

[Combat Module] [Tank War] Outpost Design - Base Capture Mode

THÔNG TIN THIẾT KẾ OUTPOST

Version: v1.5

Người viết:  phucth12

Ngày cập nhật: 17 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	29-07-2025	Hoàn thành file	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.1	31-07-2025	Cập nhật thông số theo đúng công thức 😊	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.2	04-08-2025	Balance lại outpost	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.3	06-08-2025	Gộp sheet bảng tính	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.4	04-09-2025	Cập nhật logic tìm mục tiêu của outpost (Giữa target và vật cản)	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.5	17-09-2025	Format lại file	 phucth12		<input type="checkbox"/>

1. Mục đích thiết kế

Tạo outpost làm mục tiêu chơi chính của gamemode Base Capture và thiết kế sao cho outposts mang cảm giác nguy hiểm nhưng cũng phù hợp với khung thời gian chơi đã đặt ra.

2. Mục tiêu thiết kế

- Dễ dàng cân bằng theo Mode chơi.
- Dễ mở rộng cho skin, nâng cấp, tính năng trong tương lai.
- Tất cả chỉ số và đơn vị đều được quy đổi theo chuẩn **Unity**:
 - Fire Rate: **shots/second**
 - Fire Range: **units** (1 unit Unity ≈ 1 mét)

Note: Tầm bắn của outpost là hình tròn, phạm vi bắn tính theo bán kính

3. Mục tiêu & tổng quan tài liệu

Tài liệu được dùng để giúp đội Art & Dev hình dung rõ ràng hơn về design của các Outposts.

4. Chỉ số chung
5. Công thức tính chỉ số
6. Phân loại cấp của Outpost
 - a. Outpost 1
 - b. Outpost 2
 - c. Outpost 3

4. Chỉ số chung

Chỉ số	Tên
HP	Health
Damage	Base Damage
Fire Rate	Shots/Second
Projectile Speed	Bullet Velocity

Range	Attack Range
Projectile Count	Bullets/Fire
Tier	Type Of Outpost

5. Công thức tính chỉ số

(Các công thức sau sẽ áp dụng cho hệ thống Tank PvP tiêu chuẩn và được scale cấp Outpost)

- **HP** = BaseTankHP * OutpostMultiplier
- **Damage** = BaseTankDamage * OutpostMultiplier
- **Fire Rate** = BaseFireRate * OutpostMultiplier
- **Projectile Speed** = BaseTankFireRate * OutpostMultiplier
- **Range** = BaseTankRange * OutpostMultiplier

6. Phân loại cấp của Outpost

Note: Để hiểu vì sao lại chọn các thông số này, tham khảo file balancing ở [phần 8](#)

Note 2: Range trong này được hiểu là bán kính

a. Outpost 1

- **Vai trò:** Trọng điểm đầu tiên, không quá khó để chiếm và khó để thủ.
- **Đặc điểm:** Đánh chậm, dam thấp.
- **Chỉ số cơ bản:**
 - HP: 2140
 - Damage: 112 - 160 (HP/hit)
 - Fire Rate: 1 (shots/s)
 - Projectile Speed: 45 (units/s)
 - Range: 20 (units)

b. Outpost 2

- **Vai trò:** Trọng điểm thứ hai, tương đối dễ để chiếm và tương đối dễ để thủ.
- **Đặc điểm:** Đánh nhanh, dam thấp.
- **Chỉ số cơ bản:**
 - HP: 2570
 - Damage: 120 - 171 (HP/hit)
 - Fire Rate: 1.5 (shots/s)
 - Projectile Speed: 45 (units/s)
 - Range: 20 (units)

c. Outpost 3

- **Vai trò:** Trọng điểm cuối, khó để chiếm và dễ để thủ.
- **Đặc điểm:** Đánh nhanh, dam cao.
- **Chỉ số cơ bản:**
 - HP: 3080
 - Damage: 134 - 192 (HP/hit)
 - Fire Rate: 2 (shots/s)
 - Projectile Speed: 45 (units/s)
 - Range: 20 (units)

7. Logic

a. Outpost target logic

Case	Behaviour	Note
Khi có kẻ địch (phe ATK) vào vùng bắn của outpost	<ul style="list-style-type: none">• <u>Chưa có target:</u><ul style="list-style-type: none">◦ Tank không bị khuất sau vật cản: Lấy tank đó làm target◦ Tank bị khuất sau vật cản: Không thay đổi target	Thời gian scan target tương đương với base fire rate (Scan target time = 0.5s)

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Đã có target</u>: Không thay đổi target
Khi target thoát vùng bắn của outpost	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Có kẻ địch khác trong vùng bắn</u>: Lấy tank gần nhất làm target mới • <u>Không có kẻ địch khác trong vùng bắn</u>: Không làm gì
Khi bắn target	Nòng súng đuổi theo target
Khi target nằm ở đằng sau các vật cản	Huỷ target, tìm target khác

b. Bullet logic

Đạn của outpost sẽ có những tính chất sau:

- Bắn từ đỉnh tháp xuống.
- Đạn sẽ chọn vị trí gần đây nhất của target để di chuyển tới, không có homing (dẫn đường) tới target.
- Đạn chỉ tác động tới 1 tank, không AOE.

8. Balance và bảng tính

Chỉ số	Tên	Design Weight	Giải thích
HP	Health	1.2	Sống lâu tăng thời gian gây DPS
Damage	Base Damage	1	Giá trị sát thương cơ bản
Fire Rate	Shots/Second	0.5	Quyết định tổng DPS thực tế
Projectile Speed	Bullet Velocity	0.5	Tác động nhỏ, phản ứng/né tránh
Range	Attack Range	1	Quyết định tổng DPS thực tế
Projectile Count	Bullets/Fire	1.6	Tác động tới DPS và số lượng tank bị tấn công
Tier	Type Of Outpost	1.2-1.4	Trực tiếp ảnh hưởng tới các thông số trên

[\[Tank War\] Stats & Balancing](#)

(*File này sẽ tiếp tục hoàn thiện sau khi nhận thêm thông tin về mode chơi mới và skin customization.)