

# [World] [Tank War] Map Document<sup>1</sup>

## HỆ THỐNG THIẾT KẾ MAP<sup>2</sup>

Ngày khởi tạo: 18 - 09 - 2025<sup>3</sup>

Người soạn:  phucth12 (phucth12)<sup>4</sup>

Phiên bản mới nhất: v1.0<sup>5</sup>

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	19 - 09 - 2025	Rework và chia file gốc thành triết lý thiết kế map ( <a href="#">[World] [Tank War] Map Design Document - Original</a> ) và thông tin liệt kê vật thể được sử dụng trong map	 phucth12		<input type="checkbox"/>

## 1. Mục đích thiết kế.<sup>7</sup>

Tài liệu này là hướng dẫn thiết kế map. Tài liệu mô tả và phân loại các đối tượng quan trọng<sup>8</sup> sẽ áp dụng trong các map.

## 2. Mục tiêu tài liệu.<sup>9</sup>

Tài liệu được dùng để lưu trữ thông tin các assets được sử dụng trong map của game.<sup>10</sup>

## 3. Mục lục<sup>11</sup>

#### 4. Danh sách vật thể

1

##### 4.1 Vật thể Block Object (BO)

4.1.1 BO\_Building

4.1.2 BO\_Collider

4.1.3 BO\_Container

4.1.4 BO\_Mountain

4.1.5 BO\_Rock

4.1.6 BO\_Sign

##### 4.2 Vật thể Breakable Object (BR)

4.2.1 BR\_Barrel

4.2.2 BR\_Cactus

4.2.3 BR\_Decco

4.2.4 BR\_Gate

##### 4.3 Vật thể Decorations (DE)

4.3.1 DE\_Decco

##### 4.4 Vật thể Ground (GR)

4.4.1 GR\_Ground

##### 4.5 Vật thể Hiding (HI) 2

## 4. Danh sách vật thể<sup>3</sup>

### 4.1 Vật thể Block Object (BO)<sup>4</sup>

Các vật thể này có đặc điểm:<sup>5</sup>

- Player không thể đi xuyên qua BO.
- Player không có tương tác đặc biệt với BO.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua BO (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).

6

| Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu BO\_\*Tên tương ứng\*<sup>7</sup>

### 4.1.1 BO\_Building<sup>8</sup>



Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	1
BO_House_01	4 x 5 x 4	
BO_House_02	30 x 18 x 13	
BO_House_03_4x4x4	4 x 4 x 4	
BO_House_04_6x6x6	6 x 6 x 6	
BO_VanCar_01_3x2x2	3 x 2 x 2	
BO_Workbench_01	2 x 2 x 2	

#### 4.1.2 BO\_Collider<sup>2</sup>

| Note: Obj này được dùng làm biên giới map<sup>3</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	4
Box_1x1x1	1 x 5 x 1	

#### 4.1.3 BO\_Container<sup>5</sup>

| Note: Các objs sau đều có bản Variant, bản này sẽ đảo ngược dài và rộng của obj<sup>6</sup> gốc.

| Note: Điểm khác nhau giữa cái container là màu của nó.<sup>7</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	8
BO.Container_01	7 x 4 x 3	
BO.Container_02	7 x 4 x 3	
BO.Container_03	7 x 4 x 3	
BO.Container_04	7 x 4 x 3	

#### 4.1.4 BO\_Mountain <sup>1</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
BO_CaveGate_01	12 x 8 x 7
BO_CaveRoof_02	36 x 14 x 42
BO_Mountain_03	200 x 13 x 200

#### 4.1.5 BO\_Rock <sup>3</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
BO_Rock_1x2x1	1 x 2 x 1
BO_Rock_1x3x4	1 x 3 x 4
BO_Rock_2x2x2	2 x 2 x 2
BO_Rock_2x3x2	2 x 3 x 2
BO_Rock_2x3x4	2 x 3 x 4
BO_Rock_3x3x2	3 x 3 x 2
BO_Rock_3x6x5	3 x 6 x 5
BO_Rock_4x3x1	4 x 3 x 1
BO_Rock_4x3x2	4 x 3 x 2
BO_Rock_4x3x3	4 x 3 x 3
BO_Rock_4x5x5	4 x 5 x 5
BO_Rock_4x6x4	4 x 6 x 4
BO_Rock_5x5x4	5 x 5 x 4

BO\_Rock\_5x6x3

5 x 6 x 3

1

#### 4.1.6 BO\_Sign<sup>2</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	3
BO_Signage_01	0.9 x 3 x 1.3	
BO_Signage_02	0.1 x 2.8 x 1	

### 4.2 Vật thể Breakable Object (BR)<sup>4</sup>

Các vật thể này có đặc điểm:<sup>5</sup>

- Player không thể đi xuyên qua BR.
- Player không có tương tác đặc biệt với BR.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào đều phá được BR (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).

| Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu BR\_\*Tên tương ứng\*<sup>7</sup>

#### 4.2.1 BR\_Barrel<sup>8</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	9
BR_Box_01_2x2x2	2 x 2 x 2	1	
BR_Box_02_2x2x2	2 x 2 x 2	1	
BR_ToxicBarrel_01	1 x 1 x 1	1	
BR_ToxicBarrel_02_2x3x3	2 x 3 x 3	1	
BR_ToxicBarrel_02_3x3x2	3 x 3 x 2	1	
BR_ToxicBarrel_03	1 x 1.6 x 1	1	

BR\_ToxicBarrel\_04

1 x 2.2 x 1

1

1

#### 4.2.2 BR\_Cactus<sup>2</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	3
BR_Cactus_1x0.5x1	1 x 0.5 x 1	1	
BR_Cactus_1x1x1	1 x 1 x 1	1	
BR_Cactus_1x2x1	1 x 2 x 1	1	
BR_Cactus_1x3x1	1 x 3 x 1	1	
BR_Cactus_2x2x1	2 x 2 x 1	1	

#### 4.2.3 BR\_Decor<sup>4</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	5
BR_Skull_01	1 x 0.6 x 1.9	1	

#### 4.2.4 BR\_Gate<sup>6</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP	7
BR_Gate_4x2.5x1	4 x 2.5 x 1	1	
BR_Gate_7x2.5x1	7 x 2.5 x 1	1	

### 4.3 Vật thể Decorations (DE)<sup>8</sup>

Các vật thể này có đặc điểm:<sup>1</sup>

- Player đi xuyên qua được DE.<sup>2</sup>
- Player không có tương tác đặc biệt với DE.
- Nhỏ đủ để không phá thế giới quan người chơi ( $\leq 5 \times 0.5 \times 5$ ).

| Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **DE\_\***Tên tương ứng\*<sup>3</sup>

#### 4.3.1 DE\_Decor<sup>4</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng) <sup>5</sup>
DE_DrainCover_01	1 x 0.07 x 0.7
DE_Grass_01_Green	0.4 x 0.3 x 0.4
DE_Grass_02_Green	0.6 x 0.37 x 0.6
DE_Railway_01	1.4 x 0.1 x 2.8
DE_Railway_02	2.1 x 0.1 x 2.1
DE_Railway_03	1.4 x 0.1 x 2.8
DE_Stone_01_Gray	0.3 x 0.06 x 0.4
DE_Stone_01_Sand	0.7 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_01_SandDark	0.7 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_02_Gray	0.7 x 0.1 x 0.6
DE_Stone_02_Sand	1.2 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_02_SandDark	1.2 x 0.03 x 0.7
DE_Stone_03_Gray	0.7 x 0.1 x 0.6
DE_Stone_03_Sand	1.3 x 0.03 x 1.1
DE_Stone_03_SandDark	1.3 x 0.03 x 1.1
DE_Stone_04_Sand	1.4 x 0.03 x 1.2
DE_Stone_04_SandDark	1.3 x 0.03 x 1.1

DE_Stone_05_Sand	2 x 0.05 x 1.5	1
DE_Stone_05_SandDark	2 x 0.05 x 1.5	
DE_StoneGrass_01_Green	0.4 x 0.2 x 0.6	
DE_StoneGrass_02_Green	0.7 x 0.3 x 0.8	

## 4.4 Vật thể Ground (GR) <sup>2</sup>

Các vật thể này có đặc điểm: <sup>3</sup>

- Player không thể đi xuyên qua GR. <sup>4</sup>
- Player không có tương tác đặc biệt với GR.
- Sàn chơi.
- Mặt phẳng (Không có độ cao).

| Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **GR\_\*Tên tương ứng\***<sup>5</sup>

### 4.4.1 GR\_Ground <sup>6</sup>

Tên	Diện tích (Dài x Rộng)	7
GR_Grass_01	102 x 93	
GR_Sand_01	100 x 100	

## 4.5 Vật thể Hiding (HI) <sup>8</sup>

Các vật thể này có đặc điểm: <sup>9</sup>

- Player và đạn ở bất kỳ nguồn nào đều đi xuyên qua được HI. <sup>10</sup>
- Player sẽ tàng hình khi đi vào HI.
- HI không thể bị phá huỷ.
- Tham khảo thông tin của vật thể: [World] [Tank War] Grass Logic Design

| Note: Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **HI\_\*Tên tương ứng\***<sup>11</sup>

#### 4.5.1 HI\_Grass<sup>1</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
HI_Grass_1x1x1	1 x 1 x 1
HI_Grass_2x1x2	2 x 1 x 2

<sup>2</sup>

#### 4.6 Vật thể Outpost (OP) (Chế độ Outpost Breaker)<sup>3</sup>

Các vật thể này có đặc điểm:<sup>4</sup>

- Player không thể đi xuyên qua OP.
- Player không có tương tác đặc biệt với OP.
- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua OP (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).
- Đạn tank team ATK có khả năng bắn phá OP.
- Tham khảo thông tin của vật thể: [\[Combat Module\] \[Tank War\] Outpost Design - Base Capture Mode](#)

<sup>5</sup>

**Note:** Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **OP\_\*Tên tương ứng\***<sup>6</sup>

#### 4.6.1 OP\_Tower<sup>7</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
OP_Tower_01_6x7x6	6 x 7 x 6

<sup>8</sup>

#### 4.7 Vật thể Tank (TA)<sup>9</sup>

Các vật thể này có đặc điểm:<sup>10</sup>

- TA không thể đi xuyên qua nhau.
- TA không có tương tác đặc biệt với nhau.

<sup>11</sup>

- Đạn bắn từ bất kỳ nguồn nào không thể đi xuyên qua TA (trừ khi có đạn được thiết kế với chủ đích ngược lại với đặc điểm này).<sup>1</sup>
  - Đạn từ TA thuộc team khác nhau có khả năng bắn phá nhau.<sup>2</sup>
  - Size TA của các class khác nhau, scale theo: **Scout < Assault < Heavy**<sup>3</sup>
  - Tham khảo thông tin của vật thể: [\[Character Module\] \[Tank War\] Tank System Detail](#)<sup>4</sup>
- Note:** Các con tank đều nằm trong [\\_GameAssets/Models/TankWars\\_Models/Char](#) <sup>5</sup>

#### 4.7.1 Class Scout <sup>6</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
TA_Scout_01	2 x 1.8 x 2
TA_Scout_02	2 x 1.8 x 2

#### 4.7.2 Class Assault <sup>8</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
TA_Assault_01	2 x 2 x 2.5
TA_Assault_02	2.3 x 2.3 x 3.3

#### 4.7.3 Class Heavy <sup>10</sup>

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
TA_Heavy_01	3 x 2.7 x 3
TA_Heavy_02	3.5 x 3 x 3.9

## 5. Danh sách map<sup>1</sup>

### 5.1 Mode Outpost Breaker<sup>2</sup>

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng) <sup>3</sup>
Desert	TankGamePlay-Final	100 x 100

### 5.2 Mode Deathmatch<sup>4</sup>

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng) <sup>5</sup>
Desert(?)	-	100 x 100

## 6. Notes<sup>6</sup>

- Kích thước đối tượng được đo bằng đơn vị mặc định trong Unity (**Unit**):<sup>7</sup>
  - 1 mét = 1 Unit trong Unity<sup>8</sup>
- Đối tượng nhỏ nhất sẽ luôn là DE.<sup>9</sup>

| Note: Tên map sẽ được cập nhật<sup>10</sup>