유저 캐릭터 분석

1. 능력치
   1. **Hp**
      1. 유저 캐릭터의 체력
      2. 체력 수치가 0이 되면 게임은 종료
      3. 높으면 높을수록 몬스터의 공격에 오래 버틸 수 있다.
   2. **Mp**
      1. 스킬을 사용할 때 사용되는 요소
      2. 유저가 사용하는 모든 스킬은 하나의 에너지를 공유해서 사용
      3. 초당 몇 개씩 재생되지만, 스킬을 남용하면 재사용이 지나도 스킬을 다시 사용할 수 없다.
   3. **Power**
      1. 몬스터를 공격했을 때 몬스터에게 주는 데미지를 증가 시킴
      2. 높으면 높을수록 몬스터에게 주는 데미지가 상승함
   4. **Speed**
      1. 던전에서 캐릭터가 이동하는 속독에 영향을 주는 능력치
      2. 높을수록 빠른 이동 속도를 보여줌
   5. Energy
   6. Shield
   7. **Level**
2. 무기
   1. 공격 범위
   2. 효과
   3. 등급
   4. 특수효과
3. 스킬
   1. 공격
   2. 이동
   3. 생존