통계

주요한

시작 값은

체력 100, 마나 100. 이것은 모든 캐릭터에 대한 것이지만 일부는 더 높은 마나 또는 레버 건강 등과 같이 다를 것입니다. + - 25.

중고등 학년

잠금 해제 가능한 통계일 뿐입니다. 특정 상황에서는 잠금이 해제되고 어떤 종류의 이점이 있습니다. 지혜에는 5개의 잠금이 해제되고 지각에는 5개의 잠금이 해제됩니다. 캐릭터는 보조 8개만 잠금 해제할 수 있습니다. 그래서 4개의 지혜와 4개의 지각 또는 3개의 지각과 5개의 지혜.

특별한

이것들은 모두 각 플레이어마다 다르게 시작합니다. 플레이어가 가질 수 있는 통계 값의 최대 수는 700이므로 모든 통계를 최대화할 수 없습니다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 통계 | 플레이어 1 | 플레이어 2 | 플레이어 3 | 플레이어 4 |
| 힘 | 5 최대 -175 | 25 최대 250 | 7 최대 175 | 17 최대 220 |
| 재치 | 최대 20 -250 | 5 최대 175 | 10 최대 200 | 17 최대 220 |
| 방어 | 5 최대 150 | 30 최대 250 | 7 최대 150 | 17 최대 220 |
| 지능 | 10 | 10 | 25 최대 250 | 17 최대 220 |
| 운 | 15 최대 220 | 10 | 25 최대 250 | 17 최대 220 |

**통계 개요**

**보조 통계.**

패시브 통계라고도 하는 보조 통계는 다양한 상황에서 플레이어가 기본 통계와 비교하는 데 도움이 되는 통계입니다. 기본 통계는 게임에서 전투와 생존에 도움이 되는 반면 보조 통계는 플레이어가 게임의 퍼즐과 도전을 진행하는 데 도움이 됩니다. 보조 통계가 다른 통계와 다른 또 다른 방법은 레벨로 분할되기 때문입니다. 이것은 그들이 더 강해지거나 더 효과적이 되려면 플레이어가 통계가 가진 각 단계/순위를 잠금 해제해야 함을 의미합니다. 보조 통계에는 잠금 해제할 수 있는 5개 수준이 있습니다.

지혜/이해는 플레이어가 게임의 다양한 퍼즐 측면에 액세스하는 데 도움이 되는 통계입니다. 예를 들어, 플레이어가 열고자 하는 상자가 있다고 가정하면 플레이어는 상자에 액세스하여 열 수 있을 만큼 충분히 높은 지혜 스탯이 있어야 합니다. 일정 수준의 지혜를 통해 플레이어는 다양한 방과 통로에 접근할 수 있습니다. 지혜 스탯은 특수 스탯을 승급하기 위한 경계 역할도 합니다. 예를 들어 플레이어는 지혜 스탯이 충분히 높지 않기 때문에 특정 눈물 이상으로 지능 스탯을 업그레이드할 수 없습니다.

인식/통찰력은 플레이어가 주변 환경을 감지하고 보고 분석할 수 있는 방법입니다. 인식 수준이 높을수록 플레이어는 주변을 더 멀리 볼 수 있습니다. 이것은 또한 적과 퍼즐을 지시하는 플레이어의 능력이 더 분명해지고 플레이어가 만나는 적에 대해 더 많은 정보가 표시된다는 것을 의미합니다.

**특수 통계**

Special Stats는 숫자(눈물)의 형태로 표시되는 플레이어의 고유한 자질입니다. 힘, 손재주, 방어력, 지능, 행운의 5가지 특수 능력치가 있습니다. 이러한 각 통계는 업그레이드 가능하고 고유합니다. 특별한 스탯은 게임을 통해 최대 200까지 눈물로 업그레이드됩니다. 눈물이 높을수록 스탯이 강해지고 업그레이드하기가 더 어려워집니다. 개별 특수 스탯이 50에 도달하면 해당 개별 스탯을 더 많이 얻을 확률이 일정량 감소합니다(이는 특수 스탯마다 다릅니다). 이것은 눈물 50, 100, 150 및 200에서도 발생합니다.

힘 스탯은 플레이어의 공격력과 장비 운반 능력의 조합입니다 .

힘 스탯이 증가하면 플레이어는 더 무거운 장비를 사용할 수 있고 인벤토리에 더 많은 아이템을 휴대할 수 있습니다. 이것은 또한 적에게 가해지는 플레이어의 물리적 피해를 증가시킵니다(적을 제거하기가 더 쉽습니다).

손재주 스탯 은 플레이어의 이동 및 공격 속도를 변경하는 매개변수입니다. 손재주 스탯이 증가함에 따라 플레이어는 무기와 기술을 더 효율적이고 빠르게 사용할 수 있을 뿐만 아니라 전투에서 약간 더 빠르게 움직일 수 있습니다.

방어 능력치 는 적의 피해를 흡수하는 데 도움이 됩니다. 방어 스탯은 생명력과 직결되는데, 방어 스탯이 높을수록 플레이어를 공격하는 적으로부터 받는 피해가 줄어듭니다.

지능 스탯을 통해 플레이어 는 마나 사용 효율성을 높일 수 있습니다. 지능 스탯이 증가함에 따라 플레이어의 기술과 능력은 더 효율적이고(마나 사용량이 적음) 비물리적 공격에 더 많은 힘/능력을 부여합니다. 또한 플레이어의 마나 재생 및 활력 회복이 증가합니다.

행운 통계 는 플레이어가 더 귀중한 자원과 보물을 찾을 수 있는 기회를 높이고 적에게 더 높은 데미지 공격을 가할 수 있는 기회를 증가시킵니다. 이것은 평소보다 더 많은 데미지를 가진 적을 공격할 확률이 더 자주 발생한다는 것을 의미합니다.