일반 공격 스킬 컨셉 기획 |

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.00 | 20.11.21.22:07 | 윤도균 | 작성 개시 | - |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 개요

* 스킬명

연섬 連閃

* 의의

평범한 공격보다 훨씬 빠른 2연속 베기 공격 스킬을 사용한다.

* 스킬 트리

선행 스킬 없음

* 필드값

|  |  |
| --- | --- |
| 필드명 | 값 |
| 공격 타입 | 베기 |
| 습득 레벨 제한 | 2 |
| MP 소모량 | 20 |
| 1타 기본 공격력 배수 |  |
| 2타 기본 공격력 배수 |  |
| 공격력 산출식 | 캐릭터 공격력 \* |
| 발동 전 딜레이 시간 |  |
| 발동 중 시간 |  |
| 발동 후 딜레이 시간 |  |
| 발동(총 애니메이션) 시간 |  |
| 쿨타임 |  |

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

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