

[Multiplayer Module] [Tank War] Match Profile Design¹

THÔNG TIN TRẬN ĐẤU²

Version: v1.3³

Người viết:

P

phuchth12

(phuchth12)

Ngày tạo: 03 - 07 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t? ⁴
v1.0	04-07-2025	Hoàn thành file	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>		<input type="checkbox"/>
v1.1	15-07-2025	Update limit các value	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>		<input type="checkbox"/>
v1.2	25-07-2025	Update thông số	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>		<input type="checkbox"/>
v1.3	17 - 09 - 2025	Format lại file + Chuẩn bị phần Deathmatch	<div><div>P</div><div>phuchth12</div></div>		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế⁵

Phân định rõ ràng các thông tin nhận được từ bên ngoài trận vào và trong quá trình diễn ra trận đấu.⁶

Đảm bảo thiết kế có những đặc điểm sau:⁷

- Giữ các thông số đồng nhất ở các loại mode game khác nhau⁸
- Những thông số phải có định dạng rõ ràng

2. Mục tiêu tài liệu¹

Tài liệu được dùng để giúp đội Dev xây dựng thông tin trận đấu phù hợp cho các loại gamemodes khác nhau.²

3. Tổng quan tài liệu³

4. Các yếu tố trong 1 match⁴

- a. Thông số của user⁵
- b. Thông số của trận đấu

5. Các giá trị theo từng gamemodes⁶

- a. Base capture⁷
- b. Deathmatch

4. Các yếu tố trong 1 match⁸

a. Thông số của user⁹

Thành phần	Định dạng	Mục đích	Note
TeamID	Số	Trận đấu được chia thành nhiều team khác nhau Nhận dạng qua tên và màu sắc	
PlayerIndex	Số	Xác định vị trí của các nhân vật trong team	Mỗi player có 1 index riêng
PlayerName	Chuỗi kí tự	Nhận dạng các players qua qua tên được hiển thị trong trận đấu	Tham khảo User Profile Design: [Tank War] User Profile Design
AvatarID	Số	Mã số của avatar người chơi	Tham khảo Item List Design: ☰

			[Tank War] Item Design Document
SkillIDs	Số	Mã của các skill	
TankID	Số	Thể hiện mã số class tank Mỗi player có 1 tank gắn liền với họ Nhận dạng qua model tank và tên tank	Người chơi chỉ được phép thay đổi Tank ở đầu trận đấu, trong pick screen
Gold	Số	Số tiền từng player sở hữu trong quá trình chơi 1 match	Thông số cá nhân theo từng player
Kill	Số	Số tank địch đã phá huỷ	
KillStreak	Số	Số lượng giết liên tiếp của từng player	
Death	Số	Chỉ số số lần chết của player	
HitPoints (HP)	Số	Máu hiện tại của tank	Thông số cá nhân theo từng tank
MaxHitPoints	Số	Máu tối đa của tank	
MovementSp eed	Số	Tốc độ của tank	
Damage	Số	Tấn công của tank	
ReloadTime	Số	Thời gian nạp đạn của tank	
FireRate	Số	Tốc độ bắn của tank	
ProjectileSpe ed	Số	Tốc độ đạn bay của tank	
Range	Số	Phạm vi bắn của tank	
MagazineSize	Số	Kích cỡ của tank	
ProjectileCou nt	Số	Số đạn bắn ra trong 1 lần bắn	
Time played	Số thập phân	Thời gian chơi	Được biểu diễn trong game qua số tự nhiên, đơn vị là giây

b. Thông số của trận đấu¹

Thành phần	Định dạng	Mục đích	Giá trị mặc định	Limit	Note
MapID	Số	Mã số map users sẽ chơi trên			
ModelID	Số	Mã số gamemode của trận đấu			
Match Type	Hằng số	Chỉ định trận đấu là đấu rank hay thường	Thường: 0 Rank: 1	1	Chỉ khi đấu rank mới cần quan tâm tới giá trị Rank W/L
Max players	Số	Xác định số người cần thiết để vào 1 màn chơi	10	10	
Maximum time	Hằng số	Thời gian chơi tối đa Khi thời gian user thấy trong game đạt tới ngưỡng này thì game sẽ kết thúc			Tính theo 1f = 1s

Khi định dạng là Hằng số, giá trị không lệch đi khỏi giá trị mặc định³

5. Các giá trị theo từng gamemodes⁴

a. Base capture⁵

Thành phần		Giá trị
Team ID	Đội công:	0
	Đội thủ:	1

Map ID	Test_Map (Tên sẽ được thay thế sau khi hoàn tất các yếu tố chơi khác)	0
Maximum time	Thời gian chơi tối đa	300 giây = 5 phút

b. Deathmatch

Thành phần		Giá trị
Team ID		0
		1
Map ID	Test_Map (Tên sẽ được thay thế sau khi hoàn tất các yếu tố chơi khác)	0
Maximum time	Thời gian chơi tối đa	300 giây = 5 phút

6. Notes

Deathmatch profile sẽ được cập nhật sau