1. **공통 스테이터스**

* **체력, 마나**
* **공격**
* **방어**
* **이동속도**

1. **유저 스테이터스**

* **기본 스테이터스**
* **자연회복량**
* **무게**
* **스테이터스 포인트**
* **경험치**
* **보유 재화**
* **획득률 증가옵션**

1. **몬스터 스테이터스**

* **몬스터 사망시 보상**

1. **공통 스테이터스**

* **체력, 마나**

현재 체력, 최대 체력, 현재 마나, 최대 마나

* **공격**

공격력, 마법공격력, 사거리, 공격속도, 명중률, 회피율, 인식범위, 크리티컬확률

* **방어**

방어, 마법방어, 리덕션, 마법리덕션

* **이동속도**

이동속도

1. **유저 스테이터스**

* **기본 스테이터스**

힘(STR) : 근거리 공격력, 무게 관련

손재주(DEX) : 원거리 공격력, 명중률

민첩성(AGI) : 공격속도, 회피율

생명력(VIT) : 최대 체력, 생명력 자연회복량

지력(INT) : 마법공격력, 마법리덕션

에너지(ENG) :최대마나, 마나 자연회복량

럭(LUK) : 크리티컬 확률

* **자연회복량**

6초마다 체력, 마나를 자동으로 회복한다.

무게가 50% 이상일 경우는 자연회복되지 않는다.

* **무게**

현재 무게가 최대 무게의 50% 이상일 경우 : 자연회복하지않음

현재 무게가 최대 무게의 90% 이상일 경우 : 공격불가

* **스테이터스 포인트**

레벨업 할때마다 지급되며, 일정량을 소비하여 스테이터스를 증가시킬 수 있다

* **경험치**

현재 경험치가 최대 경험치를 초과할 경우 레벨업을 한다.

* **보유 재화**

골드는 인게임 재화, 다이아몬드는 캐쉬재화이다.

* **획득률 증가옵션**

부적에 붙는 옵션으로 각종 확률이 증가한다.

1. **몬스터 스테이터스**

* **몬스터 사망시 보상**

몬스터 사망시 경험치, 재화, 아이템등을 보상으로 준다.