

게임 시스템 개편 기획서 (Ver 1.4)

1. 개요 (Overview)

본 기획서는 현재 시스템의 종족, 직업, 스킬, 무기 시스템을 전면 개편하여, 16개 직업의 유기적인 협동 플레이가 핵심이 되는 새로운 게임 경험을 제공하는 것을 목표로 한다. 플레이어는 초기 4인 파티로 시작하여 점차 모든 직업이 필요한 16인 풀 파티를 구성하여 최종 던전에 도전하게 된다.

1.1. 주요 개편 방향

- 캐릭터 생성: '종족-무기 타입'을 먼저 선택하고, 그에 따라 선택 가능한 직업이 정해지는 방식으로 개편.
- 종족 시스템: 기존 4종족에서 '기계족(Machina)'을 제외한 3종족(인간, 엘프, 수인) 체계로 개편.
- 직업 시스템: '음유시인'을 제외하고, 채널링 버프 마법사인 '증폭술사'를 추가하여 16개 직업 체계 유지.
- 스킬 시스템: 레벨에 따라 NPC에게 골드를 지불하고 스킬을 배우는 방식으로 변경. 각 레벨 단계마다 3개의 스킬 중 하나를 선택하여 총 5개의 스킬을 조합. 드루이드의 '변신' 스킬 계열 삭제 및 대체.
- 무기 시스템: '무기 군' 개념을 도입하고 '숙련도' 시스템을 통해 파고들기 요소를 강화. 정보 계열 직업도 주 무기를 장착.

2. 종족 및 캐릭터 생성 (Race & Character Creation)

2.1. 종족 개편 방향

- '기계족(Machina)'을 제외하고 인간, 엘프, 수인 3종족으로 플레이어 종족을 한정한다.
- 각 종족은 고유한 기본 스탯 보너스와 종족 특성(패시브 스킬)을 가진다.

2.2. 종족별 기본 스탯 및 특성

(기존 RaceData.cs의 스탯 구조 (힘, 민첩, 지능, 체력, 행운)을 기반으로 설계)

종족 (Race)	힘 (Str)	민첩 (Dex)	지능 (Int)	체력 (Vit)	행운 (Luk)	종족 특성 (Passive Skill)
인간 (Human)	+1	+1	+1	+1	+1	끊임없는 노력: 모든 무기 숙련도 획득량

						10% 증가
엘프 (Elf)	-1	+2	+3	-1	+2	자연의 가호: 매 10초마다 최대 마나의 1% 회복
수인 (Beast)	+3	+2	-2	+2	+0	야성의 감각: 치명타 확률 3% 증가

2.3. 캐릭터 생성 흐름

캐릭터 생성은 3단계로 진행되며, 플레이어의 초기 선택이 직업 선택의 폭을 결정한다.

- 1단계: 종족 선택
 - 인간, 엘프, 수인 중 하나의 종족을 선택한다.
- 2단계: 무기 타입 선택
 - 선택한 종족에 따라 고를 수 있는 무기 타입(캐릭터 외형 및 모션 결정)이 제한된다.
 - 인간: 검, 도끼, 활, 마법
 - 엘프: 검, 활, 마법
 - 수인: 도끼, 활, 단검/격투
- 3단계: 직업 선택
 - '종족-무기 타입' 조합에 따라 선택할 수 있는 직업 목록이 나타나며, 이 중 하나를 최종 선택한다. (상세 내용은 5.3. 종족 및 무기별 선택 가능 직업 참조)

3. 직업 시스템 (Class System)

3.1. 16종 직업 목록 및 역할

'음유시인'을 '증폭술사'로 교체. 직업은 크게 정보, 방어, 근접 딜러, 원거리 딜러, 지원 5가지 역할 군으로 나뉜다.

역할군	직업명 (영문)	주 스탯	역할 및 설명
정보 (Information)	1. 항해사 (Navigator)	지능, 민첩	던전의 다음 층으로 가는 길을 찾는 유일한 직업.

	2. 정찰병 (Scout)	민첩, 행운	파티의 시야를 밝혀 어둠 속 위험을 미리 감지.
	3. 추적자 (Tracker)	민첩, 지능	주변의 몬스터 위치와 종류를 탐지. 은신한 적 발견 가능.
	4. 함정 전문가 (Trapper)	민첩, 행운	던전 내의 치명적인 함정을 발견하고 해체.
방어 (Defense)	5. 수호기사 (Guardian)	체력, 힘	높은 방어력과 도발 스킬로 아군을 보호하는 메인 탱커.
	6. 성기사 (Templar)	체력, 지능	아군에게 보호막, 피해 감소 등 방어 버프를 제공하는 서브 탱커.
근접 딜러	7. 광전사 (Berserker)	힘, 체력	자신의 체력을 소모하여 폭발적인 피해를 입히는 하이리스크 딜러.
	8. 암살자 (Assassin)	민첩, 행운	은신과 급습을 통해 적의 약점을 노리는 치명타 기반 딜러.
	9. 결투가 (Duelist)	민첩, 힘	빠른 공격과 회피를 통해 1:1 상황에서 강력한 모습을 보이는 딜러.
	16. 원소 투사 (Elemental Bruiser)	힘, 지능	마법을 부여한 무기로 근접하여 원소 피해를 입히는 딜탱.
원거리 딜러	10. 저격수 (Sniper)	민첩, 힘	먼 거리에서 강력한 한 방을 노리는 물리

			원거리 딜러.
	11. 마법사 (Mage)	지능	강력한 원소 마법으로 다수의 적을 섬멸하는 광역 마법 딜러.
	12. 흑마법사 (Warlock)	지능, 체력	적에게 강력한 저주와 지속 피해(DoT)를 거는 디버프형 딜러.
지원 (Support)	13. 성직자 (Cleric)	지능, 체력	아군의 생명력을 회복시키는 데 특화된 순수 힐러.
	14. 드루이드 (Druid)	지능	지속적인 회복(HoT)과 자연의 힘으로 아군을 강화하는 하이브리드 힐러.
	15. 증폭술사 (Amplifier)	지능, 행운	정신을 집중(채널링)하여 아군의 잠재력을 극대화하는 특수 버프 마법사. (신규)

3.2. 직업별 기본 스탯 및 성장치 (레벨 당)

직업명	힘 (Str)	민첩 (Dex)	지능 (Int)	체력 (Vit)	행운 (Luk)
항해사	1	2	3	2	2
정찰병	1	3	2	1	3
추적자	2	3	2	2	1
함정 전문가	1	3	1	2	3
수호기사	3	1	1	4	1
성기사	2	1	3	3	1

광전사	4	2	0	3	1
암살자	2	4	0	1	3
결투가	3	4	0	2	1
원소 투사	3	2	3	2	0
저격수	2	4	1	1	2
마법사	0	1	4	2	3
흑마법사	0	1	4	3	2
성직자	1	1	3	3	2
드루이드	1	2	3	2	2
증폭술사	1	2	3	1	3

4. 스킬 시스템 (Skill System)

4.1. 시스템 개요

- 스킬 습득: 플레이어는 **1, 3, 5, 7, 10** 레벨에 도달했을 때, 마을에 있는 각 직업의 마스터 NPC를 찾아가 골드를 지불하고 스킬을 배울 수 있다.
- 선택적 학습: **1, 3, 5, 7** 레벨에는 각각 **3**개의 스킬 후보가 제시되며, 플레이어는 이 중 하나만을 선택하여 배울 수 있다. 각 선택지는 뚜렷한 컨셉을 가지지만, 어떤 것을 선택하든 다음 레벨의 스킬을 배우는 데 제약이 없다.
- 궁극 스킬: **10**레벨이 되면 해당 직업의 유일하고 강력한 궁극 스킬 하나를 배울 수 있다.
- 스킬 레벨 없음: 모든 스킬은 한 번 배우면 끝이며, 별도의 레벨업이나 스킬 포인트 강화는 존재하지 않는다.

4.2. 직업별 스킬 상세

정보 계열 (Information)

1. 항해사 (Navigator) | 습득 레벨 | 선택 A (길잡이) | 선택 B (탐험가) | 선택 C (생존) || :---: | :---: | :---: | :---: || **1** | 나침반: 미니맵에 다음 층으로 가는 방향을 항상 표시한다. | 지름길 탐색: (패시브) 파티의 비전투 시 이동 속도가 **10%** 증가한다. | 순풍: **5**초간 자신의 이동 속도를 **30%** 증가시킨다. || **3** | 숨겨진 길: 현재 층의 숨겨진 문이나 통로를 발견할 확률이 생긴다. | 자원 탐지: 주변의 채집/채광 가능한 자원의 위치를 미니맵에 표시한다. | 급류: 대상을 밀쳐내고 이동 속도를 **2**초간 **40%** 감소시킨다. || **5** | 해도 분석: 현재 층의 전체 구조를 미니맵에 밝힌다. (1회용) | 보물찾기: (패시브) 파티의 행운 스탯을 **5%** 증가시킨다. | 닳 내리기: **3**초간 제자리에 고정되어 밀쳐지지 않고 방어력이 **50%** 증가한다. || **7** | 안전 항로: **10**초간 파티원들이 다음으로

밟는 함정 하나를 무효화한다. | 유물 감정: 미감정 아이템을 식별할 수 있다. | 안개: 주변에 8초간 안개를 생성하여 몬스터의 시야를 줄인다. || 10 | 궁극 스킬: 별의 인도
 던전의 보스방 위치를 즉시 발견하고, 1분간 파티의 모든 스탯을 10% 증가시킨다. |

2. 정찰병 (Scout) | 습득 레벨 | 선택 A (시야 확보) | 선택 B (기동성) | 선택 C (약점 분석) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 매의 눈: (패시브) 파티의 시야 범위를 15% 확장한다. | 구르기: 짧은 거리를 빠르게 구르며 이동한다. | 조준: 3초간 다음 기본 공격의 명중률과 치명타 확률이 20% 증가한다. || 3 | 조명탄: 지정 위치에 조명탄을 쏘 30초간 주변을 밝히고 은신한 적을 드러낸다. | 날렵함: (패시브) 회피율이 5% 증가한다. | 약점 포착: (패시브) 치명타 공격 시, 5초간 대상의 방어력을 10% 감소시킨다. || 5 | 망원경: 멀리 있는 대상 하나의 상세 정보(체력, 약점 속성 등)를 확인한다. | 그림자 밟기: 5초간 이동 시 발소리가 나지 않아 몬스터에게 발각될 확률이 감소한다. | 관통 사격: 대상을 관통하는 화살을 발사하여 일직선상의 모든 적에게 피해를 준다. | 7 | 경계: (패시브) 시야 밖에서 접근하는 적을 미니맵에 붉은 점으로 표시한다. | 위험 감지: (패시브) 자신을 노리는 원거리 공격이 있을 시 경고 표시가 뜬다. | 출혈 화살: 피격된 대상은 6초에 걸쳐 지속적인 출혈 피해를 입는다. || 10 | 궁극 스킬: 감시자의 눈
 20초간 파티원 전체의 시야를 공유하고, 모든 파티원의 치명타 확률을 15% 증가시킨다. |

3. 추적자 (Tracker) | 습득 레벨 | 선택 A (몬스터 탐지) | 선택 B (속박) | 선택 C (사냥꾼) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 동물적 감각: 주변 50미터 내의 몬스터 수를 감지한다. | 올가미: 대상의 발을 묶어 3초간 이동 불가 상태로 만든다. | 사냥감 표식: 대상에게 10초간 표식을 남겨, 파티원이 표식이 있는 적 공격 시 5% 추가 피해를 입힌다. || 3 | 발자국 추적: 주변에 가장 강한 몬스터가 향한 방향을 보여준다. | 마비 덫: 설치형 덫. 밟은 적은 4초간 마비된다. | 독 바르기: 1분간 무기에 독을 발라 기본 공격 시 추가 독 피해를 입힌다. || 5 | 몬스터 식별: 대상 몬스터의 종족과 약점 속성을 파악한다. | 강철 덫: 설치형 덫. 밟은 적에게 강력한 물리 피해를 주고 5초간 이동 속도를 감소시킨다. | 연속 공격: 대상에게 빠르게 2번의 공격을 가한다. || 7 | 위험 감지: 주변에 엘리트 또는 보스 몬스터가 있을 경우 경고를 받는다. | 빙결 덫: 설치형 덫. 밟은 적과 주변을 얼려 3초간 행동 불가로 만든다. | 은신: 10초간 투명 상태가 된다. 공격 시 해제된다. || 10 | 궁극 스킬: 사냥의 시작
 10초간 미니맵에 모든 적의 위치와 종류를 표시하고, 파티원 전체의 이동 속도를 20% 증가시킨다. |

4. 함정 전문가 (Trapper) | 습득 레벨 | 선택 A (탐지/해체) | 선택 B (함정 설치) | 선택 C (손재주) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 함정 탐지: (패시브) 주변의 숨겨진 함정을 발견할 수 있다. | 못 뿌리기: 바닥에 못을 뿌려 밟은 적에게 피해를 주고 3초간 이동 속도를 30% 감소시킨다. | 급조: (패시브) 소모품 아이템의 효과가 10% 증가한다. || 3 | 함정 해체: 발견한 함정을 안전하게 제거한다. 성공 시 함정 부품을 획득할 수 있다. | 폭발 함정: 설치형 덫. 밟은 적에게 광역 화염 피해를 입힌다. | 자물쇠 따기: 잠겨있는 상자를 열 수 있다. || 5 | 탐지 강화: (패시브) 함정 탐지 범위가 20% 증가하고, 해체 성공률이 높아진다. | 독가스 함정: 설치형 덫. 밟은 적 주변에 5초간 독가스를 방출하여 지속 피해를 입힌다. | 도구 수리: 파티원 1명의 장비 내구도를 일부 회복시킨다. || 7 | 함정 예측: (패시브) 몬스터가 함정을 설치하려는 동작을 미리 감지한다. | 정신 지배 함정: 설치형 덫. 밟은 몬스터는 8초간 아군이 되어 싸운다. (엘리트/보스 제외) | 재활용: (패시브) 함정 해체 시 더 희귀한 재료를 획득할 확률이 생긴다. || 10 | 궁극 스킬: 무장해제
 지정된 범위 내의 모든 함정을 즉시 제거하고, 10초간 적들이 함정을 설치하지 못하게 한다. 파티원들은 5초간 함정 면역 상태가 된다. |

방어 계열 (Defense)

5. 수호기사 (Guardian) | 습득 레벨 | 선택 A (파티 보호) | 선택 B (어그로/생존) | 선택 C (공격/유틸) ||:---:|:---|:---|:---|| **1** | 수호의 오라: 10초간 주변 파티원의 방어력을 10% 증가시킨다. | 도발의 외침: 주변 모든 적의 어그로를 획득한다. | 방패 밀치기: 대상에게 약간의 피해를 주고 뒤로 밀쳐낸다. || **3** | 결속: 아군 1명과 연결하여 15초간 대상이 받는 피해의 20%를 대신 받는다. | 인내: (패시브) 최대 체력이 5% 증가한다. | 응징: (패시브) 피격 시 10% 확률로 방어력의 20%만큼 신성 피해로 반격한다. || **5** | 철벽 방패: 5초간 방패로 막을 시, 모든 피해를 막아낸다. (재사용 대기시간 30초) | 수호자의 의지: 최대 체력의 15%에 해당하는 보호막을 10초간 생성한다. | 방패 강타: 대상에게 피해를 주고 1.5초간 기절시킨다. || **7** | 신성한 영역: 지면에 8초간 영역을 생성하여, 안의 아군이 받는 피해를 15% 감소시킨다. | 마지막 저항: (패시브) 체력이 30% 이하일 때 방어력이 30% 증가한다. | 돌진: 전방으로 짧게 돌진하며 경로상의 적들을 밀쳐낸다. || **10** | 궁극 스킬: 불굴의 성채
 10초간 자신은 무적 상태가 되며, 주변 모든 파티원이 받는 피해를 30% 감소시킨다. |

6. 성기사 (Templar) | 습득 레벨 | 선택 A (보호막) | 선택 B (오라) | 선택 C (징벌) ||:---:|:---|:---|:---|| **1** | 빛의 보호: 아군 1명에게 자신의 최대 체력 10%만큼의 피해를 흡수하는 보호막을 부여한다. | 헌신의 오라: (지속) 주변 파티원의 방어력을 5% 증가시킨다. | 정의의 강타: 적에게 신성 피해를 입힌다. 언데드에게 추가 피해. || **3** | 수호의 축복: 파티원 전체에게 10초간 받는 피해를 10% 감소시키는 버프를 건다. | 응보의 오라: (지속) 주변 파티원이 피격 시 일정 확률로 공격자에게 신성 피해를 입힌다. | 심판: 3초간 대상의 이동 속도를 30%, 공격 속도를 15% 감소시킨다. || **5** | 신성한 방벽: 전방에 5초간 모든 투사체를 막는 빛의 장벽을 생성한다. | 정화의 오라: (지속) 주변 파티원이 주기적으로 약한 해로운 효과(독, 출혈 등)를 제거한다. | 천상의 망치: 주변을 맴도는 신성한 망치를 소환하여 8초간 지속적으로 피해를 준다. || **7** | 희생의 가호: 아군 1명의 체력이 20% 이하로 떨어지면, 즉시 최대 체력 20%의 보호막을 부여한다. (재사용 대기시간 60초) | 집중의 오라: (지속) 주변 파티원의 마법 저항력을 15% 증가시킨다. | 눈부신 빛: 주변 모든 적의 눈을 멀게 하여 3초간 명중률을 크게 감소시킨다. || **10** | 궁극 스킬: 천상의 보루
 8초간 파티원 전체에게 모든 피해를 1회 막아주는 보호막을 부여하고, 지속시간 동안 체력을 서서히 회복시킨다. |

근접 딜러 (Melee DPS)

7. 광전사 (Berserker) | 습득 레벨 | 선택 A (광기) | 선택 B (피의 갈증) | 선택 C (파괴) ||:---:|:---|:---|:---|| **1** | 광란: 10초간 공격 속도가 20% 증가하지만 방어력이 15% 감소한다. | 피의 일격: 현재 체력의 5%를 소모하여 적에게 강력한 추가 피해를 입힌다. | 내려찍기: 전방의 지면을 강하게 내리쳐 작은 범위의 적들에게 피해를 준다. || **3** | 고통 감내: (패시브) 잃은 체력 1%당 공격력이 0.5% 증가한다. | 갈증: (패시브) 적 처치 시, 최대 체력의 5%를 즉시 회복한다. | 방어구 부수기: 10초간 대상의 방어력을 20% 감소시킨다. || **5** | 광전사의 돌진: 적에게 돌진하며 피해를 주고, 3초간 이동 속도 감소에 면역이 된다. | 흡혈: (패시브) 자신이 입힌 피해의 3%만큼 체력을 회복한다. | 소용돌이: 제자리에서 회전하며 3초간 주변의 모든 적에게 지속적으로 피해를 준다. || **7** | 불사조의 분노: 죽음에 이르는 피해를 입었을 때, 1의 체력으로 한번 살아남고 3초간 무적이 된다. (재사용 대기시간 180초) | 출혈: (패시브) 공격 시 15% 확률로 적에게 깊은 상처를 남겨 지속적인 출혈 피해를 입힌다. | 지축을 울리는 함성: 주변 적들을 4초간 공포에 빠뜨려 도망치게 만든다. || **10** | 궁극 스킬: 무한의 분노
 10초간 모든 스킬의

재사용 대기시간이 사라지고, 체력 소모 없이 스킬을 사용하며, 공격력이 30% 증가한다. |

8. 암살자 (Assassin) | 습득 레벨 | 선택 A (암살) | 선택 B (독) | 선택 C (기만) | | :---: | :---: | :---: | :---: | | 1 | 급습: 은신 상태에서 사용 시, 적의 배후에서 공격하여 150%의 피해를 준다. | 독
바르기: 1분간 무기에 독을 발라 공격 시 추가 독 피해를 입힌다. | 은신: 15초간 적에게 보이지
않는 투명 상태가 된다. | 3 | 그림자 일격: 적의 뒤로 순간이동하여 공격한다. | 신경독: 5초간
대상의 공격 속도와 시전 속도를 20% 감소시킨다. | 연막탄: 바닥에 연막탄을 던져 8초간 적의
시야를 방해하고 원거리 공격의 명중률을 낮춘다. | 5 | 약점 공격: (패시브) 대상의 체력이 50%
이하일 때, 공격력이 15% 증가한다. | 맹독: (패시브) 모든 독 효과의 지속시간과 피해량이 20%
증가한다. | 그림자 분신: 자신의 환영을 만들어 10초간 적의 공격을 유도한다. | 7 | 심장 찌르기:
2초의 시전 시간 후, 대상에게 치명적인 피해를 입힌다. 대상의 잃은 체력에 비례하여 피해량이
증가한다. | 독의 확산: 독에 걸린 대상이 죽으면, 주변 적들에게 독이 전이된다. | 회피 기동:
(패시브) 회피율이 10% 영구적으로 증가한다. | 10 | 궁극 스킬: 죽음의 표식
 대상에게
10초간 죽음의 표식을 새긴다. 지속시간 동안 대상이 받는 모든 피해량이 25% 증가하며, 시간이
 끝나면 표식이 폭발하여 큰 암흑 피해를 입힌다. |

9. 결투가 (Duelist) | 습득 레벨 | 선택 A (쾌검) | 선택 B (반격) | 선택 C (흐름) | | :---: | :---: | :---: | :---: | | 1 | 전광석화: 전방으로 빠르게 3번 찌르는 공격을 한다. | 받아치기: 1초 동안 방어 자세를
취한다. 이 시간 동안 공격을 받으면, 해당 공격을 무시하고 즉시 반격하여 피해를 준다. | 흐르는
걸음: (패시브) 5초간 피격당하지 않으면 이동 속도가 15% 증가한다. | 3 | 파고들기: 짧은
거리를 전방으로 돌진한다. | 예리함: (패시브) 치명타 확률이 5% 증가한다. | 심호흡: 2초간
정신을 집중하여 다음 스킬의 마나 소모량을 50% 감소시킨다. | 5 | 난무: 2초간 전방에 무기를
보이지 않을 속도로 휘둘러 지속적인 피해를 입힌다. | 예측: (패시브) 적의 공격을 회피하면
3초간 공격 속도가 20% 증가한다. | 환영보: 뒤로 짧게 물러나며 자신의 환영을 남겨 3초간 적의
어그로를 끈다. | 7 | 심검: (패시브) 4번째 기본 공격마다 추가 피해를 입히고, 자신의 스킬
재사용 대기시간을 1초 감소시킨다. | 철의 의지: 자신에게 걸린 이동 방해 효과를 모두 제거하고
3초간 면역이 된다. | 무아지경: 10초간 공격이 빗나가지 않고, 모든 공격이 최소 데미지가 아닌
평균 데미지 이상으로 들어간다. | 10 | 궁극 스킬: 일점사
 1.5초 집중 후, 대상의 모든
방어를 무시하는 단 한번의 강력한 찌르기 공격을 가한다. |

16. 원소 투사 (Elemental Bruiser) | 습득 레벨 | 선택 A (화염) | 선택 B (냉기) | 선택 C (번개) | | :---: | :---: | :---: | :---: | | 1 | 화염 주입: 1분간 무기에 화염을 부여하여 기본 공격 시 추가 화염
피해를 입힌다. | 냉기 주입: 1분간 무기에 냉기를 부여하여 기본 공격 시 추가 냉기 피해를
입힌다. | 번개 주입: 1분간 무기에 번개를 부여하여 기본 공격 시 추가 번개 피해를 입힌다. | 3 |
불꽃 강타: 대상을 강하게 내리쳐 화염 피해를 주고 3초간 화상 상태로 만든다. | 서리 강타:
대상을 강하게 내리쳐 냉기 피해를 주고 3초간 이동 속도를 30% 감소시킨다. | 번개 강타:
대상을 강하게 내리쳐 번개 피해를 주고 0.5초간 기절시킨다. | 5 | 타오르는 심장: (패시브)
화염 저항력이 20% 증가하고, 화상 상태인 적에게 10% 추가 피해를 입힌다. | 얼어붙은 심장:
(패시브) 냉기 저항력이 20% 증가하고, 이동 속도가 감소된 적에게 10% 추가 피해를 입힌다. |
전격 심장: (패시브) 번개 저항력이 20% 증가하고, 기절 상태인 적에게 10% 추가 피해를
입힌다. | 7 | 지옥불 돌진: 화염에 휩싸여 전방으로 돌진하며 경로상의 모든 적에게 화염 피해를
입힌다. | 빙하 돌진: 냉기를 내뿜으며 전방으로 돌진, 경로상의 모든 적에게 냉기 피해를 주고
잠시 얼어붙게 한다. | 전광석화 돌진: 번개처럼 빠르게 전방으로 돌진하며 경로상의 모든

적에게 번개 피해를 입힌다. || **10** | 궁극 스킬: 원소 폭발
 현재 주입된 원소의 힘을 폭발시킨다. (화염: 주변 광역 피해 / 냉기: 주변 광역 빙결 / 번개: 자신 주변 연쇄 번개) |

원거리 딜러 (Ranged DPS)

10. 저격수 (Sniper) | 습득 레벨 | 선택 A (저격) | 선택 B (속사) | 선택 C (생존/유틸) || :---: | :---: | :---: | :---: || **1** | 정밀 조준: 2초간 조준하여 다음 공격의 피해량을 50% 증가시킨다. 조준 중에는 움직일 수 없다. | 속사: 5초간 공격 속도가 30% 증가하지만, 공격력이 15% 감소한다. | 밀쳐내기 화살: 맞은 대상을 뒤로 밀쳐낸다. || **3** | 헤드샷: (패시브) 공격 시 10% 확률로 치명적인 피해를 입힌다. | 다중 화살: 전방 부채꼴 범위로 3발의 화살을 동시에 발사한다. | 위장술: 제자리에 3초 이상 가만히 있으면 은신 상태가 된다. 움직이면 해제. || **5** | 저격 자세: 제자리에 무릎을 꿇고 저격 자세를 취한다. 이 상태에서는 이동이 불가능하지만 사거리가 20% 증가하고 공격력이 15% 증가한다. | 화살비: 지정된 위치에 5초간 화살비를 내려 지속적인 광역 피해를 준다. | 강철 와이어: 뒤로 도약하며 전방에 와이어를 남겨, 달는 적의 이동을 방해한다. || **7** | 최종 병기: (패시브) 대상과의 거리가 멀수록 피해량이 최대 20%까지 증가한다. | 폭발 화살: 맞은 위치에서 작은 폭발을 일으켜 주변 적들에게 광역 피해를 준다. | 매 소환: 매를 소환하여 30초간 주변을 정찰하고, 주기적으로 적의 방어력을 감소시킨다. || **10** | 궁극 스킬: 죽음의 한 발
 5초간 정신을 집중하여 모든 것을 꿰뚫는 강력한 화살 한 발을 발사한다. 이 공격은 지형과 적을 관통하며 경로상의 모든 적에게 치명적인 피해를 입힌다. |

11. 마법사 (Mage) | 습득 레벨 | 선택 A (화염) | 선택 B (냉기) | 선택 C (비전) || :---: | :---: | :---: | :---: || **1** | 화염구: 단일 대상에게 화염 피해를 주는 기본적인 마법. | 얼음 화살: 단일 대상에게 냉기 피해를 주고 잠시 이동 속도를 감소시킨다. | 마력탄: 유도 성능이 있는 비전 발사체를 날린다. 피해량은 낮다. || **3** | 발화: (패시브) 화염 마법에 맞은 적은 4초간 화상 피해를 입는다. | 동상: (패시브) 냉기 마법에 맞은 적은 4초간 공격 속도가 10% 감소한다. | 마나 보호막: (토글) 받는 피해의 일부를 마나로 대신 받는다. || **5** | 운석 낙하: 지정된 위치에 거대한 운석을 떨어뜨려 강력한 광역 화염 피해를 입힌다. | 눈보라: 지정된 위치에 8초간 눈보라를 소환하여 지속적인 냉기 피해와 이동 속도 감소를 유발한다. | 순간이동: 지정한 위치로 즉시 이동한다. || **7** | 살아있는 폭탄: 대상에게 5초 뒤에 폭발하는 폭탄을 부착한다. 폭발 시 주변에도 피해를 준다. | 얼음 방패: 10초간 자신을 얼음으로 감싸 모든 피해에 면역이 되지만, 움직일 수 없다. | 마력 증폭: 10초간 다음 시전하는 마법의 피해량과 마나 소모량이 50% 증가한다. || **10** | 궁극 스킬: 원소의 격류
 10초간 모든 마법의 시전 시간이 절반으로 줄고 마나 소모량이 30% 감소한다. |

12. 흑마법사 (Warlock) | 습득 레벨 | 선택 A (고통) | 선택 B (파괴) | 선택 C (어둠) || :---: | :---: | :---: | :---: || **1** | 부패: 대상에게 12초에 걸쳐 지속적인 암흑 피해를 입힌다. | 어둠의 화살: 단일 대상에게 강력한 암흑 피해를 입힌다. | 공포: 대상을 3초간 공포에 질려 도망치게 만든다. || **3** | 생명력 착취: 대상에게 지속 피해를 입히며, 그 피해량의 일부만큼 자신의 체력을 회복한다. | 혼돈의 불길: 대상을 불태워 즉시 피해를 주고, 6초간 추가 지속 피해를 입힌다. | 어둠의 서약: (패시브) 최대 마나가 10% 증가하지만, 최대 체력은 5% 감소한다. || **5** | 고통의 저주: 15초간 대상이 받는 모든 피해를 10% 증가시킨다. | 지옥불 소환: 제자리에서 채널링하여 주변 모든 적에게 강력한 화염 피해를 입힌다. 채널링 동안 자신도 피해를 입는다. | 죽음의 고리: 대상에게 피해를 주고 주변의 다른 적에게 튕기는 암흑 마법을 시전한다. || **7** | 불안정한 고통: (패시브) 부패 효과가 해제되면, 해제한 대상에게 큰 피해를 주고 2초간 침묵시킨다. | 대혼란: 8초간

대상이 아군과 적을 구분하지 못하고 아무나 공격하게 만든다. | 마의 갑옷: 30분간 자신의 방어력을 증가시키고, 자신을 공격하는 적에게 암흑 피해를 입힌다. || 10 | 궁극 스킬: 영혼 흡수
 주변 모든 적에게 5초에 걸쳐 지속적인 암흑 피해를 입히고, 그 총 피해량의 20%만큼 파티원 전체의 체력을 회복시킨다. |

지원 계열 (Support)

13. 성직자 (Cleric) | 습득 레벨 | 선택 A (치유) | 선택 B (보호) | 선택 C (신성) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 치유의 빛: 아군 1명의 체력을 회복시킨다. | 보호의 기도: 아군 1명에게 10초간 방어력을 15% 증가시키는 버프를 건다. | 성스러운 일격: 적에게 신성 피해를 입힌다. 언데드에게 추가 피해. || 3 | 재생: 아군 1명에게 12초에 걸쳐 서서히 체력을 회복시키는 버프를 건다. | 해독: 대상의 독, 질병 효과를 1개 제거한다. | 신념: (패시브) 자신의 치유량이 10% 증가한다. || 5 | 치유의 원: 지정된 위치에 8초간 치유의 원을 생성하여, 안에 있는 모든 아군의 체력을 지속적으로 회복시킨다. | 수호 영혼: 15초간 아군 1명에게 수호 영혼을 붙여, 죽음에 이르는 피해를 받으면 최대 체력의 20%로 부활시킨다. | 언데드 퇴치: 주변의 모든 언데드 몬스터를 공포에 빠뜨리거나, 낮은 확률로 즉사시킨다. || 7 | 순간 치유: 시전 시간 없이 즉시 아군 1명의 체력을 대량으로 회복시킨다. (재사용 대기시간 15초) | 고통 억제: 5초간 아군 1명이 받는 피해를 40% 감소시킨다. | 신의 권능: 평온: 8초간 주변 모든 적의 공격성을 낮추고, 파티를 위협하지 않게 만든다. || 10 | 궁극 스킬: 구원의 기도
 3초의 시전 후, 모든 파티원의 체력을 60% 회복시키고 모든 해로운 효과를 제거한다. |

14. 드루이드 (Druid) | 습득 레벨 | 선택 A (회복) | 선택 B (자연) | 선택 C (원시의 힘) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 회복의 씨앗: 아군 1명에게 씨앗을 심어 10초에 걸쳐 체력을 회복시킨다. | 휘감는 뿌리: 대상을 5초간 이동 불가 상태로 만든다. | 자연의 일격: 대상에게 자연 피해를 입힌다. || 3 | 평온: 8초간 주변 모든 아군의 체력을 서서히 회복시킨다. | 가시나무: (패시브) 자신을 공격하는 근접 공격자에게 자연 피해를 입힌다. | 두꺼운 가죽: (패시브) 방어력이 10% 영구적으로 증가한다. || 5 | 만개: 자신에게 걸린 모든 회복 효과를 즉시 소모하여, 주변 파티원들에게 그 총량의 50%만큼의 광역 치유를 시전한다. | 태풍: 전방의 적들을 뒤로 밀쳐내고 이동 속도를 감소시킨다. | 회오리바람: 지정된 위치에 회오리바람을 생성하여 적들을 공중으로 띄운다. || 7 | 생명의 나무: 지정된 위치에 15초간 생명의 나무를 소환한다. 나무는 주변 아군들의 체력을 지속적으로 회복시킨다. | 자연의 군대: 30초간 자신을 돕는 나무 정령 2마리를 소환한다. | 대지의 축복: 10초간 자신의 최대 체력을 15% 증가시키고 받는 피해를 10% 감소시킨다. || 10 | 궁극 스킬: 세계수의 축복
 15초간 모든 파티원의 최대 체력을 20% 증가시키고, 초당 2%의 체력을 회복시킨다. |

15. 증폭술사 (Amplifier) | 습득 레벨 | 선택 A (증폭) | 선택 B (약화) | 선택 C (마력 제어) || :---: | :---: | :---: | :---: || 1 | 가속의 진: 5초간 채널링하여, 주변 아군들의 공격 속도를 15% 증가시킨다. | 약화의 진: 5초간 채널링하여, 주변 적들의 방어력을 15% 감소시킨다. | 마력 전환: 자신의 체력을 소모하여 마나를 회복한다. || 3 | 집중의 진: 5초간 채널링하여, 주변 아군들의 치명타 확률을 10% 증가시킨다. | 둔화의 진: 5초간 채널링하여, 주변 적들의 이동 속도를 30% 감소시킨다. | 마력의 샘: (패시브) 최대 마나가 10% 증가한다. || 5 | 격노의 진: 5초간 채널링하여, 주변 아군들의 공격력을 20% 증가시킨다. | 침묵의 진: 5초간 채널링하여, 주변 적들이 마법을 사용하지 못하게 한다. | 시간 왜곡: 아군 1명의 스킬 재사용 대기시간을 5초 감소시킨다. || 7 | 보호의 진: 5초간 채널링하여, 주변 아군들이 받는 피해를 20% 감소시킨다. |

무력화의 진: 5초간 채널링하여, 주변 적들의 공격력을 20% 감소시킨다. | 마력 역류: 적의 이로운 마법 효과 1개를 제거하고, 자신에게 그 효과를 가져온다. || 10 | 궁극 스킬: 권능 증폭
 8초간 채널링하여, 주변 모든 아군들의 모든 스탯을 15% 증가시키고, 스킬 재사용 대기시간을 30% 더 빨리 감소시킨다. |

5. 무기 시스템 (Weapon System)

5.1. 무기 군 (Weapon Groups)

- 플레이어는 캐릭터 생성 시 선택한 '무기 타입'에 맞는 '무기 군'의 무기들만 장착할 수 있다.
- 정보 계열 직업도 생존을 위해 주 무기를 장착하며, 탐험 스킬은 고유 능력으로 사용한다.

무기 군	설명
한손검/방패	공수 밸런스가 좋은 조합
양손 대검	강력한 한 방을 노리는 무기
양손 도끼	묵직하고 파괴적인 무기
단검	빠르고 치명적인 공격에 특화
장궁/활	먼 거리의 적을 공격
지팡이 (Staff)	마법의 힘을 증폭시키는 도구
마법봉 (Wand)	섬세한 마법 제어에 사용
격투 무기	맨손 또는 너클을 이용한 근접전

5.2. 무기 숙련도 (Weapon Proficiency)

- 특정 '무기 군'의 무기를 사용하여 적을 공격할 때마다 해당 무기 군의 숙련도 경험치가 상승한다.
- 숙련도는 0부터 100까지 상승하며, 레벨이 아닌 별도의 성장 요소로 작동한다.
- 숙련도 효과: 최소 데미지(Min Damage) 보정
 - 숙련도 계수(ProficiencyRatio) = 현재 숙련도 / 100.0f
 - 보정된 최소 데미지(EffectiveMinDamage) = 기존MinDamage + (기존MaxDamage - 기존MinDamage) * 숙련도 계수
 - 최종 데미지(FinalDamage) = Random.Range(보정된 최소 데미지, 기존MaxDamage)
 - 결과적으로 숙련도가 높을수록 항상 최대 데미지에 가까운 피해를 입히게 된다.

5.3. 종족 및 무기별 선택 가능 직업

캐릭터 생성 시 '종족'과 '무기 타입' 조합에 따라 선택할 수 있는 직업이 결정된다.

선택 (종족)	선택 (무기 타입)	선택 가능 직업 목록
인간 (Human)	검 계열	수호기사, 성기사, 결투가, 항해사
	도끼 계열	광전사, 원소 투사
	활 계열	저격수, 정찰병
	마법 계열	마법사, 흑마법사, 성직자, 드루이드, 증폭술사
엘프 (Elf)	검 계열	결투가, 성기사
	활 계열	저격수, 정찰병, 항해사
	마법 계열	마법사, 흑마법사, 성직자, 드루이드, 증폭술사
수인 (Beast)	도끼 계열	광전사, 원소 투사, 수호기사
	활 계열	저격수, 정찰병
	단검/격투 계열	암살자, 추적자, 함정 전문가, 결투가

6. 구현을 위한 제언 (For Developer)

- 데이터 구조화:
 - CharacterCreationManager.cs (신규 생성): 종족-무기 타입-직업 선택 로직을 관리.
 - JobData.cs (신규 생성): 16개 직업의 데이터(선택 가능 종족/무기 타입 포함) 정의.
 - SkillData.cs: 스킬 습득 레벨, 골드 비용, 레벨별 선택지 그룹(A,B,C) 등의 필드를 포함하도록 수정.
- 시스템 로직 수정/개발:
 - PlayerStatsManager.cs: 레벨업 시 스탯 성장 로직만 유지. (스킬 포인트 제거)
 - SkillManager.cs: 마을의 직업 NPC와 상호작용 시, 플레이어의 레벨을 확인하고 해당 레벨에 맞는 스킬 선택지(3종)를 UI에 표시하는 기능 구현. 골드를 소모하여 스킬을 배우면 Player 데이터에 영구적으로 추가.
 - WeaponSystem.cs (신규 생성 또는 EquipmentManager 확장): 플레이어의 무기 군속련도를 관리.
- 선행 작업:

- **16종 직업 x 13개 스킬(4단계 x 3선택지 + 궁극기 1)**에 대한 상세 기획 및 아이콘 리소스 필요.
- 마을에 직업별 NPC 배치 및 스킬 습득 UI(선택지 제시) 구현.