

**승진 배틀㈜**

**컨셉 기획서**

작성일 : 2025년 4월 21일

작성자 : 석재혁

**[ 문서 이력 ]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성자 | 작성일 | 내용 | 버전 |
| 석재혁 | 2025-04-21 | - 최초 작성 | 0.1 |

목 차

[**1.** **개요** 5](#_Toc196228658)

[A. 문서 목적 5](#_Toc196228659)

[B. 팀 소개 5](#_Toc196228660)

[C. 게임 소개 5](#_Toc196228661)

[D. 구현 기능 목록 5](#_Toc196228662)

[**2.** **캐릭터** 6](#_Toc196228663)

[A. 기본 설정 6](#_Toc196228664)

[B. 스테이터스 6](#_Toc196228665)

[C. 레벨업 6](#_Toc196228666)

[**3.** **직업** 7](#_Toc196228667)

[A. 기본 설정 7](#_Toc196228668)

[B. 직업별 스테이터스 7](#_Toc196228669)

[🗣️ 인사팀 7](#_Toc196228670)

[📣 홍보팀 8](#_Toc196228671)

[🗂️ 총무팀 8](#_Toc196228672)

[💼 영업팀 8](#_Toc196228673)

[💻 전산팀 9](#_Toc196228674)

[📊 기획팀 9](#_Toc196228675)

[C. 직업별 스킬 10](#_Toc196228676)

[🗣️ 인사팀 10](#_Toc196228677)

[📣 홍보팀 10](#_Toc196228678)

[🗂️ 총무팀 11](#_Toc196228679)

[💼 영업팀 11](#_Toc196228680)

[💻 전산팀 12](#_Toc196228681)

[📊 기획팀 12](#_Toc196228682)

[**4.** **아이템** 14](#_Toc196228683)

[A. 기본 설정 14](#_Toc196228684)

[B. 장비 14](#_Toc196228685)

[C. 소모품 15](#_Toc196228686)

[D. 퀘스트 & 기타 15](#_Toc196228687)

[**5.** **전투 시스템** 15](#_Toc196228688)

[A. 소제목 15](#_Toc196228689)

[**6.** **퀘스트 시스템** 15](#_Toc196228690)

[A. 소제목 15](#_Toc196228691)

[**7.** **스테이지** 15](#_Toc196228692)

[A. 소제목 15](#_Toc196228693)

[**8.** **회복 시스템** 16](#_Toc196228694)

[A. 탕비실 16](#_Toc196228695)

[**9.** **몬스터** 16](#_Toc196228696)

[A. 소제목 16](#_Toc196228697)

[B. 소제목 16](#_Toc196228698)

[**10.** **상점 시스템** 16](#_Toc196228699)

[A. 상점(다있소) 16](#_Toc196228700)

1. **개요**
   1. 문서 목적

- 본 문서는 팀 프로젝트로 진행하여 TextRPG 구현을 위한 문서이다.

* 1. 팀 소개

- 본 게임 개발에는 내일배움캠프 Unity 9기 팀장 송규민, 팀원 노연우, 전기연, 이찬,   
석재혁, 조성득이 멤버로 참여하였다.

* 1. 게임 소개

- 본 게임은 C#으로 제작한 TextGame이다.

- 본 게임의 컨셉은 플레이어가 회사에서 승진을 위한 배틀 및 성장을 담은 로그라이크 게임이다.

- 게임 스토리 설정은 다음과 같다.

평범한 무역회사에 일하는 20년차 대리, 그 이름은 $(주인공.Name). 업무 능력과 출근 태도도 나무랄 데 없지만 하필 사장에게 잘못 찍혀 진급은 커녕 자리 지키기도 벅찼다!

그러나 어느 날, 회장님이 선언했다. “오늘 하루, 무력으로 진급하라” 단 하루뿐인, 진급 배틀의 날! 평소에 쌓인 것이 많았던 나는 결심한다. “이 회사는 내가 먹는다.”

* 1. 구현 기능 목록

- 본 게임에서 구현할 기능의 리스트는 다음과 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 목록 | 필수/도전 과정 | 구현 여부 | 담당자 |
| 와이어프레임 | 필수 | 완료 | 석재혁 |
| 게임 시작 화면 | 필수 | 완료 | 송규민 |
| 캐릭터 | 필수 | 완료 | 전기연 |
| 직업 | 도전 | 완료 | 전기연 |
| 에너미 페이즈 | 필수 | 완료 | 조성득 |
| 공격 | 필수 | 완료 | 전기연 |
| 전투 결과 | 필수 | 완료 | 이찬 |
| 스테이지 추가 | 도전 |  | 석재혁 |
| 몬스터 | 필수 |  | 전기연, 조성득 |
| 레벨업 | 도전 | 수정 중 | 전기연 |
| 인벤토리, 아이템 | 도전 |  | 송규민 |
| 상점 | 도전 |  |  |
| 퀘스트 | 도전 |  | 노연우 |
| 치명타 및 회피 기능 | 도전 | 완료 | 이찬 |
| 폰트 꾸미기 | 도전 |  | 송규민 |
| 스킬 | 도전 | 완료 | 석재혁, 전기연 |
| 보상 기능 | 도전 |  | 조성득 |
| 휴식 및 회복 | 도전 |  | 송규민 |
| 칭호 기능 | 도전 |  | 이찬 |
| 게임 저장 | 도전 |  | 송규민 |

1. **캐릭터**
   1. 기본 설정

- 캐릭터는 직업을 기반으로 스테이터스가 설정되며, 레벨업과 장비 장착이 가능하다.

- 캐릭터의 시작 골드 금액은 1500원이다.

* 1. 스테이터스

- 캐릭터의 스테이터스는 공격력, 방어력, 체력, 마나, 명중률, 회피율, 치명타, 치명타 확률 8종류가 존재한다.

* 1. 레벨업

- 캐릭터는 몬스터 처치 시 와 퀘스트 클리어 시 경험치를 얻을 수 있으며, 일정량의 경험치를 쌓으면 레벨업 할 수 있다.

- 캐릭터의 레벨은 1 ~ 10까지 설정한다.

- 캐릭터 레벨당 필요 경험치는 다음과 같다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 레벨 | 상승 공격력 | 상승 방어력 | 상승 체력 | 상승 마나 | 필요 경험치 |
| 1(대리) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 10 |
| 2(과장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 20 |
| 3(차장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 35 |
| 4(부장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 55 |
| 5(실장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 80 |
| 6(이사) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 110 |
| 7(상무) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 145 |
| 8(전무) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 185 |
| 9(사장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 230 |
| 10(부회장) | 0.5 | 1 | 10 | 5 | 280 |

[ 페이지 넘김 ]

1. **직업**
   1. 기본 설정

- 직업은 게임 시작 시 이름 입력 후 캐릭터 직업 선택을 진행한다.

- 각 직업은 스테이터스와 스킬이 다르게 설정되며, 착용 가능한 장비 또한 구분된다.

* 1. 직업별 스테이터스

- 각 직업마다 기본 능력치는 다르게 설정한다.

- 능력치 수치를 등급화 했을 때 C~S까지 존재하며, 한 직업당 S 1, A 3, B 2, C 2개씩 설정한다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 능력치 | 공격력 | 방어력 | 체력 | 마나 | 명중률(%) | 회피율(%) | 치명타(%) | 치명타 확률(%) |
| S | 14 | 10 | 110 | 90 | 75 | 20 | 170 | 24 |
| A | 12 | 8 | 100 | 80 | 70 | 16 | 160 | 22 |
| B | 10 | 6 | 90 | 70 | 65 | 12 | 150 | 20 |
| C | 8 | 4 | 80 | 60 | 40 | 8 | 140 | 18 |

- 각 직업별 세부 능력치는 다음과 같다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 직업 목록 | 공격력 | 방어력 | 체력 | 마나 | 명중률(%) | 회피율(%) | 치명타(%) | 치명타 확률(%) |
| 인사팀 | 8 | 8 | 100 | 70 | 70 | 12 | 140 | 24 |
| 홍보팀 | 10 | 4 | 90 | 80 | 75 | 16 | 160 | 18 |
| 총무팀 | 8 | 10 | 100 | 70 | 65 | 8 | 160 | 22 |
| 영업팀 | 14 | 4 | 90 | 70 | 70 | 8 | 160 | 22 |
| 전산팀 | 12 | 6 | 80 | 90 | 70 | 8 | 150 | 22 |
| 기획팀 | 10 | 8 | 80 | 80 | 60 | 12 | 170 | 22 |

- 각 직업별 능력치 설정과 설명을 참고한다.

### 🗣️ 인사팀

* **공격력**: C
* **방어력**: A
* **체력**: A
* **마나**: B
* **명중률**: A
* **회피율**: B
* **치명타**: C
* **치명타 확률**: S  
  **설명**: 정곡을 찌르는 HR 전략으로 치명타 확률이 높고, 사람을 상대하는 만큼 안정감(방어력, 체력)이 있음.

### 📣 홍보팀

* **공격력**: B
* **방어력**: C
* **체력**: B
* **마나**: A
* **명중률**: S
* **회피율**: A
* **치명타**: A
* **치명타 확률**: C  
  **설명**: 말발로 마나기반 딜을 넣으며, 이미지를 꾸미는 데 능숙해 명중률과 회피율이 높음.

### 🗂️ 총무팀

* **공격력**: C
* **방어력**: S
* **체력**: A
* **마나**: B
* **명중률**: B
* **회피율**: C
* **치명타**: A
* **치명타 확률**: A  
  **설명**: 회사의 실질적 방패. 강한 방어력과 높은 치명타로 상남자적인 면모를 가짐.

### 💼 영업팀

* **공격력**: S
* **방어력**: C
* **체력**: B
* **마나**: B
* **명중률**: A
* **회피율**: C
* **치명타**: A
* **치명타 확률**: A  
  **설명**: 공격적인 자세로 거래를 성사시키는 딜러형. 하지만 방어력과 회피율이 낮은 것이 단점.

### 💻 전산팀

* **공격력**: A
* **방어력**: B
* **체력**: C
* **마나**: S
* **명중률**: A
* **회피율**: C
* **치명타**: B
* **치명타 확률**: A  
  **설명**: 높은 마나와 공격력으로 강력한 공격과 기술을 사용하는 듀얼 캐스터.

### 📊 기획팀

* **공격력**: B
* **방어력**: A
* **체력**: C
* **마나**: A
* **명중률**: C
* **회피율**: B
* **치명타**: S
* **치명타 확률**: A  
  **설명**: 전략과 기획으로 정밀한 타격과 안정성이 보장되는 포지션. 치명타 특화.

[ 페이지 넘김 ]

* 1. 직업별 스킬

- 각 직업마다 2개의 액티브 스킬과 1개의 패시브 스킬을 적용한다.

- 스킬 쿨타임의 경우 추후 추가사항으로 참고만 한다.

## 🗣️ 인사팀

**🔹 인사평가**

* 설명: 적 전체에게 범위 딜(공격력 \* 1.3), 2턴 명중률 +30%
* MP 소모: 20
* 쿨타임: 2턴
* 스킬 발동 대사 : 반갑다 내 주먹은 10점 만점에 몇 점이지?

**🔹 사내 공지**

* 설명: 자신에게 명중률/치명타확률 +15% (3턴)
* MP 소모: 30
* 쿨타임: 4턴
* 스킬 발동 대사 : 공지합니다 이제부터 이승 퇴직 권고하겠습니다.

**🔸 HR 감시망**

* 패시브: 적 회피 -10%, 매 턴 자신 방어력 + 2

## 📣 홍보팀

**🔹 대외 홍보**

* 설명: 적 전체 마나 기반 마법 피해(최대 마나 \* 0.3)
* MP 소모: 20
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사 : 이 제품으로 설명드릴 것 같으면요 쉽게 볼 수 없는 자연산 구라입니다.

**🔹 이미지 메이킹**

* 설명: 자신 회피 +25% (3턴), 체력 회복 + 20%
* MP 소모: 35
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사 : 겉 모습이 좋아야 잘 먹히는 법

**🔸 이목 집중**

* 패시브: 전투 시 첫 공격 치명타 확률 40% 증가 + 피해 30% 감소

## 🗂️ 총무팀

**🔹 예산 통제**

* 설명: 대상 적 대미지(공격력 \*1.6), 공격력 -30% (2턴),
* MP 소모: 20
* 쿨타임: 2턴
* 스킬 발동 대사: 이건 예산이 부족하겠는데요?

**🔹 비품 지원**

* 설명: 자신 체력 회복(최대체력\*15%) + 방어력 상승 (2턴)
* MP 소모: 35
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사: 회사 지원이라도 좋아야 일할 맛이 나지

**🔸 운영의 달인**

* 패시브: 아이템 되팔기 금액 + 20% 증가, 전투 보상 현금 + 20%

## 💼 영업팀

**🔹 실적 압박**

* 설명: 치명타 확률 +50%의 강력 단일 대미지(공격력 \* 1.5)
* MP 소모: 25
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사: 본인이 하신 거 맞아요? 왜 이렇게 하셨죠?

**🔹 끈질긴 설득**

* 설명: 적 전체 명중률 감소 - 50%(2턴), 자신 공격력 증가 + 20%(3턴)
* MP 소모: 30
* 쿨타임: 4턴
* 스킬 발동 대사: 내가 매번 듣던 말이 있지. 안되면 되게 하라, 센스있게 잘 좀 하자

**🔸 목표는 무조건 달성**

* 패시브: 적 처치 시 마나 회복 + 10, 치명타 대미지 + 20%(1턴)

## 💻 전산팀

**🔹 긴급 패치**

* 설명: 자신 방어력 5~10 증가(2턴) + 체력(최대체력\*10%) 회복, 적 전체 공격력 – 20%
* MP 소모: 30
* 쿨타임: 4턴
* 스킬 발동 대사: 긴급 패치 들어가겠습니다. 협조바랍니다.

**🔹 시스템 다운**

* 설명: 적 전체 대미지(공격력 \* 1.5) + 명중률 감소 – 20% (2턴)
* MP 소모: 35
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사: 시스템이 튼튼해야 문제가 없지.

**🔸 백업 시스템**

* 패시브: 체력이 50% 이하일 때 공격력 + 30%, 치명타 확률 + 20%

## 📊 기획팀

**🔹 기획안 폭격**

* 설명: 자신에게 치명차 피해량 + 50%(2턴), 적 전체에 피해(공격력 \* 1.2)
* MP 소모: 25
* 쿨타임: 5턴
* 스킬 발동 대사: 여기 기획안 확인하셨죠? 이것도 보시고 작업해주세요.

**🔹 리스크 분석**

* 설명: 자신에게 회피 + 50%(3턴)
* MP 소모: 30
* 쿨타임: 3턴
* 스킬 발동 대사: 이 문제는 회의를 통해서 진행하시죠

**🔸 컨셉 잡았다**

* 패시브: 매턴 치명타 확률 5% 증가, 명중률 3% 증가

1. **아이템**
   1. 기본 설정

- 별개의 C# 스크립트에 ItemClass로 구현한다.

- 아이템은 인벤토리에서 사용 및 장착, 해제가 가능하다.

- 아이템 종류는 크게 장비, 소모품, 퀘스트 & 기타 아이템으로 나뉜다.

* 1. 장비

- 장비는 무기 1종, 방어구(상의, 하의, 신발) 3종, 장신구 1종을 장착 가능하다.

- 무기와 장신구는 착용 가능한 직업이 구분하여 설정한다.

- 전체 장비 아이템 리스트는 다음과 같다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 목록 | 장비 타입 | 착용 직업 | 효과 | 가격 |
| 최신 노트북 | 무기 | 전체 | 공격력+25, 치명타+80%, 치명차 확률+30% | 10000 |
| 구형 스마트폰 | 무기 | 전체 | 공격력+15, 치명타+20%, 치명타 확률+10% | 3500 |
| 무선 마우스 | 무기 | 전체 | 공격력+15, 마나+30, 치명타+25% | 4400 |
| 사무용 키보드 | 무기 | 전체 | 공격력+17, 명중률+10%, 치명타 확률+20% | 5200 |
| 그래픽카드5090 | 무기 | 전체 | 공격력+14, 치명타+50% 마나+90 | 5090 |
| Moo나미볼펜 | 무기 | 전체 | 공격력+2, 치명타 확률+3% | 500 |
| 형광펜 | 무기 | 전체 | 공격력+5, 치명타+15% | 1100 |
| 빗자루&쓰레받이 | 무기 | 전체 | 공격력+7, 마나+20, 치명타+20% | 1800 |
| 결제 화일 | 무기 | 인사팀 | 공격력+9, 방어력-2, 치명타 확률-3% | 2000 |
| 명함 | 무기 | 홍보팀 | 공격력+5, 마나+40, 치명타 확률-5% | 2000 |
| 계산기 | 무기 | 총무팀 | 공격력+9, 마나-15, 회피율-10% | 2000 |
| 커터칼 | 무기 | 영업팀 | 공격력+8, 방어력+2 명중률-10% | 2000 |
| 만년필 | 무기 | 전산팀 | 공격력+8, 마나-20, 명중률-5% | 2000 |
| 수정 테이프 | 무기 | 기획팀 | 공격력+7, 명중률-10%, 치명타 확률+10% | 2000 |
| 싸구려 정장 상의 | 상의 | 전체 | 방어력+4, 회피율+4% | 1500 |
| 싸구려 정장 하의 | 하의 | 전체 | 방어력+3, 마나+15 | 1200 |
| 발가락 양말 | 신발 | 전체 | 방어력+2, 회피율+5% | 1000 |
| 통풍셔츠 | 상의 | 전체 | 방어력+5, 마나+25, 치명타 확률+10% | 3000 |
| 반바지 | 하의 | 전체 | 방어력+4, 명중률+10%, 회피율+5% | 2800 |
| 알없는 안경 | 장신구 | 총무팀 | 공격력+3 방어력+2 | 2000 |
| 크록스 | 신발 | 전체 | 방어력+3, 치명타+20%, 마나+15 | 2400 |
| 냄새나는 구두 | 하의 | 전체 | 방어력+2, 치명타+14% | 1600 |
| 서류철 | 장신구 | 인사팀 | 공격력, 방어력+2, 명중률+5% | 1500 |
| 테이프 | 장신구 | 홍보팀 | 공격력, 방어력+2, 회피율+3% | 1500 |
| C타입 충전기 | 장신구 | 총무팀 | 공격력, 방어력+3, 치명타 확률-5% | 1500 |
| USB | 장신구 | 영업팀 | 공격력+2, 방어력+3 | 1500 |
| 보조배터리 | 장신구 | 전산팀 | 공격력, 방어력+2, 마나+15 | 1500 |
| 건전지 | 장신구 | 기획팀 | 공격력, 방어력+2, 치명타 확률+3% | 1500 |
| 최신 노트북 | 무기 | 전체 | 공격력+25, 치명타+80%, 치명차 확률+30% | 10000 |
| 명품 정장 상의 | 상의 | 전체 | 공격력+2, 방어력+6, 치명타 확률+10%, 체력+15 | 10000 |
| 명품 정장 하의 | 하의 | 전체 | 공격력+3, 방어력+5, 치명타+20%, 체력+10 | 10000 |
| 명품 구두 | 신발 | 전체 | 공격력+4, 방어력+3, 명중률+10, 회피율+10% | 10000 |
| 명품 시계 | 장신구 | 전체 | 공격력, 방어력+2, 마나+50, 치명타+30% | 10000 |
| A4용지 | 장신구 | 전체 | 마나+15, 치명타 확률+5% | 900 |
| 에어팟 | 장신구 | 전체 | 마나+50, 방어력-3, 회피율+25% | 2500 |
| 노트북백팩 | 장신구 | 전체 | 공격력, 방어력+3, 치명타 확률+15% | 3300 |

* 1. 소모품

- 내용

* 1. 퀘스트 & 기타

- 내용

1. **전투 시스템**
   1. 공격

- 내용

* 1. 에너미 페이즈 및 대미지 계산

- 내용

* 1. 전투 결과

- 내용

1. **퀘스트 시스템**
   1. 소제목

- 내용

1. **회복 시스템**
   1. 탕비실

- 내용

1. **몬스터**
   1. 기본 설정

- 내용

* 1. 몬스터 종류

- 과장 차장 부장 실장 상무 전무 사장 회장

1. **스테이지**
   1. 스테이지 구성

- 전체 스테이지는 1~5까지 존재하며, 각 스테이지별 몬스터 출현 정보는 다음과 같다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 스테이지 | 입장 제한 | 몬스터 레벨 | 몬스터 출현 정보 | 클리어 보상 |
| 1 | 없음 | 1 ~ 3 | 1 ~ 2마리 : 과장 ~ 차장 | 800 |
| 2 | 3레벨 이상 | 2 ~ 4 | 1 ~ 2마리 : 차장 ~ 부장 | 1200 |
| 3 | 5레벨 이상 | 3 ~ 5 | 2 ~ 3마리 : 차장 ~ 부장 | 1700 |
| 4 | 7레벨 이상 | 5 ~ 7 | 3마리 : 부장 ~ 실장 | 2300 |
| 5(Boss) | 9레벨 이상 | 10 | 1마리 : 회장(Boss) | 3000 |

1. **상점 시스템**
   1. 상점(다있소)

- 상점 화면 진입 시 0~2의 입력 값을 가진다.

- 0. 돌아가기 1. 장비 2. 소모품이 있다.

- 장비 리스트의 텍스트 출력은 다음과 같다.

아이템1/장비타입/착용직업/아이템효과/아이템설명/가격

- 장비 타입은 무기/상의/하의/신발/장신구가 있다.

- 장비 리스트는 다음과 같다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 목록 | 장비 타입 | 착용 직업 | 효과 | 가격 |
| USB | 장신구 | 영업팀 | 공격력+2, 방어력+3 | 1800 |
| 최신 노트북 | 무기 | 전체 | 공격력+25, 치명타+80%, 치명차 확률+30% | 10000 |
| 구형 스마트폰 | 무기 | 전체 | 공격력+11, 치명타+20%, 치명타 확률+10% | 3500 |
| 싸구려 정장 상의 | 상의 | 전체 | 방어력+4, 회피율+4% | 1500 |
| 싸구려 정장 하의 | 하의 | 전체 | 방어력+3, 마나+15 | 1200 |
| 발가락 양말 | 신발 | 전체 | 방어력+2, 회피율+5% | 1000 |
| 통풍셔츠 | 상의 | 전체 | 방어력+5, 마나+25, 치명타 확률+10% | 3000 |
| 반바지 | 하의 | 전체 | 방어력+4, 명중률+10%, 회피율+5% | 2800 |
| 에어팟 | 장신구 | 전체 | 마나+50, 방어력-3, 회피율+25% | 3400 |
| 알없는 안경 | 장신구 | 총무팀 | 공격력+3 방어력+2 | 2000 |
| 크록스 | 신발 | 전체 | 방어력+3, 치명타+20%, 마나+15 | 2400 |
| 냄새나는 구두 | 하의 | 전체 | 방어력+2, 치명타+14% | 1600 |
| 보조배터리 | 장신구 | 전산팀 | 공격력, 방어력+2, 마나+15 | 2000 |
| C타입 충전기 | 장신구 | 전체 | 공격력, 방어력+3, 치명타 확률+15% | 3300 |
| 서류철 | 장신구 | 인사팀 | 공격력, 방어력+2, 명중률+5% | 2000 |
| 테이프 | 장신구 | 홍보팀 | 공격력, 방어력+2, 회피율+3% | 2000 |
| 건전지 | 장신구 | 기획팀 | 공격력, 방어력+2, 치명타 확률+3% | 2000 |
| 무선 마우스 | 무기 | 전체 | 공격력+15, 마나+30, 치명타+25% | 4400 |
| 사무용 키보드 | 무기 | 전체 | 공격력+17, 명중률+10%, 치명타 확률+20% | 5200 |
| 그래픽카드5090 | 무기 | 전체 | 공격력+14, 치명타+50% 마나+90 | 5090 |
| A4용지 | 장신구 | 전체 | 마나+15, 치명타 확률+5% | 900 |
| 형광펜 | 무기 | 전체 | 공격력+2, 치명타 확률+3% | 500 |
| 빗자루&쓰레받이 | 무기 | 전체 | 공격력+5, 치명타+15% | 1100 |
| 커터칼 | 무기 | 전체 | 공격력+9, 명중률-10%, 치명타 확률-10% | 2000 |
| 결제 화일 | 무기 | 인사팀 |  | 1800 |
| 명함 | 무기 | 홍보팀 |  | 1800 |
| 계산기 | 무기 | 총무팀 |  | 1800 |
| Moo나미볼펜 | 무기 | 영업팀 |  | 1800 |
| 만년필 | 무기 | 전산팀 |  | 1800 |
| 수정 테이프 | 무기 | 기획팀 |  | 1800 |
| 노트북백팩 | 장신구 | 영업팀 |  | 1800 |
| 명품 시계 | 장신구 | 전체 |  | 1800 |
| 명품 정장 상의 | 상의 | 전체 | 공격력+2, 방어력+6, 치명타 확률+10%, 체력+15 |  |
| 명품 정장 하의 | 하의 | 전체 | 공격력+3, 방어력+5, 치명타+20%, 체력+10 |  |
| 명품 구두 | 신발 | 전체 | 공격력+4, 방어력+3, 명중률+10, 회피율+10% |  |

[ 문서 끝 ]