공격 스킬 시스템 기획 | 일반 공격 스킬

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.01 | 20.11.20. 14:10 | 윤도균 | 작업 개시 | - |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 시스템 분류

* 전투 시스템 하위
* 플레이어 캐릭터 공격 시스템 하위
* **공격 스킬 시스템**

1. 개요

* 의의

플레이어가 일반 공격 이외에 MP를 소모해 강력한 공격을 할 수 있도록 하는 기능을 구현한다.

* 기능 설명

공격 스킬을 발동하면 스킬에 설정된 MP 소모량만큼 MP를 소모한다.

동시에, 스킬 발동 연출(애니메이션, 이펙트)이 실행된다.

* 필드

|  |  |
| --- | --- |
| 필드명 | 자료형 |
| MP 소모량 | number |
| 기본 공격력 | number |
| 공격력 산출식 | function |
| 발동 전 딜레이 시간 | number |
| 발동 중 시간 | number |
| 발동 후 딜레이 시간 | number |
| 발동(총 애니메이션) 시간 | number |
| 쿨타임 | number |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. 시스템 발생 구조
2. 시스템 규칙
3. 시퀀스
4. UI
5. 구현 예상 작업기간