전투 시스템

간단하다

1. 일반 공격
   * 플레이어 캐릭터는 자동 일반 공격을 한다.
   * 일반 공격은 PC의 공격속도 스테이터스에 영향을 받는다.
   * 일반 공격은 공격력 스테이터스의 영향을 받아 대미지를 입힌다(추후 데미지 공식이 필요)
   * 일반 공격은 크리티컬 스테이터스의 영향을 받아 확률적으로 공격 시, 크리티컬 공격이 발동한다. 크리티컬 공격은 기존 대미지의 1.5배 대미지를 입힌다.
   * 공격이 적중 하지 않는 경우도 있는데 난 아직 여기까지 못 갔다. 적중률이 있는 이유겠지.
2. 강화 공격
   * 공격이 상대에게 적중 시 파워 게이지가 상승
   * 공격이 상대에게 적중 시 파워 게이지가 상승
   * 파워 게이지가 가득 차게 되면 강화 공격이 발동. 게이지는 리셋 된다.
3. 스킬
   * 본래 벤치마킹한 헌터 키우기의 스킬은 재사용 대기 시간이 공격기이다.
   * 흠 이것도 똑같이 가야하나?
   * 무기 같은 장비 또는 캐릭터에 붙이는 건 어떨지 생가해봅시다.