공격 스킬 시스템 기획 | 액티브 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
* **액티브 버프 스킬 시스템**

1. 개요

* 의의

플레이어가 MP를 소모해 스스로의 **<공격력, 치명타 확률, 치명타 배율>**을 일정시간 동안 상승시키는 버프 기능을 구현한다.

* 기능 설명

버프 스킬을 발동하면 스킬에 설정된 MP 소모량만큼 MP를 소모한다.

동시에, 스킬 발동 연출(애니메이션, 이펙트)이 실행된다.

버프 스킬은 어떠한 형태로든 플레이어의 공격 능력치 증가 행위를 한다.

* 종류

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

* 버프 타입별 스킬

1. **액티브형 스킬 <현재 문서>**

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

1. 패시브형 스킬

**<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 |
| MP 소모량 | number |
| 능력치 증가량 | number |
| 능력치 증가 산출식 | function |
| 발동 전 딜레이 시간(s) | number |
| 발동 중 시간(s) | number |
| 발동 후 딜레이 시간(s) | number |
| 발동(총 애니메이션) 시간(s) | number |
| 쿨타임(s) | number |

1. 시스템 발생 구조

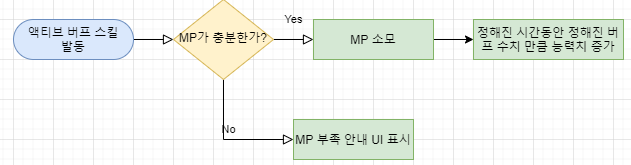
**액티브 버프 스킬**

* 액티브 버프 스킬 입력 인풋 받기
* 플레이어 캐릭터 MP 소모
* 버프 연출(애니메이션, 사운드, 이펙트) 실행

1. 시스템 규칙

* 플레이어 캐릭터의 현재 MP량이 스킬 사용에 필요한 MP량보다 낮을 경우 액티브 버프 스킬이 발동하지 않는다.
* 상기 이유로 스킬이 발동하지 않는 경우 MP 부족 안내 UI를 표시한다.
* 액티브 버프 스킬을 사용하면 정해진 만큼 캐릭터의 **<공격력, 치명타 확률, 치명타 배율>** 능력치가 증가한다.

1. 시퀀스



1. UI

* 스킬 버튼 UI 제시



버프 스킬이 위치할 수 있는 버튼

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 | |