

[Progression Module] [Tank Wars] Tổng Quan Artifact System¹

TANK WAR – ARTIFACT SYSTEM²

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)⁴

- 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)⁶

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)¹

Mỗi Tank có **5 slot Artifact** cố định, tương ứng với 5 bộ phận cơ học chính: ²

Slot	Mô tả chức năng	Chỉ số chính có thể xuất hiện ³
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)⁴

Artifact chia thành **các bộ (Set)** — mỗi bộ có **tên, chủ đề, và hiệu ứng đặc biệt**. ⁵

Tên Bộ	Số món để kích hoạt	Hiệu ứng ⁶
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 ⁷ biến.

5. Thuộc tính & chỉ số (Stats Structure)⁸

Mỗi Artifact có: ⁹

- **1 chỉ số chính (Main Stat)** ¹⁰
- **3–4 chỉ số phụ (Sub Stats)**

Main Stat cố định theo slot: ¹¹

Slot	Main Stat	1
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: 2

ATK (%) / SHIELD (Points) / HP (%) / CRIT Rate (%) / CRIT DMG (%) / 3
MOVE SPD (%) / HP Regen (point/ s) / SHIELD Regen (points/ s)

Link: [Artifact Stat Table](#) 4

6. Cường hóa (Enhancement System) 5

- Mỗi Artifact có thể **cường hóa** từ Lv.1 → Lv.20. 6
- Cường hóa **100% thành công**, nhưng **chỉ số tăng là ngẫu nhiên** như trong *Epic Seven*. 7
- Mỗi 2 cấp (Lv.10/20) sẽ **random tăng 1 sub-stat** hoặc **thêm sub-stat mới** nếu chưa đủ 2 8
- Tại Lv.20, mở khóa “Overclock Bonus” – bonus ẩn theo độ hiếm Artifact (Legendary trở lên). 9
- Ví dụ:** 10

Artifact Weapon “Plasma Barrel (Epic)” 11

- Main Stat: ATK% +22% 12
- 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](#) 13
-

7. Hệ thống ghép (Fusion System) 14

- 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**. 16
- Tỉ lệ thành công giảm theo cấp hiếm: 17
 - Common → Rare: 50%
 - Rare → Epic: 20%

- Epic → Legendary: 5% ¹
- Legendary → Mythic: 2%

- Nếu thất bại, sẽ trả lại 1 Artifact ngẫu nhiên cùng độ hiếm, giúp hạn chế mất trăng. ²
 - Có thể bảo hiểm nếu thất bại không mất Artifact nguyên liệu nào với **vật phẩm đặc biệt**. ³
 - Link: [Progression Module] [Tank Wars] Fusion Artifact ⁴
-

8. Độ hiếm (Rarity) khi nhận được Artifact từ các tính năng ingame (không đến từ Hệ thống ghép) ⁵

Rarity	Màu	Số sub-stat	Drop rate	Overclock Bonus (Level 20)	⁶
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) ⁷

- **Daily Goal:** Thu thập Artifact (PvE / PvP mode gameplay reward) ⁸
 - **Weekly Goal:** Ghép Artifact, test build, chia sẻ combo với cộng đồng. ⁹
 - **Long-term Goal:** Tối ưu “perfect stat roll” hoặc “Mythic Overclock” ¹⁰.
 - **Trải nghiệm cảm xúc:** ¹¹
 - Mỗi lần cường hóa là một “**gacha moment**” – biết chắc thành công, nhưng không biết ¹² stat nào tăng.
 - Cảm giác “may mắn” khi sub-stat nhảy đúng thứ mình cần (Crit Rate, SPD...). ¹³
 - Cảm giác “phấn khích + tiếc nuối” khi roll ra Artifact gần như hoàn hảo nhưng không ¹⁴ hoàn hảo.
-