

Class

1. Tank

เมื่อตัวละครอยู่สถานะหนึ่ง = เพิ่ม / ลด status ดังนี้

เพิ่ม Max Hp	50%
เพิ่ม defense	50%
ลด Speed	25%

2. Assassin

เมื่อตัวละครอยู่สถานะหนึ่ง = เพิ่ม / ลด status ดังนี้

เพิ่ม atk	50%
เพิ่ม defense	20%
เพิ่ม Speed	10%

3. Ranger

เมื่อตัวละครอยู่สถานะหนึ่ง = เพิ่ม / ลด status ดังนี้

เพิ่ม atk	100%
เพิ่ม defense	10%
ลด Max Hp	10%

Accessories

1. Tank Core บวก status ดังนี้

เพิ่ม Max Hp	200%
เพิ่ม defense	100%

2. Assassin Core บวก status ดังนี้

เพิ่ม Atk	100%
เพิ่ม defense	50%
เพิ่ม Speed	50%

3. Ranger Core บวก status ดังนี้

เพิ่ม Atk	100%
เพิ่ม defense	20%

ในของ 1150 จะให้ 3 ฟังก์ชัน มาใช้เลือก โดยที่ตัวแรกจะเป็นของเลือกแรก
ตัวละครคนไหนจะได้บวก status เพิ่ม (คือจะมี Accessories ให้เลือกไว้
โดย มี ฟังก์ชัน 3 อย่าง กับของ Accessories ขึ้นมาใช้เลือกไว้ พอเลือกเสร็จ ก็จะใช้การ
บวก status เพิ่มตามฟังก์ชันใน Accessories

String selectClass (); เพื่อที่จะเลือก

ในช่องว่างนี้

- Tank

- Assassin

- Ranger

มี ดาบร ดั้งที่เพิ่มเข้ามา

double Piercing

double Reduced_Hp

Operations เพิ่มเติม

public void Armor_Piercing ();

public void Increase_MaxHp ();

public void Increase_Atk ();

public void Increase_Armor ();

public void Increase_Speed ();

public void Decrease_Speed ();

public void Decrease_MaxHp ();