Characters

int lv, hp, mp ,atk, spd rings[10], Gauntlets, boots

void Iv up()

เพิ่มค่าสเตตัสต่างๆ ตามอาชีพ

void equipAccesory(Ring r)

ใส่แหวนได้ไม่เกิน10วง / บวก mp

void equipAccesory(Gauntlets g)

ใส่ถุงมือได้ไม่เกิน1คู่ / บวก atk

void equipAccesory(Boots b)

ใส่รองเท้าได้ไม่เกิน1คู่ / บวก spd

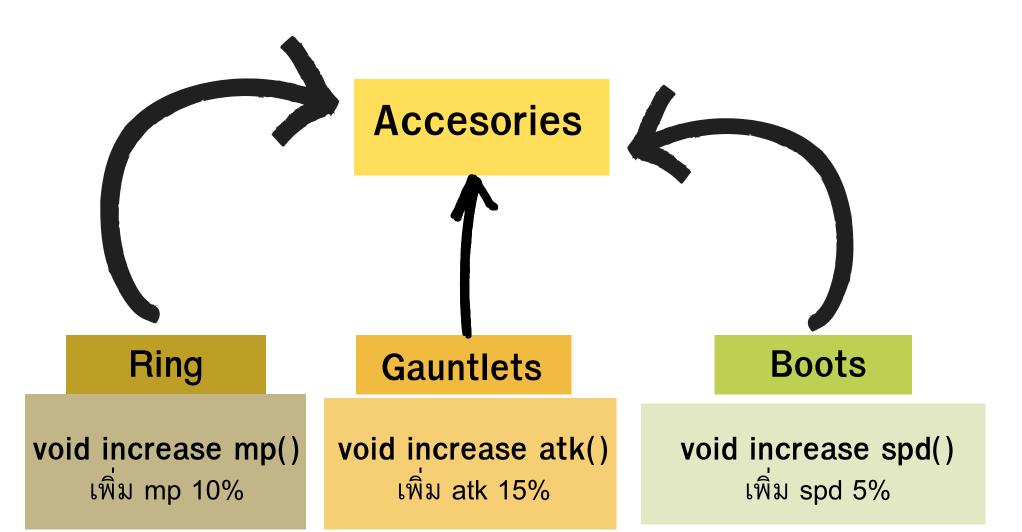


void lv up()
void prayer(Character)

เพิ่ม atk ให้ Character ที่เลือก void heal(Character)

ฟื้นฟู hp Character ที่เลือก

void Iv up()
void growl(Character)
ลด atk ของ Character ที่เลือก
void lifeSteal(Character)
สร้างความเสียหายใส่ hp ของ Character
ที่เลือก และฟื้นฟู hp ของตัวเอง



ตัวเอียง = ตัวแปร ตัวปกติ = function