**시스템 구성**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 시스템 명 | 구성 | 기능 |
| 스탯 | 최대 체력 | 플레이 시 체력이 도달할수 있는 최대값 |
| 현재 체력 | 현재 플레이어의 체력이며, 수치가 0이 될 경우 게임 오버 |
| 최대 마나 | 특수공격을 할수 있는 자원인 마나가 도달할수 있는 최대값 |
| 현재 마나 | 특수공격을 할 때 소모되는 자원 |
| 방어력 | 일반공격을 받았을 때 경감되는 수치 |
| 마법저항력 | 특수공격을 받았을 때 경감되는 수치 |
| 이동속도 | 캐릭터가 이동하는 속도 |
| 공격속도 | 캐릭터가 일반공격을 한 후 두 번째 공격까지의 간격 |
| 캐스팅 속도 | 캐릭터가 특수공격을 완료하는 속도 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 시스템 명 | 구성 | 기능 |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 시스템 명 | 구성 | 기능 |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 시스템 명 | 구성 | 기능 |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 시스템 명 | 구성 | 기능 |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |