

[Progression Module] [Tank Wars] Fusion Artifact¹

Fusion Artifact²

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)⁴

- Là cơ chế **nâng cấp và tiến hóa Artifact** từ độ hiếm thấp → cao.⁵
- Tạo **progression loop dài hạn** cho người chơi mà không cần phụ thuộc class hoặc skill.⁶
- Giữ giá trị cho các Artifact cũ, đồng thời tạo “động lực và cảm xúc RNG” trong hành trình⁷ build.
- Là một phần quan trọng của **Artifact System**, giúp người chơi đạt tới các độ hiếm *Epic, Legendary, Mythic.*⁸

2. Core Mechanic⁹

- Người chơi sử dụng **3 Artifact cùng độ hiếm** để tiến hành **Fusion** ra Artifact có độ hiếm cao¹⁰ hơn.
- Tỉ lệ thành công** giảm dần theo cấp độ hiếm, và **kết quả phụ thuộc vào RNG.**¹¹
- Khi Fusion, người chơi có thể chọn:¹²
 - Slot mục tiêu:** Engine / Weapon / Armor / CPU / Energy Core - Nếu dùng đúng loại Artifact làm nguyên liệu.¹³
 - Bộ Artifact:** Nếu dùng đúng loại và bộ Artifact làm nguyên liệu.¹⁴
- Fusion thất bại sẽ **không mất trăng hoàn toàn** – người chơi sẽ nhận lại 1 Artifact cùng cấp.¹⁵

3. Cấu trúc cơ bản (System Structure)¹

Từ cấp	Đến cấp	Tỉ lệ thành công (base)	Gợi ý tài nguyên yêu cầu ²
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:³

- **Fusion Data Core**: tăng tỉ lệ thành công +5% mỗi item (stack tối đa +20%).⁴

- **Stabilizer Module**: bảo hiểm – khi thất bại vẫn hoàn lại 3 Artifact nguyên liệu.⁵

4. Công thức nếu dùng Fusion Data Core⁶

$$\text{FinalRate} = \text{BaseRate} + (\text{Fusion Data Core} \times 5\%)$$
⁷

Ví dụ: Epic → Legendary (base 10%), dùng 3 Fusion Core (+15%) = 25% success rate⁸

5. Trải nghiệm người chơi (Player Experience)⁹

- Cảm xúc chủ đạo: “hy vọng – hồi hộp – bùng nổ” .¹⁰
- Mỗi lần Fusion là một **canh bạc chiến lược**:¹¹
 - Có thể *đầu tư thêm vật phẩm để tăng tỉ lệ thành công*, hoặc *liều lĩnh* để tiết kiệm tài nguyên.¹²
- Cảm giác thỏa mãn khi roll ra Artifact hiếm với sub-stat mong muốn – mang đặc trưng RNG¹³ “Epic Seven style” .
- Fusion trở thành **nội dung endgame** – duy trì động lực grind và thử build mới.¹⁴

6. Thiết kế cân bằng (Balance Direction)¹⁵

- **Không ép buộc**: Fusion là tùy chọn, không bắt buộc.¹⁶
- **Thời gian – rủi ro – phần thưởng** được cân bằng bằng tỉ lệ thành công.¹⁷
- **Fusion Data Core** và **Stabilizer** là công cụ (**hiếm**) tạo lựa chọn an toàn, tránh RNG thuần túy.¹⁸
- Giới hạn “cảm xúc pay-to-win”: người chơi F2P vẫn có thể đạt Artifact cao bằng thời gian và kiên nhẫn.¹⁹

7. Hành trình progression (Loop)¹

- Thu thập Artifact (PvE / PvP reward).²
- 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 Note³

- Giao diện “Fusion Lab” đơn giản, hiển thị:⁴

- Slot chọn → Artifact Preview (trước & sau Fusion).⁵
- 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 Intent⁶

- 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.⁷