필살기 시스템 기획

1. History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 20.11.18.15:27 | 윤도균 | 작성 개시 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. 시스템 분류

* 전투 시스템
* 플레이어 캐릭터 공격 시스템
* 스킬 공격

1. 개요

* 기능 설명

어쩌구

* 필드

|  |  |
| --- | --- |
| MP 소모량 | number |
| 필살기 발동 판정 | boolean |
| 1~3번째 스크롤 바 게이지 | number, number, number |
| 스크롤 바 범위 (최소값, 최대값) | number, number |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. 시스템 구조

* 필살기 스킬 입력 인풋 받기
* 플레이어 캐릭터 MP 소모
* 필살기 스크롤 바 UI 표시
* 스크롤 바 히트 입력 인풋 받기
* 입력된 히트 판정 (Perfect, Good, Bad)

1. 시스템 규칙
2. 시퀀스
3. UI
4. 구현 예상 작업기간