공격 스킬 시스템 기획 | 패시브 버프 스킬

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.01 | 20.11.23. 09:31 | 김현철 | 작업 개시 | - |
| 1.00 | 20.11.23. 11:03 | 김현철 | 작업 완료 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 시스템 분류

* 전투 시스템 하위
* 플레이어 캐릭터 버프 시스템 하위
* **패시브 버프 스킬 시스템**

1. 개요

* 의의

플레이어가 스스로의 **<공격력, 치명타 확률, 치명타 배율>**을 상시로 증가시키는 패시브 버프 기능을 구현한다.

* 기능 설명

버프 스킬은 어떠한 형태로든 플레이어의 공격 능력치 증가 행위를 한다.

* 종류

|  |
| --- |
| **버프 타입별 분류** |
| 액티브형 |
| **패시브형 <현재 문서>** |

* 버프 타입별 스킬

1. 액티브형 스킬

스킬을 사용하면 **<공격력, 치명타 확률, 치명타 배율>**을 일정시간 동안 상승 시켜주는 스킬

1. **패시브형 스킬 <현재 문서>**

**<공격력, 치명타확률, 치명타 배율>**을 지속적으로 상승 시켜주는 스킬

* 필드

|  |  |
| --- | --- |
| 필드명 | 자료형 |
| 버프 타입 | number(enum) |
| 습득 레벨 제한 | number |
| 선행 스킬 습득 여부 | boolean |
| 능력치 증가량 | number |
| 능력치 증가 산출식 | function |

1. 시스템 발생 구조

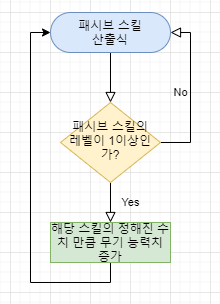
**패시브 버프 스킬**

* 패시브 버프 스킬 레벨 값 받기
* 패시브 버프 스킬 산출식 적용

1. 시스템 규칙

* 패시브 스킬의 레벨이 1 이상일 경우 해당 패시브에 설정된 **<공격력, 치명타 확률, 치명타 배율>** 증가량 만큼 캐릭터의 능력치가 상승한다.

1. 시퀀스



1. UI

필요하지 않음

1. 구현 예상 필요 작업 시간

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 작업 | | 필요 작업 시간 | |
| 1 | 리소스 제작 | | 2시간 이상 | |
| 2 | 네코랜드 내부 데이터베이스 작업 | | 3시간 이상 | |
| 총 작업 시간 | | 5시간 이상 | |