내구도는 장비가 가지는 체력의 개념

공격력과 데미지를 따라서 소모되는 형태를 취한다면, RPG게임의 특성상 데미지 인플레이션을 막을 수 없음

타격수를 기준으로 소모시켰을 경우, 다단히트 기술이 내구도를 너무 많이 소모시킴

모든 공격에 내구도 소모 계수를 차등 적용시켜 타격/피격시 n%의 확률로 내구도를 소모시키도록 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 공격력  속도 | 약함 | 강함 |
| 빠름 | 낮음 | 보통 |
| 느림 | 보통 | 높음 |