[Combat Module] [Tank War] Mobile Skill Control System

THIẾT KẾ HỆ THỐNG ĐIỀU KHIỂN KỸ NĂNG TRÊN MOBILE

> **Version: v1.1**
>
> Người viết: **linhttd**
>
> **Ngày cập nhật: 17 - 09 - 2025**

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	16 - 09 - 2025	Tạo file	linhttd		☐
v1.1	17 - 09 - 2025	Format lại file	phucth12		☐

1. Tổng quan

Hệ thống này định nghĩa các kiểu điều khiển kỹ năng (Skill Control Types) dành cho game mobile.
Mục tiêu:

- Chuẩn hóa input để dễ triển khai cho nhiều loại skill khác nhau.
- Hỗ trợ UX thân thiện, dễ thao tác trên màn hình cảm ứng.
- Tối ưu sự đa dạng: từ skill buff nhanh, kỹ năng định hướng, kỹ năng chọn vị trí, đến kỹ năng duy trì (channeling).

2. Mục lục

3. Control Types

4. UI/UX

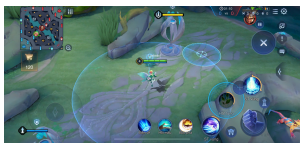
3. Control Types

Control Type	Đặc điểm	Use-case	Mobile Control	Auto Focus
Instant (Kích hoạt ngay)	Cast ngay khi bấm Không bắt buộc phải target/hướng/vị trí để kích hoạt Phản hồi nhanh	Buff bản thân (giáp, tốc, hồi máu) Trạng thái (tàng hình, bất tử)	- Tap nút skill = kích hoạt ngay - Không cần giữ/kéo thả	
Direction (Kỹ năng theo hướng)	Yêu cầu xác định hướng Skillshot có thể bị né	Skillshot tầm xa Dash định hướng Né tránh	Manual: Nhấn & giữ → hiện vòng định hướng Kéo tay để chỉnh hướng -> Thả = cast theo hướng chọn	• Có Target trong phạm vi Kích hoạt ->Hiển thị nhanh định hướng ngay khi bấm -> Định hướng Cast skill theo vị trí của Target ngay thời điểm kích hoạt • Không có Target trong phạm vị: Kích hoạt -> Cast skill theo hướng mặc định (trước mặt) theo phạm vi tối đa của skill
Ground (Chọn vị trí)	Yêu cầu chọn 1 điểm trên bản đồ Tạo hiệu ứng diện rộng (AOE)	Đặt bẫy Gọi kỹ năng AOE (Meteor, Tornado) Zone Control	Manual: Nhấn & giữ → hiện vòng chọn khu vực -> Kéo tay để xác định vị trí Thả = cast tại vị trí chọn	• Có Target trong phạm vi Auto cast skill tại chân tướng địch bị lock target

			Auto Focus: Nhấn -> Hiển thị nhanh định hướng theo Auto Focus -> Kích hoạt	• Không có Target trong phạm vi Nếu không lock target → cast vào khoảng cách tối đa theo hướng joystick.
Channeling (Duy trì)	Cast ngay lập tức, duy trì đến khi hết thời gian Có thể ngắt bởi CC hoặc khi thả nút Một số skill bắt buộc giữ đến hết channel	Beam (tia laser duy trì) Bắn liên tục Hồi máu liên tục	Nhấn & giữ = cast liên tục Nhấn lại = cancel Có thể chỉnh hướng bằng joystick Có thể bị cancel khi bị khống chế (define tùy skill)	• Nếu không có Target **Beam skill** → bắn theo hướng mặc định (trước mặt) tại khoảng cách tối đa. **AOE Skill**: đặt vùng channel ngay trước mặt caster theo phạm vi preset (config 70% Range) của Skill
Cancel Skill	• Khi đang Hold skill sẽ hiển thị button Cancel ở góc phải trên cùng của màn hình • Cancel bằng cách kéo joystick di chuyển lên nút cancel (X).			

4. UI/UX

Control Type	UI	UX Behavior	Reference
Instant (Tap cast)	• Icon skill sáng lên khi sẵn sàng.	- Tap = cast ngay, không cần kéo. - Đảm bảo latency = 0. - Người chơi phải cảm thấy responsive.	
Direction (Skillshot)	• Hiển thị phạm vi tối đa cast của skill theo hình tròn, bán kính theo độ dài tối đa của skill (1 màu mặc định) • Hiển thị Đường Cast của skill (1 màu mặc định)	- Giữ = hiện hướng. - Kéo = thay đổi hướng realtime. - Thả = cast theo hướng. - Auto Aim Option: nếu chỉ tap → auto lock target gần nhất.	

	• Khi kéo giữ, icon skill đổi trạng thái (expand).		
Ground (AOE select)	• Hiển thị vòng tròn bán kính AOE tại vị trí chỉ định • Màu sắc feedback: xanh (valid), đỏ (invalid). • Highlight outline khu vực sẽ ảnh hưởng.	- Giữ = hiện vòng AOE. - Kéo = thay đổi vị trí. - Thả = cast. - Auto Mode: tap nhanh → cast auto dưới chân target hoặc theo hướng joystick.	
Channeling (Hold skill)	Hiển thị phạm vi cast theo hình tròn, bán kính theo phạm vi tối đa của skill • Beam/laser → vẽ đường thẳng realtime	- Giữ = duy trì cast. - Thả = cancel.	
Cancel	Đổi màu hiển thị phạm vi cast và màu của định hướng skill		