

[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.