**How to make a class system**

각 종족은 최대 5종족이 있고(ex\_휴먼,엘프,트롤 등등)

종족별로 직업(클래스)를 최대5개 가집니다(ex\_전사,마법사,궁수,암살자 등등)

그러므로 1성 기물은 25개가 존재하겠습니다.

Ex 휴먼전사, 휴먼궁수, 엘프전사, 엘프궁수 등등

종족 시너지는 배틀존에 1단계(3개) 2단계(5개)가 있을 것이고

직업시너지(클래스 시너지)는 1단계(2개), 2단계(4개)가 있을 것입니다.

시너지간의 밸런스는 종족시너지>>>클래스 시너지 일 예정이며

각 시너지는 성(1성,2성 등등 레벨)에 관계없이 하나만 적용됩니다.

Ex)\_1성 휴먼 전사와 2성 휴먼 전사가 배틀존에 있을 경우

종족과 직업 시너지는 하나만 계산 됩니다(계산만 그렇고 적용 자체는 둘다 됩니다)

일단 배틀존에 시너지를 검사하려면 전부 파악해야 하는데 이거를

검사하는애가 한유저씩 할건지 아니면 전부 한번에 검사해서 올바른 시너지를 뱉어주는

매니저가 있을지..

후자는 기물파악까지 한번에 가능해서 짜기는 편한데 나중에 오류터지거나 예외처리 미스나면 대참사라 고민중