


[World] [Tank War] Grass Logic Design

HỆ THỐNG LOGIC CỦA CỎ XANH

Version: 1.1

Người viết:  phucsth12 (phucsth12)

Ngày tạo: 11 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	11 - 09 - 2025	Hoàn thành file	 phucsth12		<input type="checkbox"/>
v1.1	17 - 09 - 2025	Format lại file	 phucsth12	 Kent	<input checked="" type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế

Tài liệu thiết kế chức năng cỏ trong map.

Cung cấp chiều sâu về mặt chiến thuật cho game.

2. Mục tiêu tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev thiết kế cỏ đúng chức năng.

3. Tổng quan tài liệu

1. Mục đích thiết kế

2. Mục tiêu tài liệu

3. Tổng quan tài liệu

4. Ảnh hưởng tới

a. Ảnh hưởng tới đối tượng khác

b. Trường hợp ảnh hưởng ngoại lệ

5. Tác động bởi

6. Notes

4. Ảnh hưởng tới

a. Ảnh hưởng tới đối tượng khác

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

Skills:

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

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

5. Tác động bởi

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

Note: Sẽ được cập nhật khi có trường hợp mới

6. Notes

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