


# [World] [Tank War] Map Document

## HỆ THỐNG THIẾT KẾ MAP

Ngày khởi tạo: 18 - 09 - 2025

Người soạn:  phuchth12 (phuchth12)

Phiên bản mới nhất: v1.0

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
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	 phuchth12		<input type="checkbox"/>

## 1. Mục đích thiết kế.

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

## 2. Mục tiêu tài liệu.

Tài liệu được dùng để lưu trữ thông tin các assets được sử dụng trong map của game.

## 3. Mục lục

## 4. Danh sách vật thể

### 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\_Deco

4.2.4 BR\_Gate

### 4.3 Vật thể Decorations (DE)

4.3.1 DE\_Deco

### 4.4 Vật thể Ground (GR)

4.4.1 GR\_Ground

### 4.5 Vật thể Hiding (HI)

## 4. Danh sách vật thể

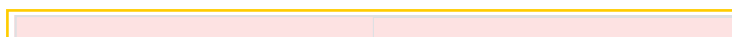
### 4.1 Vật thể Block Object (BO)

Các vật thể này có đặc điểm:

- ❑ 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).

**Note:** Trong các folders chứa cái tệp file này sẽ được kí hiệu **BO\_ \*Tên tương ứng\***

#### 4.1.1 BO\_Building



Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
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

**Note:** Obj này được dùng làm biên giới map

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

#### 4.1.3 BO\_Container

**Note:** Các objs sau đều có bản **Variant**, bản này sẽ đảo ngược dài và rộng của obj gốc.

**Note:** Điểm khác nhau giữa cái container là màu của nó.

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
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

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

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
---------------	-----------

#### 4.1.6 BO\_Sign

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
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)

Các vật thể này có đặc điểm:

- ❑ 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\***

#### 4.2.1 BR\_Barrel

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP
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
-------------------	-------------	---

#### 4.2.2 BR\_Cactus

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP
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\_Deco

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

#### 4.2.4 BR\_Gate

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)	HP
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)

Các vật thể này có đặc điểm:

- ❑ Player đi xuyên qua được DE.
- ❑ 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***\***

#### 4.3.1 DE\_Deco

Tên	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
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
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)

Các vật thể này có đặc điểm:

- Player không thể đi xuyên qua GR.
- ▣ 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\*

##### 4.4.1 GR\_Ground

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

#### 4.5 Vật thể Hiding (HI)

Các vật thể này có đặc điểm:

- Player và đạn ở bất kỳ nguồn nào đều đi xuyên qua được HI.
- ▣ Player sẽ tàng hình khi đi vào HI.
- ▣ HI không thể bị phá hủy.
- ▣ 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\*



#### 4.5.1 HI\_Grass

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

### 4.6 Vật thể Outpost (OP) (Chế độ Outpost Breaker)

Các vật thể này có đặc điểm:

- ❑ 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](#)

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

#### 4.6.1 OP\_Tower

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

### 4.7 Vật thể Tank (TA)

Các vật thể này có đặc điểm:

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

- 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).
- Đạn từ TA thuộc team khác nhau có khả năng bắn phá nhau.
- Size TA của các class khác nhau, scale theo: **Scout < Assault < Heavy**
- Tham khảo thông tin của vật thể: [\[Character Module\]](#) [\[Tank War\]](#) [Tank System Detail](#)

**Note:** Các con tank đều nằm trong `_GameAssets/Models/TankWars_Models/Char`

#### 4.7.1 Class Scout

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

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

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

### 5.1 Mode Outpost Breaker

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
Desert	TankGamePlay-Final	100 x 100

### 5.2 Mode Deathmatch

Tên	Tên (Scene)	Thể tích (Dài x Cao x Rộng)
Desert(?)	-	100 x 100

## 6. Notes

- Kích thước đối tượng được đo bằng đơn vị mặc định trong Unity (**Unit**):
  - ▣ **1 mét = 1 Unit** trong Unity
- Đối tượng nhỏ nhất sẽ luôn là DE.

**Note:** Tên map sẽ được cập nhật