

[Progression Module] [Tank Wars] Artifact Enhancement

Artifact Enhancement System

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

1. Mục tiêu hệ thống (Purpose)

- Hệ thống **Enhancement** (Cường hoá) cho phép người chơi tăng sức mạnh của Artifact thông qua việc nâng cấp từ **Lv.1 → Lv.20**.
- Mục tiêu:
 - Tạo **progression loop ngắn – trung hạn** (dễ grind hơn Fusion).
 - 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

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

- When reaching Lv.20 → unlock **Overclock Bonus** (bonus đặc biệt theo rarity)

3. Loại chỉ số có thể tăng (Stat Pool)

Main Stat:

- Không thay đổi loại thuộc tính khi nâng cấp - **chỉ tăng giá trị cố định theo cấp.**

Sub Stat Pool:

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

4. Cấu trúc cấp độ & chỉ số (Level Structure)

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

Link: [Artifact Enhancement Table](#)

5. Chi phí nâng cấp (Upgrade Cost)

- Using **Coin** and **Core Dust** (currency grind from PvE / PvP / Daily Mission).
- 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.

(Game Economy sẽ fine-tune sau theo player curve)

6. Overclock Bonus (Lv.20) (hold lại)

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:

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)

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

8. Định hướng cân bằng (Balance Direction)

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

9. Hành trình progression (Loop)

- Nhận Artifact (qua drop, craft hoặc fusion).
- 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

- Hiển thị **cấp độ 1-20** ở góc phải Artifact.
 - 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

- Đảm bảo **player** luôn cảm thấy **tiến bộ** nhưng vẫn có “độ hồi hộp dễ chịu” .
- 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).