전투 시스템 계층구조

대상 z value

1. 배경뒤 20
2. 배경앞
3. 적이펙트뒤
4. 적캐릭터 15
5. 적이펙트앞
6. 이펙트뒤
7. 캐릭터 10
8. 이펙트앞
9. 스테이터스 창 7
10. 스테이터스
    1. 게이지 5
11. 다이얼로그