캐릭터 정보

레벨 Level

경험치 EXP(Experience)

직업 Class

근거리 CloseRange

전사 Warrior

검사

용기사 dragon knight

무투가

중거리 mid-range

도적

암살자 assassin

창병

마법

마법사 Wizard

사제

정령사

인형사 puppeteer

이단심문관

원거리 far away

궁수

사수

포수

이름 Name

체력 HP(Hit Point, Health Point) : 피, 체력

마력 MP(Mana Point)

기본공격력 ATK(Attack, Striking power) : 공격 시 대미지를 얼마나 주느냐

기본방어력 DEF(Defense)

몬스터 공격력 – 캐릭터 방어력 = 캐릭터가 입는 데미지

힘,근력 STR(Strength)

민첩 DEX(Dexterity)

이동, 공격속도, 회피율을 결정함, 명중에도 영향ㅇ르 끼침

지능,지력 INT(Intelligence) :

MP의 효능을 결정하는 스탯, 마나와 기 같은 특수한 정신적 시스템을 다룸

운 LUK(Luck)

지혜 WIS(Wisdom)

WIS는 경험에서 우러나오는 유추와 판단 능력, 정신이 강인한 정도,

날카로운 감각 등을 모두 포함하는 수치.

친화력 FRD(Friendly)

부리거나 정령사에게 영향을 끼치는 스탯. 올릴수록 부릴 수 있는 패밀리어나 동물의

수가 늘거나  더 상위의 존재를 부릴 수 있게 되거나 더욱 더 깊이 다룰 수 있는 스탯.

명중률 HIT(Hit the target) : 공격이 성공할 확률

회피율 Dodge

치명타 CRT(Critical) : 공격이 치명타로 적중할 확률 (추가 대미지)

무기 아이템

ID

Level

무기의 속성 Property

물 Water

불 Fire

바람 Wind

빛 Light

어둠 Dark

AtkType 무기 공격타입

한손검 one-handed sword

양손검 two-handed sword

둔기 blunt

창 lance

활 bow

총 gun

마법지팡이 Magic Wand

무기의 종류 EquipType (장착형 아이템을 구분)

무기 Weapon

보조무기 secondary weapon

투구 casque

갑옷 Armor

장갑 Gloves

신발 shoes

목걸이 necklace

반지 ring

무기의 능력치 Ability

공격력 Attack

방어력 Defense

데미지 Damage

회피율 Dodge Rate

명중률 Hit rate

치명타 확률 Critical rate

치명타 공격 Critical Damage

이동속도 Speed

사거리 Range

추가 타격 Extra Hit

속성 타격 Attribute Hit

속성 공격 확률 Attribute Damage probability

속성 치명타 확률 Attribute Critical rate

물리저항 physical resistance

속성저항 property resistance

무기 공격타입

없음 none

근접공격 melee attack

원거리공격 long distance attack

마법공격 magic attack

몬스터 정보

아이디 ID

레벨 Level

속성 Property

이름 Name

체력 HP

공격력 Attack

방어력 Defense

치명타율 Critical rate

회피율 Dodge Rate

명중률 Hit rate

속성공격력 Attribute Attack

속성방어력 Attribute Defense