



# [Progression Module] [Tank Wars] Artifact Enhancement<sup>1</sup>

## Artifact Enhancement System<sup>2</sup>

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	30 - 10 - 2025	Tạo file	 Kent	 Tomato	<input checked="" type="checkbox"/>

### 1. Mục tiêu hệ thống (Purpose)<sup>4</sup>

- Hệ thống **Enhancement** (Cường hoá) cho phép người chơi tăng sức mạnh của Artifact thông qua việc nâng cấp từ **Lv.1** → **Lv.20**.<sup>5</sup>
- Mục tiêu:<sup>6</sup>
  - Tạo **progression loop ngắn – trung hạn** (dễ grind hơn Fusion).<sup>7</sup>
  - Duy trì cảm giác *RNG nhưng có kiểm soát* — mỗi lần nâng cấp đều hồi hộp.
  - Giữ tính giá trị cho Artifact hiếm: chỉ số và tiềm năng tăng theo độ hiếm.

### 2. Core Mechanic<sup>8</sup>

- Mỗi Artifact có thể nâng cấp tối đa **Lv.20**.<sup>9</sup>
- Tỉ lệ thành công: 100%** → không fail.<sup>10</sup>
- Tuy nhiên, **chỉ số tăng là RNG** – random sub-stat tăng, hoặc tăng giá trị random cho sub-stat đã có.<sup>11</sup>
- Mỗi **5 cấp** (Lv.5, 10, 15, 20) sẽ có một “Enhancement Jump” (sub-stat roll).<sup>12</sup>
  - Nếu Artifact có < 2 sub-stat → thêm chỉ số mới.<sup>13</sup>
  - Nếu đủ 2 sub-stat → random 1 chỉ số tăng giá trị.

- Khi đạt Lv.20 → mở **Overclock Bonus** (bonus đặc biệt theo rarity)

### 3. Loại chỉ số có thể tăng (Stat Pool)<sup>1</sup>

Main Stat:<sup>2</sup>

- Không thay đổi loại thuộc tính khi nâng cấp - **chỉ tăng giá trị cố định theo cấp.**<sup>3</sup>

Sub Stat Pool:<sup>4</sup>

- ATK (%) / SHIELD (Points) / HP (%) / CRIT Rate (%) / CRIT DMG (%) / MOVE SPD (%) / HP Regen (point/ s) / SHIELD Regen (points/ s)<sup>5</sup>

### 4. Cấu trúc cấp độ & chỉ số (Level Structure)<sup>6</sup>

Cấp độ	Tác động	Ghi chú
Lv.1–2	Base stats	Không tăng sub-stat
<b>Lv.5</b>	+1 random sub-stat hoặc tăng 1 sub-stat có sẵn	Jump 1
<b>Lv.10</b>	+1 hoặc tăng sub-stat	Jump 2
<b>Lv.15</b>	Tăng 1 sub-stat	Jump 3
<b>Lv.20</b>	Tăng 1 sub-stat	Jump 4

Link: [📄 Artifact Enhancement Table](#)<sup>8</sup>

### 5. Chi phí nâng cấp (Upgrade Cost)<sup>9</sup>

- Dùng **Coin** và **Core Dust** (currency grind từ PvE / PvP / Daily Mission).<sup>10</sup>
- Chi phí **Core Dust** tăng theo cấp độ (theo dạng exponential curve).
- Chi phí Coin giữ nguyên cho mỗi lần Enhancement là 1,000 Coin

Cấp độ	Chi phí (Core Dust)	Chi phí (Coin)
1–5	1,000 Core Dust / lv	4000
6–10	2,000 Core Dust / lv	5000
11–15	3,000 Core Dust / lv	5000
16–20	5,000 Core Dust / lv	5000

=> Tổng chi phí là **54,000 Core Dust** và **19,000 Coin** cho 1 Artifact từ Lv.1 → Lv.20.<sup>12</sup>

(Game Economy sẽ fine-tune sau theo player curve)<sup>13</sup>

6. ~~Overclock Bonus (Lv.20)~~ (hold lại) <sup>1</sup>

Khi đạt Lv.20 cho cả **5 Artifact cùng bộ và cùng hiệu ứng Overclock Bonus**, Artifact sẽ kích hoạt **bonus đặc biệt** theo độ hiếm: <sup>2</sup>

Độ hiếm	Overclock Bonus	Mô tả
Epic	+5% hiệu ứng bộ	Tăng hiệu quả thuộc tính bộ
Legendary	+10% hiệu ứng bộ hoặc +5% main stat cho xe Tank đang sử dụng	Random 1 trong 2
Mythic	+15% hiệu ứng bộ hoặc 8% main stat cho xe Tank đang sử dụng	Random 1 trong 2

7. Trải nghiệm người chơi (Player Experience) <sup>4</sup>

- Cảm xúc khi nâng cấp: **"Roll hay hên xui?"** — người chơi hồi hộp chờ xem sub-stat nào nhảy. <sup>5</sup>
- Cảm giác “tích lũy được tiến trình” vì 100% thành công, nhưng mỗi jump vẫn tạo bất ngờ. <sup>6</sup>
- Với Artifact hiếm, mỗi lần +3 cấp là **một lần adrenaline hit** → dopamine loop cực mạnh. <sup>7</sup>
- Người chơi có thể “đánh cược” xem roll ra SPD hay CRIT Rate để chase build hoàn hảo. <sup>8</sup>

8. Định hướng cân bằng (Balance Direction) <sup>9</sup>

- RNG có kiểm soát:** 100% thành công → không frustrate, nhưng vẫn ngẫu nhiên sub-stat để duy trì replay value. <sup>10</sup>
- Không pay-to-win:** nguyên liệu có thể kiếm qua gameplay, không bị khoá premium. <sup>11</sup>
- Khuyến khích build đa dạng:** sub-stat ngẫu nhiên tạo build bất ngờ → meta thay đổi liên tục. <sup>12</sup>
- Tăng giá trị cho Legendary/Mythic:** mỗi độ hiếm đều có cảm giác tăng trưởng rõ ràng. <sup>13</sup>

9. Hành trình progression (Loop) <sup>14</sup>

- Nhận Artifact (thông qua drop, craft hoặc fusion). <sup>15</sup>
- Dùng Coin + Core Dust để nâng cấp.
- Mỗi 3 cấp roll sub-stat (RNG).
- Tới Lv.20 → mở Overclock Bonus.
- Tiếp tục Fusion hoặc mix Artifact khác để hoàn thiện build nếu chưa nhận được Artifact có các thuộc tính sau Enhancement ưng ý.

## 10. UX / UI Note<sup>1</sup>

- Hiện thị **cấp độ 1–20 ở góc phải Artifact**.<sup>2</sup>
  - Hiệu ứng “stat roll” riêng cho từng mốc (animation highlight sub-stat tăng).
  - Gợi ý nhỏ trên UI: “Enhance x3” – thao tác nhanh qua từng milestone.
  - Tooltip preview: cho phép xem **pool sub-stat có thể tăng** trước khi nâng cấp.
- 

## 11. Key Design Intent<sup>3</sup>

- Đảm bảo **player luôn cảm thấy tiến bộ** nhưng vẫn có “độ hồi hộp dễ chịu” .<sup>4</sup>
- Tạo nền cho **Artifact Meta Build** – nơi mỗi người chơi có thể sở hữu Artifact ngẫu nhiên nhưng độc nhất.
- Giữ thành công luôn 100%, nhưng may mắn mới quyết định đỉnh cao.
- Là loop **daily–midgame progression** cân bằng với Fusion (endgame).