

# [Progression Module] [Tank Wars] Tổng Quan Artifact System

## TANK WAR – ARTIFACT 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 thiết kế (Design Philosophy)

- Dễ tiếp cận, khó hoàn thiện → giữ chân player lâu dài.
- Random có kiểm soát → may mắn có giá trị nhưng không phá cân bằng.
- Không liên kết class → tự do build, tạo meta bất ngờ.
- Artifact giữ “giá trị tồn tại lâu dài” – không obsolete qua patch.
- Tạo tính bất ngờ trong game & tăng khả năng chiến thuật

### 2. Tổng quan hệ thống (Overview)

Artifact System là **một tầng progression cao cấp**, cho phép người chơi tinh chỉnh sức mạnh xe tăng thông qua việc lắp đặt 5 linh kiện công nghệ (Tech Parts).

Hệ thống được thiết kế để:

- Mang đến trải nghiệm phát triển lâu dài và “endgame grind”.
- Khuyến khích sự sáng tạo build tank độc lập, không phụ thuộc vào Class hay Skill.
- Giữ vai trò “20% total power” trong chỉ số tổng thể – không phá vỡ cân bằng core gameplay.

### 3. Cấu trúc trang bị (Artifact Slots)

Mỗi Tank có **5 slot Artifact** cố định, tương ứng với 5 bộ phận cơ học chính:

Slot	Mô tả chức năng	Chỉ số chính có thể xuất hiện
Engine	Ảnh hưởng tốc độ di chuyển, phản ứng, khả năng né tránh	SPD / CRIT DMG
Weapon	Liên quan đến sát thương và tốc độ bắn	ATK / FIRE RATE
Armor	Phòng thủ vật lý và kháng hiệu ứng	SHIELD / HP
CPU	Tối ưu hóa khả năng xử lý chiến đấu	CRIT Rate / Skill Power
Energy Core	Nguồn năng lượng chính, ảnh hưởng toàn cục	HP Regen / SHIELD Regen / Skill Cooldown

### 4. Bộ Artifact (Set System)

Artifact chia thành **các bộ (Set)** — mỗi bộ có **tên, chủ đề, và hiệu ứng đặc biệt**.

Tên Bộ	Số món để kích hoạt	Hiệu ứng
Overdrive Set	2 món → +10% ATK 5 món → Sau khi tiêu diệt 1 kẻ địch, tăng tốc bắn 10% trong 4s	Offensive
Guardian Set	2 món → +8% DEF 5 món → Khi HP < 30%, tạo khiên hấp thụ 15% Max HP (CD 10s)	Defensive
Pulse Set	2 món → +6% Speed 5 món → Sau khi dùng Skill, tăng CRIT Rate 15% trong 6s	Hybrid
Specter Set	2 món → +10% Shield Regen 5 món → 20% chance hồi skill CD 2s khi crit	Tactical
Nova Set	2 món → +8% Damage to Shielded Target 5 món → Khi phá khiên đối phương, gây thêm 10% true damage	Anti-Tank
	Skill Countdown	

→ Người chơi được **tự do phối hợp set**, ví dụ: 2 Overdrive + 2 Guardian + 1 Nova để tạo build tùy biến.

### 5. Thuộc tính & chỉ số (Stats Structure)

Mỗi Artifact có:

- 1 chỉ số chính (Main Stat)
- 3-4 chỉ số phụ (Sub Stats)

Main Stat cố định theo slot:

Slot	Main Stat
Engine	MOV SPD (%) / CRIT DMG (%)
Weapon	ATK (%) / FIRE RATE (%)
Armor	SHIELD (Points) / HP (%)
CPU	CRIT Rate (%) / Skill Power (%)
Energy Core	HP Regen (point/ s) / SHIELD Regen (point/s) / Skill Cooldown Reduction (%)

**Sub Stats** sẽ được random từ pool chỉ số sau:

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

Link: [\[Artifact Stat Table\]](#)

## 6. Cường hóa (Enhancement System)

- Mỗi Artifact có thể **cường hóa** từ **Lv.1 → Lv.20**.
- Cường hóa **100% thành công**, nhưng **chỉ số tăng là ngẫu nhiên** như trong *Epic Seven*.
- Mỗi 2 cấp (Lv.10/20) sẽ **random tăng 1 sub-stat** hoặc **thêm sub-stat mới** nếu chưa đủ 2
- Tại Lv.20, mở khóa “Overclock Bonus” – bonus ẩn theo độ hiếm Artifact (Legendary trở lên).
- **Ví dụ:**
  - Artifact Weapon “Plasma Barrel (Epic)”
    - Main Stat: **ATK% +22%**
    - Sub Stat: **SPD +5 / CRIT Rate +7% / DEF% +4% / HP +6%**
    - Sau cường hóa đến Lv.20 → **SPD +8 / CRIT Rate +13% / DEF% +4% / HP +9%**
- Link: [\[Progression Module\] \[Tank Wars\] Artifact Enhancement](#)

## 7. Hệ thống ghép (Fusion System)

- **3 Artifact cùng độ hiếm, cùng loại** → **Ghép thành 1 Artifact cùng loại độ hiếm cao hơn và random bộ.**
- Có thể chọn **định hướng bộ** khi ghép với **vật phẩm đặc biệt**.
- Tỉ lệ thành công giảm theo cấp hiếm:
  - Common → Rare: **50%**
  - Rare → Epic: **20%**

- Epic → Legendary: 5%
- Legendary → Mythic: 2%
- Nếu thất bại, sẽ trả lại 1 Artifact ngẫu nhiên cùng độ hiếm, giúp hạn chế mất trăng.
- Có thể bảo hiểm nếu thất bại không mất Artifact nguyên liệu nào với **vật phẩm đặc biệt**.
- **Link:** [Progression Module] [Tank Wars] Fusion Artifact

## 8. Độ hiếm (Rarity) khi nhận được Artifact từ các tính năng ingame (không đến từ Hệ thống ghép)

Rarity	Màu	Số sub-stat	Drop rate	Overclock Bonus (Level 20)
Common	Xám	1	85%	-
Rare	Xanh	2	14%	-
Epic	Tím	3	1%	+5% hiệu ứng set
Legendary	Vàng	4	0%	+10% hiệu ứng set
Mythical	Cam	4	0%	+15% hiệu ứng set + <i>(Passive Unique)</i>

## 9. Trải nghiệm người chơi (Player Loop & Feeling)

- **Daily Goal:** Thu thập Artifact (PvE / PvP mode gameplay reward)
- **Weekly Goal:** Ghép Artifact, test build, chia sẻ combo với cộng đồng.
- **Long-term Goal:** Tối ưu “perfect stat roll” hoặc “Mythic Overclock”
- **Trải nghiệm cảm xúc:**
  - Mỗi lần cường hóa là một “**gacha moment**” – biết chắc thành công, nhưng không biết stat nào tăng.
  - Cảm giác “may mắn” khi sub-stat nhảy đúng thứ mình cần (Crit Rate, SPD...).
  - Cảm giác “phấn khích + tiếc nuối” khi roll ra Artifact gần như hoàn hảo nhưng không hoàn hảo.