

[Progression Module] [Tank Wars] Fusion

Artifact

Fusion Artifact

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)

- Là cơ chế **nâng cấp và tiến hóa Artifact** từ độ hiếm thấp → cao.
- Tạo **progression loop dài hạn** cho người chơi mà không cần phụ thuộc class hoặc skill.
- Giữ giá trị cho các Artifact cũ, đồng thời tạo “động lực và cảm xúc RNG” trong hành trình build.
- Là một phần quan trọng của **Artifact System**, giúp người chơi đạt tới các độ hiếm *Epic, Legendary, Mythic*.

2. Core Mechanic

- Người chơi sử dụng **3 Artifact cùng độ hiếm** để tiến hành **Fusion** ra Artifact có độ hiếm cao hơn.
- **Tỉ lệ thành công** giảm dần theo cấp độ hiếm, và **kết quả phụ thuộc vào RNG**.
- Khi Fusion, người chơi có thể chọn:
 - **Slot mục tiêu:** Engine / Weapon / Armor / CPU / Energy Core - Nếu dùng đúng loại Artifact làm nguyên liệu.
 - **Bộ Artifact:** Nếu dùng đúng loại và bộ Artifact làm nguyên liệu.
- Fusion thất bại sẽ **không mất trăng hoàn toàn** - người chơi sẽ nhận lại 1 Artifact cùng cấp.

3. Cấu trúc cơ bản (System Structure)

Từ cấp	Đến cấp	Tỉ lệ thành công (base)	Gợi ý tài nguyên yêu cầu
Common → Rare	50%	3 Common Artifact + Coin (1,000)	
Rare → Epic	30%	3 Rare Artifact + Coin (5,000)	
Epic → Legendary	10%	3 Epic Artifact + Coin (10,000)	
Legendary → Mythic	3%	3 Legendary Artifact + Coin (20,000)	

- ☐ Có thể dùng vật phẩm hỗ trợ Fusion:

- **Fusion Data Core**: tăng tỉ lệ thành công $+5\%$ mỗi item (stack tối đa $+20\%$).
- **Stabilizer Module**: bảo hiểm – khi thất bại vẫn hoàn lại 3 Artifact nguyên liệu.

4. Công thức nếu dùng **Fusion Data Core**

$$\text{FinalRate} = \text{BaseRate} + (\text{Fusion Data Core} \times 5\%)$$

Ví dụ: Epic \rightarrow Legendary (base 10%), dùng 3 Fusion Core $(+15\%) = 25\%$ success rate

5. Trải nghiệm người chơi (Player Experience)

- ☐ Cảm xúc chủ đạo: “hy vọng – hồi hộp – bùng nổ”
- ☐ Mỗi lần Fusion là một **canh bạc chiến lược**:
 - Có thể **đầu tư thêm vật phẩm để tăng tỉ lệ thành công**, hoặc **liều lĩnh** để tiết kiệm tài nguyên.
- ☐ Cảm giác thỏa mãn khi roll ra Artifact hiếm với sub-stat mong muốn – mang đặc trưng RNG “Epic Seven style” .
- ☐ Fusion trở thành **nội dung endgame** – duy trì động lực grind và thử build mới.

6. Thiết kế cân bằng (Balance Direction)

- ☐ **Không ép buộc**: Fusion là tùy chọn, không bắt buộc.
- ☐ **Thời gian – rủi ro – phần thưởng** được cân bằng bằng tỉ lệ thành công.
- ☐ **Fusion Data Core** và **Stabilizer** là công cụ (**hiếm**) tạo lựa chọn an toàn, tránh RNG thuần túy.
- ☐ **Giới hạn “cảm xúc pay-to-win”** : người chơi F2P vẫn có thể đạt Artifact cao bằng thời gian và kiên nhẫn.

7. Hành trình progression (Loop)

- Thu thập Artifact (PvE / PvP reward).
- Chọn nguyên liệu Fusion (3 cùng rarity).
- Chọn slot & hướng build.
- Dùng vật phẩm phụ (nếu có).
- Xác nhận → Fusion (RNG kết quả).
- Cường hóa Artifact mới → tiếp tục loop.

8. UX / UI Note

- Giao diện “Fusion Lab” đơn giản, hiển thị:
 - Slot chọn → Artifact Preview (trước & sau Fusion).
 - Tỉ lệ thành công hiện tại + chi phí.
 - Animation riêng khi thành công (ánh sáng màu rarity).
 - Sound cue khác biệt cho từng rarity (Epic, Legendary, Mythic)

9. Key Design Intent

- Tạo **độ sâu progression** nhưng không gây mệt mỏi.
- Cho phép người chơi **cảm thấy “mình vẫn kiểm soát được may rủi”** thông qua vật phẩm phụ trợ.
- Biến Fusion trở thành **“mini-gacha mechanic”** trong Tank War – vui, hồi hộp, không áp lực.