프로젝트명 : 다크에덴M Bug Report

Title : 애니메이션 멈춤현상

환경 : 모바일

심각도(Severity) : 긴급 높음 보통 낮음

우선순위(Priority) : 긴급 높음 보통 낮음

발생빈도(Frequency) : 20번중 3~4번 발생할 정도의 낮은 빈도이지만 PK가 주 컨텐츠인   
 게임 특성상 존재자체가 문제가 된다고 봄.

설명(Description) : 적 플레이어 추격시 슬라이딩 스킬을 이용하는데 스킬을 사용하여 근접한 후 공격범위 내에서 공격스킬을 사용함에도 듣지 않고 랜덤한 시간동안 굳어있게 된다.

기댓값(Expected Result) : 스킬사용 animation - 슬라이딩 애니메이션 - 스킬사용애니메이션의 상호작용이 원활히 되어 멈춤현상이 없어야한다.

시전조건(Precondition) : 스킬을 사용하고 슬라이딩을 한 후 곧바로 스킬을 사용하면 타겟은

지정되어 있으나 간헐적으로 캐릭터의 모든 동작이 멈춤.