

[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

Special Strength	Hiệu ứng nguyên tố
------------------	--------------------

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 Skill 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...).