|  |
| --- |
|  |
| **Sliding Puzzle Battle Skill** |
| **V1.0** |
|  |
| **2019.01.21** |
| **By Chris** |

* 버전

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **날짜** | **내용** | **작성자** |
| 1.0 | 2019.1.21 | 초안 작성 | Chris |

* 개요
  + 스킬을 사용하면 공격 횟수를 소모하지 않고 특수한 효과를 발생시킬 수 있습니다.
  + 스킬은 슬라이딩 퍼즐 진행 시에만 사용할 수 있습니다.
  + 스킬은 n 종류가 존재합니다.
    - 추후 추가될 수 있습니다.
  + 모든 스킬은 미획득 상태로 시작합니다.
  + 미획득 상태의 스킬은 획득 조건을 만족한 경우, 활성화 상태가 됩니다.
  + 활성화 상태의 스킬은 슬라이딩 퍼즐 진행 중 사용하여 효과를 발생시킬 수 있습니다.
  + 사용된 스킬은 쿨타임 상태가 됩니다.
  + 쿨타임 상태의 스킬은 사용할 수 없습니다.
  + 쿨타임이 모두 지난 스킬은 활성화 상태가 됩니다.
* 스킬 종류’

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **스킬 이름** | **스킬 내용** |
| 1 | 십자 공격 타일 생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  해당 위치에 십자 공격 타일 1개를 생성합니다. |
| 2 | 특수 공격 타일 ( 활 속성 ) 생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  해당 위치에 특수 공격 타일 ( 활 속성 ) 1개를 생성합니다. |
| 3 | 특수 공격 타일 ( 폭탄 속성 ) 생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  해당 위치에 특수 공격 타일 ( 폭탄 속성 ) 1개를 생성합니다. |
| 4 | 십자 공격 타일 공격력 상승 | 다음 공격 진행 1회에 한하여,  십자 공격 타일의 피해량을 두 배로 계산합니다. |
| 5 | 시간 정지 | 스킬 사용 후, 아래의 액션을 하기 전까지 제한 시간과 쿨타임을 정지합니다.  1. 타일 이동 / 공격  2. 스킬 사용 |

* 스킬 획득 / 사용
  + 모든 스킬은 슬라이딩 퍼즐의 단계 값을 획득 조건으로 가지고 있습니다.
  + 스킬별로 지정된 단계 값에 해당하는 슬라이딩 퍼즐을 완료하면 해당 스킬이 활성화 상태가 됩니다.
  + 활성화 상태의 스킬은 슬라이딩 퍼즐 진행 중에 사용할 수 있습니다.
  + 스킬을 사용하면 즉시 진행 중인 슬라이딩 퍼즐에 효과가 발생합니다.
  + 효과 발생 이후, 사용한 스킬은 쿨타임 상태가 됩니다.
* 스킬 쿨타임
  + 효과가 사용된 스킬은 쿨타임 상태가 됩니다.
  + 쿨타임 상태의 스킬은 사용할 수 없습니다.
  + 쿨타임 상태는 스킬별로 지정된 시간이 지난 후에 해제됩니다.
  + 쿨타임 상태가 해제된 스킬은 활성화 상태가 됩니다.
  + 슬라이딩 퍼즐에서 승리/패배하거나 재시작/이어하기/다른 단계의 슬라이딩 퍼즐을 진행해도 진행 중인 쿨타임 상태는 유지됩니다.
    - 쿨타임 상태는 반드시 지정된 시간만큼 지나야만 해제됩니다.
  + 쿨타임 상태인 스킬이 존재할 때, 게임을 종료하는 경우, 게임이 종료되어있는 동안에도 쿨타임이 진행되어야 합니다.
* 데이터 테이블 예시

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **int** | **int** | **float** | **float** |
| **스킬 구분** | **획득 조건 단계** | **쿨타임** | **효과 값** |
| 1 | 3 | 60 | 1 |
| 2 | 5 | 120 | 1 |
| 3 | 7 | 180 | 1 |
| 4 | 9 | 240 | 2 |
| 5 | 11 | 300 | 0 |

\* 스킬 개수가 많지 않은 관계로 Enum 대신 int 로 스킬 구분을 대신함.  
\* 시간 정지 스킬의 경우, 효과 값이 따로 존재하지 않기 때문에 0 으로 명시함.