

# [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 → 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.