

[Character Module] [Tank War] [Elemental Class]

1. Tổng quan thiết kế

Tên Class: Elemental - Nguyên tố chính

Mô tả ngắn: Tank sử dụng năng lượng nguyên tố (Fire, Ice, Lightning, Earth, Poison) để kiểm soát chiến trường. Thay vì dựa vào sát thương thô, Elemental tập trung vào gây hiệu ứng bất thường (Abnormal State) và tạo vùng hiệu ứng (Zone Control).

Vai trò chính trong trận:

- Khống chế diện rộng
- Tạo combo hiệu ứng nguyên tố
- Ép đối thủ vào tình huống bất lợi

Độ khó sử dụng: Trung bình – Khó (phải tính toán thời điểm và vị trí cast skill).

2. Mục tiêu thiết kế

- Đa dạng hóa gameplay: Thêm 1 archetype khác biệt so với Scout (mobility), Assault (all-rounder), Heavy (bruiser).
- Tăng chiều sâu chiến thuật
- Retention hook: Cung cấp trải nghiệm “cool fantasy” – điều khiển nguyên tố, khác biệt hẳn với các tank cơ giới truyền thống.

3. Chi tiết thiết kế

3.1 Chỉ số thuộc tính

| Thuộc tính | Elemental |
|-----------------|------------------|
| HP | Trung bình |
| Move Speed | Trung bình/cao |
| Base Attack Dmg | Trung bình - cao |

3.2 Nguyên tố

| Nguyên tố | Đặc điểm chính | Hiệu ứng chủ đạo | Ưu điểm | Nhược điểm |
|------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|-----------------------------------|
| Fire | Gây sát thương kéo dài (DOT) | Burn (Damage over Time) | Ép góc, zone control, gây áp lực | Burst yếu, dễ né |
| Ice | Giảm tốc, hạn chế di chuyển | Slow / Freeze | CC tốt, tạo lợi thế cho team | Damage thấp, phụ thuộc teamwork |
| Lightning | Sát thương lan, bùng nổ AoE nhỏ | Stun / Chain Lightning | Tạo đột biến, khóa cứng đối thủ | CD cao, damage không ổn định |
| Poison | Suy yếu, phá hồi máu | Anti-Heal / Poison DOT | Khắc chế heal/sustain | Ảnh hưởng chậm, thiếu burst |
| Water | Gây hiệu ứng bất ổn, làm trôi vị trí | Washback / Drench (giảm tốc + debuff) | Zone control mềm, đẩy đối thủ ra khỏi vị trí | Sát thương thấp, thiên về utility |

3.3 Skill Set

Mỗi tank thuộc class Elemental có:

- Basic Attack: đòn bắn thường gây sát thương + hiệu ứng nguyên tố vfx lên đòn đánh thường, cơ chế đòn đánh thường sẽ có chút khác biệt so với 3 class còn lại, chi tiết sẽ được define khi thiết kế Skil Tank
- 1 Active Skill: đặc trưng nguyên tố, là điểm khác biệt chính.

Nguyên tố chính quyết định hiệu ứng phụ (DOT, Slow, Stun, Anti-Heal...).