cặp/tổ đội lặp lại **>3 lần/ngày** với chênh MMR > 500.

12

- Tỷ lệ Assist/Kill bất thường > 5.0 kèm Damage thấp.

- Bị report “account sharing/AFK”  $\geq N$  lần/tuần. (optional)

- **Decay** (Season Rank): không đánh trong **14 ngày** → **MMR hiển thị** giảm nhẹ theo tuần.

13

- Dự phòng “loãng” : landing chỉ hiển thị **4 Core: Ranking, Top Scout, Top Assault, Top Heavy**.

14

---

## 7. Phần thưởng (đề xuất) <sup>1</sup>

- **Season Rank (theo Tier):** <sup>2</sup>

- **Bronze/Silver/Gold/Platinum/Diamond/Master/Challenger.** <sup>3</sup>
- Recruit/Warrior/Elite/Commander/Ironclad/Warlord/Legend
- **Top % (1%, 5%, 10%) nhận khung avatar + hiệu ứng garage.**

- **Monthly (Combat/Class):** top 100 nhận **Battle Pass Points + Currency** nhỏ. <sup>4</sup>

- **Weekly (optional):** top 200 nhận **Token** quay gacha vật phẩm trang trí. <sup>5</sup>

Tránh phần thưởng chênh lệch quá lớn giữa Top 10 và Top 100 để **giảm toxic.** <sup>6</sup>

---

## 8. UI/UX (luồng & layout) <sup>7</sup>

### 1. Mô tả UI <sup>8</sup>

- **Landing (Leaderboard Home)** <sup>9</sup>

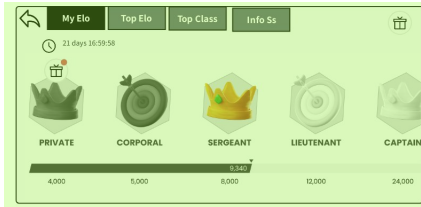
- Tabs: **My Elo** | **Top Elo** | **Top Class** | **Season information** <sup>10</sup>
- **Search** vị trí của “mình” + **Jump to My Rank.**
- Có Theme theo Season cho hệ thống LeaderBoard này.
- Dự kiến 3 tháng/season.

- **List View** <sup>11</sup>

- Cột: Rank | Name | Class Icon | Tier/Score | WR | Matches | Δ (tăng/giảm). <sup>12</sup>
- Hover: breakdown trận gần nhất, PI/CS/OS mô tả ngắn.

- **Detail Panel** <sup>13</sup>

- Biểu đồ xếp hạng theo thời gian; phân bố theo class; best matches. <sup>14</sup>
- **Rule/Eligibility** rõ ràng ngay đầu trang.



1

2. Assets List<sup>2</sup>

- Icon đại diện cho từng bậc rank (dành cho Season Rank)<sup>3</sup>

Rank	Sao	Khoảng Elo	Mốc Elo vào sao
Recruit (Tân Binh)	★1	950–999	950
	★2	1000–1049	1000
	★3	1050–1099	1050
Warrior (Chiến Binh)	★1	1100–1166	1100
	★2	1167–1233	1167
	★3	1234–1299	1234
Elite (Đặc Nhiệm)	★1	1300–1369	1300
	★2	1370–1439	1370
	★3	1440–1509	1440
	★4	1510–1579	1510
	★5	1580–1649	1580
Commander (Đại Tá)	★1	1650–1719	1650
	★2	1720–1789	1720
	★3	1790–1859	1790
	★4	1860–1929	1860
	★5	1930–1999	1930
Ironclad (Thiết Giáp)	★1	2000–2079	2000
	★2	2080–2159	2080
	★3	2160–2239	2160
	★4	2240–2319	2240
	★5	2320–2399	2320
Warlord (Chiến Tướng)	★1	2400–2439	2400
	★2	2440–2479	2440
	★3	2480–2519	2480
	★4	2520–2559	2520
	★5	2560–2599	2560
Legend (Chiến Thần)	—	≥ 2600	2600

4

- Ghi chú cho Rank Legend: <sup>1</sup>

- Ở mốc rank này khi người chơi vào TOP 100 Rank sẽ có thêm số thứ tự dựa trên xếp hạng của người chơi trong Badget Rank. Người chơi ở Rank 101 sẽ chỉ là Badget Legend bình thường.
- Badget có số xếp hạng của người chơi sẽ được cập nhật phụ thuộc vào thời gian làm mới của TOP Rank Leaderboard.

## 9. Kỹ thuật & dữ liệu (đề xuất) <sup>3</sup>

### 9.1. Data model (mô tả bảng chính) <sup>4</sup>

- `matches` ([id], time, mode, duration, team\_mmr, result, ...)
- `player_match_stats` ([match\_id, player\_id], kills, assists, deaths, dmg\_dealt, dmg\_taken, zone\_time, captures, defends, interrupts, streak\_max, class, ...)
- `agg_player_season` ([player\_id, season\_id], mmr, pi\_season, cs\_avg, os\_avg, wr, matches, class\_split, last\_active, flags...)
- `leaderboard_snapshot` ([type\_id, period\_id], rank, player\_id, score, tie\_breakers, updated\_at)
- `reports_flags` ([player\_id], afk\_rate, abandon\_rate, suspicious\_pairs, ...)

### 9.2. Pipeline (đề xuất) <sup>6</sup>

- **Realtime**: cập nhật MMR sau trận; ghi `player_match_stats`.
- **Hourly jobs**: tính CS trung gian; cập nhật `agg_player_season`.
- **Daily snapshot (02:00 ICT)**: đổ dữ liệu sang `leaderboard_snapshot` cho truy xuất nhanh.
- **Cache**: Redis key `lb:{type}:{period}:top100` TTL 5–10 phút.

### 9.3. API (gợi ý) <sup>8</sup>

- GET `/lb/{type}?period=season&top=100`
- GET `/lb/{type}/me?period=season`
- GET `/lb/rules/{type}` (hiển thị Eligibility & công thức)
- **Pagination**: 100/ trang; `around=me` trả  $\pm 25$  vị trí xung quanh.

## 10. Bảng tổng hợp quy tắc<sup>1</sup>

Board	Mục đích	Điểm số chính	Eligibility	Reset	
Season Top Elo	Xếp điểm Elo	Elo	≥20 trận/season	8–12 tuần	
Class: Scout	Theo Class	CS Season (Scout)	≥15 trận & ≥30% trận	Tháng	
Class: Assault	Theo Class	CS Season (Assault)	≥15 trận & ≥30% trận	Tháng	
Class: Heavy	Theo Class	CS Season (Heavy)	≥15 trận & ≥30% trận	Tháng	
Class: Elemental	Theo Class	CS Season (Heavy)	≥15 trận & ≥30% trận	Tháng	

Cột Reward sẽ do LiveOps Designer quyết định.<sup>3</sup>

## 11. Mở rộng tương lai<sup>4</sup>

- **Rookie Board** (tài khoản <14 ngày) để bảo vệ người chơi mới.<sup>5</sup>
- **Clan/Team Board** nếu có hệ thống clan.<sup>6</sup>
- **Regional bracket** nếu cần cân bằng latency.<sup>7</sup>
- **Điểm assist:**<sup>8</sup>
  - **Assist rule (Tank War):**<sup>9</sup>

### Quy tắc tính Assist:<sup>10</sup>

- Trong vòng 10 giây trước khi mục tiêu chết, người chơi phải thỏa 1 trong các điều kiện:<sup>11</sup>
  - Có gây damage lên mục tiêu.<sup>12</sup>
  - Gây hiệu ứng CC/slow/debuff.<sup>13</sup>
  - Phá giáp hoặc lá chắn của mục tiêu.<sup>14</sup>
- Nếu nhiều người đạt điều kiện → tất cả đều nhận Assist.<sup>15</sup>