

[Progression Module] [Tank Wars] Tổng

Quan Artifact System

TANK WAR – ARTIFACT SYSTEM

Phiên bản	Ngày	Mô tả	Người viết	Người review	Duyệt t?
v1.0	30 - 10 - 2025	Tạo file	<div><div></div>Kent</div>	<div><div></div>Tomato</div>	<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 trắng.

• 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.