1. **HỆ THỐNG CHỈ SỐ NHÂN VẬT:**
2. **Chỉ số trạng thái (Status):**

**Strength :** ảnh hưởng đến sức tấn công vật lý, phòng thủ vật lý, lượng máu, khả năng hồi phục.

**Dexterity:** ảnh hưởng đến tỷ lệ đánh chí mạng, tỷ lệ né tránh, tốc độ.

**Intelligent**: ảnh hưởng đến sát thương phép, kháng phép, năng lượng.

Mỗi lần lên level, nhân vật sẽ có 3 điểm để phân bổ vào 3 loại chỉ số này.

1. **Chỉ số thuộc tính (Attribute):**

Attack: Sát thương vật lý

Defend: Phòng thủ vật lý.

Magic: Sát thương phép thuật

Mag Resist: Kháng phép.

Speed: Tốc độ

Crit%: Tỷ lệ chí mạng

Dodge%: Tỷ lệ tránh đòn.

HP: Lượng máu

Regen: Khả năng hồi máu.

Energy: Năng lượng

Các chỉ số này phụ thuộc vào chỉ số trạng thái (status) của nhân vật.

1. **Chỉ số tài năng (Talent):**

Có 3 loại tài năng:

**Leadership** – lãnh đạo: Tăng khả năng chiêu mộ Crew, tăng khả năng đạt sĩ khí.

**Strategic** – thao lược: Mở thêm các loại đội hình khác nhau, mở thêm các loại tactic khác nhau.

**Charisma** – thu hút: Tăng số lượng và chất lượng chiến lợi phẩm, vật phẩm mở ra từ rương.

Mỗi lần lên Level, có 1 điểm để phân bổ vào 1 trong 3 chỉ số trên.

Loại chỉ số này chỉ có ở nhân vật chính (Reyner) các nhân vật phụ không có.

Lưu ý: Người chơi chỉ có thể phân bổ điểm stat point và talent khi lên cấp cho nhân vật chính. Các nhân vật phụ sẽ tự động phân bổ.

1. **HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU:**

Mỗi khi gặp kẻ thù, người chơi sẽ mở 1 giao diện đấu trường (Battle area) và sẽ đánh nhau ở giao diện này. Đội hình của người chơi đứng phía bên trái màn hình, đội hình kẻ thù đứng phía bên phải màn hình, mỗi bên có tối đa là 5 nhân vật đứng theo đội hình tùy chọn. Hành động của tất cả những nhân vật trên đấu trường sẽ do hệ thống AI quy định.

**Sắp xếp đội hình:**

Trước khi bắt đầu trận đánh, người chơi được lựa chọn một đội hình gồm 5 vị trí. Đội hình này sẽ quyết định vị trí của từng nhân vật.

**Lượt đánh:**

Căn cứ vào chỉ số tốc độ của nhân vật, hệ thống sẽ thiết lập một thứ tự đánh mặc định cho tất cả nhân vật của cả 2 đội. Thứ tự có thể bị thay đổi trong quá trình trận đấu diễn ra khi có sự can thiệp bởi các kỹ năng không chế. Khi đến lượt của mình nhân vật lập tức tung kỹ năng (hoặc một hành động khác) và kết thúc lượt. Ngay khi vừa kết thúc lượt, nhân vật nhận được hiệu ứng hồi máu (regen) dựa trên chỉ số regen của mình.

**Năng lượng và kỹ năng:**  
Mỗi nhân vật đều bắt đầu trận đấu với 0 năng lượng. Mọi đòn đánh và kỹ năng đều đòi hỏi một mức năng lượng nhất định để sử dụng. Mỗi lần đến lượt của mình, nhân vật sẽ nhận được 25% năng lượng tối đa, và lập tức tung kỹ năng bất kỳ khi mức năng lượng cho phép.

**Sĩ khí:**

Mỗi kỹ năng được tung ra sẽ đem về cho cả đội một số Sĩ khí nhất định, khi số Sĩ khí này đạt 100 thì cả đội sẽ nhận được hiệu ứng Hưng phấn. Đạt Hưng phấn sẽ gia tăng một số chỉ số sau:

* Tất cả sát thương +20%
* Phòng thủ và kháng phép +20%
* Năng lượng nhận được mỗi turn X2
* Đòn đánh không thể bị tránh né.

Sau 5 lượt đánh (của bất kỳ thành viên nào trong đội) sĩ khí sẽ về 0 và hiệu ứng hưng phấn kết thúc.

**Kết thúc trận đấu:**

Trận đấu kết thúc sau khi người chơi hạ gục tất cả thành viên bên phe đối thủ (nếu ngược lại thì game over). Người chơi sẽ nhận được một số phần thưởng, điểm kinh nghiệm và tất cả thành viên được hồi máu bằng 4 lượt regen.

1. **HỆ THỐNG NHÂN VẬT PHỤ:**

Ngoài nhân vật chính, người chơi có thể thu nạp thêm 4 nhân vật phụ cho đội hình của mình. Hệ thống nhân vật phụ được chia thành 2 loại.

**Nhân vật phụ tuyến tính:**

Là những nhân vật xuất hiện cố định trong trò chơi. Có các chỉ số nhất định không đổi, có các trang bị khởi đầu nhất định và **luôn có 1 kỹ năng riêng của mỗi nhân vật**. Các nhân vật này sẽ được thu nạp xuyên suốt hành trình của người chơi.

**Nhân vật phụ ngẫu nhiên (Generated by System characters - GSC):**

Là một hệ thống nhân vật phụ được AI tạo ra dựa trên một số các quy luật nhất định. GSC được người chơi thu nạp thông qua Tavern (Tửu quán), người chơi phải trả tiền để thu nạp các nhân vật này. Hệ thống tạo GSC sẽ ngẫu nhiên từ ngoại hình, lớp nhân vật, cấp độ và xếp hạng.

Chất lượng của GSC được đánh giá qua các xếp hạng từ C -> SS, xếp hạng này quy định tổng số Stats Point khởi đầu, số lượng Stats point được phân bổ mỗi level (1 – 3) và chất lượng các kỹ năng. Mỗi lần người chơi thực hiện “Quay” để chiêu mộ, hệ thống sẽ đưa ra 5 lựa chọn GSC ngẫu nhiên theo tỷ lệ mặc định :

C: 70%, B: 15%, A: 10%, S:4%, SS:1%

Tỷ lệ này có thể thay đổi theo hướng giảm % C & B, tăng % A, S, SS tỷ lệ thuận với chỉ số Leadership của người chơi.

1. **HỆ THỐNG LỚP NHÂN VẬT:**

Nhân vật trong game được chia thành 4 lớp (Class) và 9 vai trò (Role) khác nhau. Mỗi tộc có những đặc điểm khác nhau và có những kỹ năng riêng biệt.

Các tộc gồm:

* Human (người)
* Elf (Tiên)
* Beastman (Người thú)
* Dwarf (Người lùn)

1. **Human:**

Available Class: Swordman, Mage, Archer, Warlock

Ability: Trạng thái Hưng phấn kéo dài thêm 1 turn với mỗi Human trong đội hình. Đội hình có 3 Human (except Reyner) thì Hưng phấn sẽ kéo dài đến hết trận.

1. **Elf:**

Available class: Mage, Archer, Healer, Shaman

Ability: Miễn nhiễm với hiệu ứng bất lợi. Đội hình có 3 Elf sẽ gia tăng sát thương phép 20%.

1. **Beastman:**

Available class: Warden, Swordman, Berseker

Ability: Luôn hồi đầy HP sau khi kết thúc trận đấu. Đội hình có 3 Beastman thì Def và Mag Resist của mỗi Beastman tăng 50%

1. **Dwarf:**

Available class: Warden, healer, markman

Ability: Hiệu quả của các Item hồi máu tăng 20%, hiệu quả các Item buff kéo dài thêm 1 lượt. Đội hình có 3 Dwarf thì toàn đội sẽ khởi đầu trận đấu với nhiều hơn 50% HP.

1. **HỆ THỐNG VAI TRÒ NHÂN VẬT:**

Trong 9 vai trò (roles) thì có 4 vai trò đặc biệt (hyper role) cho mỗi lớp đó là Warlock, Shaman, Berseker và Markman. Tỷ xuất hiện các hyper role trong mỗi lần recruit là 5% (95% chia đều cho các role còn lại).

1. **Swordman:**

Là lớp nhân vật cân bằng giữa tấn công và phòng ngự vật lý.

Str: A

Dex: B

Int: C

1. **Mage:**

Là lớp nhân vật thiên về sát thương phép.

Str: C

Dex: C

Int: S

1. **Archer:**

Là lớp nhân vật thiên về tấn công vật lý.

Str: B

Dex: S

Int: C

1. **Healer**

Là nhân vật thiên về kháng phép và có khả năng hồi máu.

Str: C

Dex: C

Int: A

1. **Warden:**

Là nhân vật thiên về phòng ngự vật lý.

Str: S

Dex: C

Int: C

1. **Warlock:**

Là nhân vật thiên về sát thương phép, có khả năng phòng ngự vật lý tốt, có các kỹ năng khống chế.

Str: B

Dex: C

Int: A

1. **Shaman:**

Là nhân vật có kháng phép tốt, có kỹ năng hút máu và hồi máu.

Str: C

Dex: C

Int: S

1. **Berseker:**

Là nhân vật thiên về sát thương vật lý, có khả năng hút máu.

Str: S

Dex: A

Int: C

1. **Markman**

Là nhân vật thiên về sát thương vật lý, có khả năng phòng ngự vật lý và kháng phép tốt.

Str: A

Dex: S

Int: B

1. **HỆ THỐNG TRANG BỊ:**

Trò chơi gồm có 4 loại trang bị sau: Áo giáp, Vũ khí, áo choàng và trang sức. Cụ thể:

1. **Áo giáp:**

Gồm có 2 loại, giáp sắt và giáp vải.

Giáp sắt: tăng phòng thủ và máu.

Giáp vải: tăng kháng phép và năng lượng.

1. **Vũ khí:**

Gồm 2 loại: vũ khí cận chiến, vũ khí tầm xa.

Vũ khí cận chiến: gồm kiếm (sát thương trung bình, chí mạng cao) và rìu (sát thương cao, chí mạng thấp)

Vũ khí tầm xa: cung (sát thương thấp, chí mạng cao) và súng (sát thương vừa, chí mạng thấp, bắn xuyên 1 mục tiêu)

1. **Áo choàng:**

Gồm 3 loại: Áo choàng, giáp lưng và cánh.

Áo choàng: Tăng sát thương phép và năng lượng.

Giáp lưng: Tăng phòng thủ và kháng phép

Cánh: Tăng tránh né và chí mạng.

1. **Trang sức:**

Tăng stat point.

**Cấp độ trang bị:**

**Một trang bị có 3 cấp độ như sau:**

**Level:** Cấp độ của trang bị, nhân vật cần đạt đủ cấp độ mới có thể dùng trang bị. Càng về sau các trang bị nhặt được sẽ có level cao hơn, và cả các trang bị mua trong shop ở các map sau cũng vậy.

**Tier**: Độ cao cấp của trang bị, phân biệt qua màu sắc.

Độ cao cấp của trang bị được phân theo màu sắc. Từ thấp tới cao như sau: White (common) > Blue (good) > Yellow (Superior) > Green (Excellent).

**Enhancement**: Độ cường hóa của trang bị, sức mạnh của trang bị theo số sao, cấp độ từ 1-> 5 sao, theo công thức.

1\*: 80% chỉ số thực.

2\*: 100% chỉ số thực.

3\*: 150% chỉ số thực.

4\*: 250% chỉ số thực.

5\*: 400% chỉ số thực.

Vd: Một giáp sắt Blue 1\* lvl 15 có chỉ số:

+ 8 def, + 80 HP. Có thể cường hóa đến 5\* để đạt chỉ số: +40 def, +400 HP.

Người chơi có thể cường hóa để tăng số \* của trang bị bằng các nguyên liệu thu thập được trong game (qua chiến đấu hoặc loot đồ). Tỷ lệ cường hóa như sau:

1->2\*: 100%

2 ->3\*: 50%

3->4\*: 25%

4->5\*:10%

Khi cường hóa thất bại trang bị sẽ rớt xuống thấp hơn 1\*, nguyên liệu dùng để cường hóa sẽ mất hết.