필살기 시스템 기획

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.01 | 20.11.18.15:27 | 윤도균 | 작업 개시 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 시스템 분류

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

1. 개요

* 의의

강력한 위력의 스킬을 구현한다.

사용자의 컨트롤이 성능에 영향을 미칠 수 있는 스킬을 구현한다.

* 기능 설명

스킬을 발동하면 화면 가운데에 슬라이더 UI를 표시하고 좌측에서 우측으로 지나가는 히트 바를 3개 생성한다.

플레이어가 입력할 때 히트 바를 멈추고 멈춘 위치가 중앙에 가까울수록 공격 스킬의 위력이 강해진다.



* 필드

|  |  |
| --- | --- |
| 필드명 | 자료형 |
| 스킬 사용 방식 | number(enum) |
| MP 소모량 | number |
| 필살기 발동 판정 | boolean |
| 1~3번째 슬라이더 게이지 | number, number, number |
| 슬라이더 범위 (최소값, 최대값) | number, number |
| 히트 판정 공격력 배율(Perfect, Good, Bad) | number(enum) |
| 기본 공격력 | number |
| 공격력 산출식 | function |
| 쿨타임 | number |
| 발동(총 애니메이션) 시간 | number |

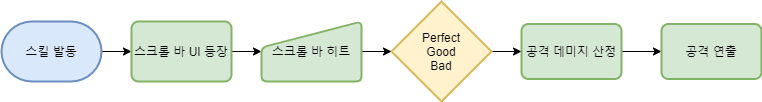
1. 시스템 구조

* 필살기 스킬 입력 인풋 받기
* 플레이어 캐릭터 MP 소모
* 필살기 슬라이더 UI 표시
* 슬라이더 히트 입력 인풋 받기
* 입력된 히트 판정 (Perfect, Good, Bad)
* 판정된 히트를 기반으로 공격력 산출
* 공격 연출(애니메이션, 사운드, 이펙트) 실행

1. 시스템 규칙

* 세개의 히트바는 랜덤한 인터벌 오프셋을 두고 발생한다.
* 히트바 세 개는 겹쳐 있지 않는다.
* 히트바의 속도는 항상 일정하다.
* 히트바는 슬라이더의 왼쪽 가장자리에서 생성되어 오른쪽 가장자리로 이동한다.
* 히트바가 오른쪽 가장자리까지 이동하고 나면 자동으로 Bad 판정이 되고 제거된다.
* 히트바를 히트하는 입력이

1. 시퀀스



1. UI

* 히트 슬라이더 UI

4

1

3

2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 이름 | 역할 | 색상 |  |
| 1 | UI 가시용 배경 | UI 가시성을 높이기 위한 검은 투명 배경 |  |  |
| 2 | 로우 슬라이더 영역 | Bad 판정 범위 표시 |  |  |
| 3 | 미들 슬라이더 영역 | Good 판정 범위 표시 |  |  |
| 4 | 하이 슬라이더 영역 | Perfect 판정 범위 표시 |  |  |

스킬 버튼을 통해 발동하고 나면 화면 중앙 하단의 HP UI보다 위에 슬라이더 UI를 표시한다.





* 스킬
* 
* 스킬

1. 구현 예상 작업기간