

[World] [Tank War] Grass Logic Design

HỆ THỐNG LOGIC CỦA CỎ XANH

Version: 1.1

Người viết:  phucth12 (phucth12)

Ngày tạo: 11 - 09 - 2025

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt?
v1.0	11 - 09 - 2025	Hoàn thành file	 phucth12		<input type="checkbox"/>
v1.1	17 - 09 - 2025	Format lại file	 phucth12	 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 thị • Effect bắn đạn không hiển thị • Khói xe không hiển thị • Effect Bear Trap có hiển thị • Effect Kamikaze có hiển thị • Effect 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 thảm cỏ	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 thảm cỏ		
	Player trong thảm cỏ khác		
Tank địch đi vào thảm cỏ	Player đang đứng ở ngoài	Tank địch tàng hình	
	Player trong thảm cỏ khác		
	Player trong cùng thảm cỏ	<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 thảm cỏ	Tank địch trong thảm cỏ khác	Tank địch tàng hình	Player vẫn thấy VFX đạn
	Tank địch bắn trúng mình	Hiển thị chỉ số sát thương	
Outpost bắn vào thảm cỏ		Hiển thị VFX outpost đầy đủ	

5. Tác động bởi

Đối tượng	Kết quả mong muốn	Note
VFX	Gió làm cỏ đúng đà	
Tank	<ul style="list-style-type: none"> Tạo SFX cỏ khi tank di chuyển trong thảm cỏ 	

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.