게임 캐릭터 기획

게임 장르 SF(사이버펑크 또는 스팀펑크) FPS

\* 캐릭터 state

1 근력(STR)

최대 100, 근접 공격시 상대에게 주는 데미지에 영향. 무기의 공격력과 시너지

2 체력(VIT)

최대 100, 버티는 능력. 내성, 회복속도, HP, 방어력 영향

3 민첩(AGI)

최대 100, 공격의 빠르기와 회피

4 지력(INT)

최대 100, 기술 숙련도에 영향.

5 손재주(DEX)

최대 100, 원거리 공격시 명중률, 아이템 제조 성공율

6 운(LUK)

최대 100, 치명타와 회피 확률을 높이고 지속성(독, 방사능) 공격과 상태이상 등에 걸릴 확률을 감소시킨다. 아이템 제조 성공율에도 관여하지만 몬스터의 아이템 드랍 확률에는 관여하지 않는다.