



 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100
 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	 ❤️ 80/120 🌀 10/40 💡 60/100	

1



Reyner

2



3



4



5

Monster A



1:30

BATTLE SYSTEM

1

Hình đại diện của đội trưởng. Mỗi nhóm quái vật đều có một quái đội trưởng, quái này thường là con mạnh nhất. Trên hình đội trưởng có thể có một số thông tin như Level, tên quái Đội trưởng của phe người chơi mặc định là Main character Reynier.

2

Bùa chú. Người chơi được trang bị tối đa 2 bùa chú để sử dụng trong trận đấu, mỗi bùa chú chỉ sử dụng 1 lần. Bùa chú có thể sử dụng để tác động ngay lập tức vào trận đấu, một số tác dụng như: gây sát thương một hay nhiều mục tiêu, tăng tốc độ cho toàn đội v.v... Các bùa chú có thể được học thêm thông qua hoàn thành các nhiệm vụ trong game.

3

Vật phẩm. Trong trận đấu người chơi có thể sử dụng vật phẩm để tác động ngay lập tức đến trận đấu. Tác dụng của các vật phẩm như: hồi máu, tăng năng lượng, Pu, giải hiệu ứng bất lợi v.v... Vật phẩm có được qua mua bán và phần thưởng sau khi thắng trận.

4

Cũng như người chơi, quái vật cũng có thể sử dụng bùa chú trong game.

5

Thời gian sudden death. Đây là chức năng N=nhằm loại trừ những trận đấu không có khả năng kết thúc (cả 2 bên đều có sức tấn công quá yếu so với phòng ngự). Sau 3 phút mà người chơi không hạ gục được phe quái vật, sẽ bị xử thua, các trận đấu trùn có thể sẽ có giới hạn thời gian dài hơn

6

Mỗi nhân vật có 3 chỉ số trong trận đấu:

1. **HP:** Khi hết HP nhân vật sẽ chết, mỗi khi đến lượt nhân vật được hồi 1 lượng HP theo Stat Regen.

 80/120

2. **Energy - năng lượng:** Chỉ số này quyết định khả năng ra kỹ năng của nhân vật. Mỗi khi đến lượt, Energy của nhân vật tự động tăng 25%.

 10/40

3. **Power Unleashed - PU:** Khi nhân vật tung các kỹ năng, hoặc bị trúng đòn đều sẽ nhận được một số điểm PU. Khi đến lượt của mình, nếu nhân vật có 100 PU thì sẽ tung một kỹ năng đặc biệt. Sau khi sử dụng thì PU sẽ về 0, và bắt đầu nạp lại.

 60/100

7

Action timeline. Hệ thống này quyết định lượt đánh của từng nhân vật trong trận đấu. Biểu tượng của nhân vật này di chuyển đến điểm Action thì sẽ đến lượt của mình. Phía bên trên là vùng Action của đội Player, phía bên dưới là của Enemies. Các icon của nhân vật di chuyển theo tốc độ (speed) của mỗi nhân vật. Tốc độ này có thể bị thay đổi bằng một số các hiệu ứng khống chế (crowd control -CC) như:

Slow - làm chậm tốc độ di chuyển của icon.

Frozen - Icon bị dừng lại trong 1 khoảng thời gian.

Knock back - Icon bị đẩy lùi về một đoạn.

Paralyzed - Icon ngẫu nhiên nhiều lần thay đổi tốc độ giữa chậm và bình thường.