일반 공격 스킬 컨셉 기획 |

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.00 | 20.11.21.22:25 | 윤도균 | 작성 개시 | - |
| 0.01 | 20.11.21.22:47 | 윤도균 | 1차 작성 완료 | - |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 개요

* 의의
* 필드값

|  |  |
| --- | --- |
| 필드명 | 값 |
| MP 소모량 |  |
| 기본 공격력 |  |
| 공격력 산출식 |  |
| 발동 전 딜레이 시간 |  |
| 발동 중 시간 |  |
| 발동 후 딜레이 시간 |  |
| 발동(총 애니메이션) 시간 |  |
| 쿨타임 |  |
| 투사체 속도(Archery형 스킬) |  |

1. 스킬 발생 구조
2. 규칙
3. 시퀀스
4. 리소스
5. 구현 예상 작업시간

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 작업 | | 필요 작업 시간 | |
| 1 |  | |  | |
| 2 |  | |  | |
| 총 작업 시간 | |  | |