**PC 그림자 스킬 시스템 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| 문서 버전 | 0.0.1 |
| 최종 수정일 | 2021-01-30 |
| 수정자 | 황지환 |
| 문서 작성일 | 2021-01-30 |

**Project Shadow**

**PC 무브먼트**

**History**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 문서버전 | 수정일 | 수정자 | 수정내용 | 비고 |
| 0.0.1 | 2021-01-30 | 황지환 | 초안작성 | “ |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

목차

[1. 문서설명 5](#_Toc63175999)

[1.1. PC 그림자 스킬 시스템 5](#_Toc63176000)

[1.2. 1Unit = 24\*24px 5](#_Toc63176001)

[1.3. 데이터 관리 구현 5](#_Toc63176002)

[2. 기획의도 6](#_Toc63176003)

[2.1. 그림자를 통한 다양한 전투 플레이 가능 6](#_Toc63176004)

[3. 시스템 설명 6](#_Toc63176005)

[3.1. 그림자 스킬 시스템이란? 6](#_Toc63176006)

[3.2. 시스템 구성 6](#_Toc63176007)

[3.3. 필요 변수 7](#_Toc63176008)

[4. 스킬 분류 9](#_Toc63176009)

[4.1. 정의 9](#_Toc63176010)

[4.2. 스킬 타입 및 종류 9](#_Toc63176011)

[5. 스킬 습득 방식 9](#_Toc63176012)

[5.1. 정의 9](#_Toc63176013)

[6. 스킬 발동 방식 10](#_Toc63176014)

[6.1. 액티브 스킬 10](#_Toc63176015)

[6.1.1. 스킬 발동 가능 판단 10](#_Toc63176016)

[6.1.2. 액티브 스킬의 타깃 설정 10](#_Toc63176017)

[6.1.1. 11](#_Toc63176018)

[6.1.2. 11](#_Toc63176019)

[6.1.3. 액티브 스킬 발동 11](#_Toc63176020)

[6.1.4. 액티브 스킬 발동 후 판정 12](#_Toc63176021)

[6.2. 패시브 스킬 13](#_Toc63176022)

[6.2.1. 패시브 스킬 발동 판단 13](#_Toc63176023)

[6.2.2. 패시브 스킬의 타깃 설정 13](#_Toc63176024)

[6.2.3. 패시브 스킬 발동 14](#_Toc63176025)

[6.2.4. 스킬 발동 후 판정 14](#_Toc63176026)

[7. 스킬 효과 15](#_Toc63176027)

[7.1. 정의 15](#_Toc63176028)

[7.2. 구현방식 15](#_Toc63176029)

[7.2.1. 스킬 효과적용 대상 15](#_Toc63176030)

[7.2.2. 효과 종류 15](#_Toc63176031)

[8. 구현 스킬 목록 16](#_Toc63176032)

[8.1. 돌아오는 비수 16](#_Toc63176033)

[8.2. 두려움에서 돌아온 자 18](#_Toc63176034)

[8.3. 스웜 디스트럭션 19](#_Toc63176035)

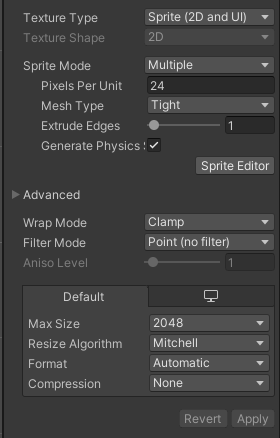
[9. 추가 수정 및 변경사항 20](#_Toc63176036)

[9.1. 이미지 레이어 위치 변환 20](#_Toc63176037)

[9.2. 그림자 ”변신 상태” 추가 설명 20](#_Toc63176038)

[9.3. 변신 상태 플로우 차트 20](#_Toc63176039)

1. 문서설명
   1. PC 그림자 스킬 시스템
      * 그림자 스킬 구현에 필요한 요소를 설명합니다.
   2. 1Unit = 24\*24px

* + - Unity 기준, 24\*24px 당 1Unit이다.
    - Sprite 시트로 리소스가 관리되어 Multiple로 설정된다.
    - 범위는 1Unit 단위로 설명한다.
  1. 데이터 관리 구현
     + 데이터는 현재 관리 항목만 지정 후, 4월 달에 테이블을 적용한다.

1. 기획의도
   1. 그림자를 통한 다양한 전투 플레이 가능
      * 그림자를 활용한 스킬과 방해요소 제어로 다채로운 전투 스타일을 가질 수 있다.
      * 내 그림자와 적의 그림자 다뤄 전투한다.
      * 타이밍이 들어간 연계기를 사용하는 메커니즘 재미가 있다.
2. 시스템 설명
   1. 그림자 스킬 시스템이란?
      * 그림자를 활용해 다수의 적을 죽일 수 있는 기술.
   2. 시스템 구성
      * 키보드 입력을 통해 스킬을 사용할 수 있다.
      * 그림자가 “제어 불가”, “제어 회복" 상태일 때 스킬 사용 불가하다.
      * PC가 “피격 상태” 일 때 스킬 사용 불가능하다.
      * 스킬을 이용해 적에게 대미지를 입혀 HP를 감소시킨다.
      * 해당 그림자 스킬 시스템 구성은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 오브젝트 | 설명 |
| PC 애니 | PC의 동작 |
| 스킬 FX | 명칭은 FX지만 Sprite로, 그림자 애니가 변경. |
| 포스트 프로세싱 | 회귀 스킬 사용 시 색수차 효과 사용 |
| 공격 콜라이더 | 적 타격판정 |
| 피격 콜라이더 | PC의 공격과 충돌 시 패시브 발동 판정 |

* 1. 필요 변수
     + 그림자 스킬 구현에 필요한 요소는 아래와 같다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 변수 명 | 영문명 | 변수 타입 | DB관리여부 |
| 1 | 스킬 타입 | Skill Type1 | string | O |
| 2 | 스킬 종류 | Skill Type2 | string | O |
| 3 | 스킬 잠금 해제 여부 | CanUse | bool | O |
| 4 | 타깃 스킬 여부 | Targetting | Bool | O |
| 5 | 쿨타임 | Cool Time | float | O |
| 6 | 현재 그림자 상태 | Now Shadow state | bool | X |
| 7 | 카메라 현재 Z축 위치 | Camera Pos Z | bool | X |
| 8 | 현재 PC 상태 | Now PC State | float | X |
| 9 | 현재 PC 위치 X값 | PC Pos X | float | X |
| 10 | 현재 PC 위치 Y값 | PC Pos Y | float | X |
| 11 | 불릿 타임 값 | Bullet time | float | X |
| 12 | 타깃 지정 X축 범위 | Target Range X | float | O |
| 13 | 타깃 지정 Y축 범위 | Target Range Y | float | O |
| 14 | 그림자 부활 상태 | Is Respawn | float | X |
| 15 | 적 X축 위치 | Enemy Pos X | float | X |
| 16 | 적 Y축 위치 | Enemy Pos Y | float | X |
| 17 | 타격한 적 상태 | Enemy State | float | X |
| 18 | 스킬 적용 X축 범위 | Skill Range X | float | O |
| 19 | 스킬 적용 Y축 범위 | Skill Range Y | float | O |
| 20 | 적 애니메이션 속도 | Enemy Anim Speed | float | O |
| 21 | 그림자 변신 상태 | Is Transform | float | O |
| 22 | 스킬 적용 값1 | Skill Value 1 | float | O |
| 23 | 스킬 적용 값2 | Skill Value 2 | float | O |
| 번호 | 변수 명 | 영문명 | 변수 타입 | DB관리여부 |
| 24 | 스킬 적용 값3 | Skill Value 3 | float | O |
| 25 | 스킬 설명 스크립트 | Skill Description | string | O |
| 26 | 효과 발동 시간 | Activeation Time | float | O |

1. 스킬 분류
   1. 정의
      * 스킬은 1차적으로 사용 방식, 2차적으로 스킬 유형으로 구분한다.
   2. 스킬 타입 및 종류

스킬의 타입은 [패시브]와 [액티브]로 분류한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Type | 타입 종류 | 종류 명 | 목적 |
| 1 | Active | 액티브 | 키 입력을 통해 서만 발동되는 스킬 |
| 2 | Passive | 패시브 | 매 프레임마다 상시 이벤트 조건을 검사, 조건 충족 시 스킬 효과 발동. |

스킬의 종류는 [파괴], [회귀], [극귀] 3가지로 분류한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 종류 | 스킬 종류 | 종류 명 | 종류 설명 |
| 1 | Regression | 회귀 | 그림자를 던지는 과정이 있는 스킬 |
| 2 | Overcome | 극귀 | 회귀 스킬과 상호작용하는 스킬 |
| 3 | Destroy | 파괴 | PC제자리에서 발동되는 스킬 |

1. 스킬 습득 방식
   1. 정의
      * 스킬의 종류에 따라 아래와 같이 스킬을 획득한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 명 | 종류 설명 |
| 회귀 | 특정 적 처치 시 회귀 스킬 잠금이 해제.  (“늑대” 처치 시 “회귀: 늑대” 스킬 활성화”) |
| 극귀 | 특정 회귀 스킬 잠금 해제 시 동시에 잠금 해제.  (“회귀: 늑대” 스킬 습득 시 “극귀: 폭발” 활성화) |
| 파괴 | 상시 잠금 해제. (획득조건 없음) |

1. 스킬 발동 방식
   1. 액티브 스킬
      * 1. 스킬 발동 가능 판단
      * 스킬 발동 전, 현재 스킬을 사용할 수 없는 상태인지 판단한다.
      * 키 입력 시 판단하며, 판단 조건은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 판단 순서 | 판단 조건 |
| 1 | 그림자 상태가 “부활“, “제어 불가“, “제어 회복“상태 중 1개라도 해당되는가? |
| 2 | 사용하려는 스킬의 [쿨타임]이 적용된 상태인가? |
| 3 | PC가 “피격]”, ”사망” 상태인가? |

* + - * + 사용 조건 3가지 중 하나라도 해당 시 스킬이 발동하지 않는다.
        + 위의 판단 3가지 요소에 모두 해당하지 않으면 스킬 발동한다.
        + 스킬이 발동되지 않을 때 아래와 같은 사용 불가능 알림 문구를 화면에 출력한다.

**“현재 스킬을 사용할 수 없는 상태입니다.”**

* + - 1. 액티브 스킬의 타깃 설정
    - 액티브 스킬은 타겟팅을 할 수 있고, 연출이 발생한다.
    - 스킬의 발동 전, 적을 대상으로 하는지 안 하는지 정할 수 있다.
    - 타겟팅 조작 요소는 아래와 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 스킬 종류 | 종류 명 | 종류 설명 |
| Target | 타겟팅 | 방향키 입력을 통해 현재 타깃 범윈 내 스킬 효과 대상을 지정 후 스킬이 발동. |
| None-Target | 논 타겟 | 스킬 효과 대상을 따로 정하지 않고 스킬이 발동. |

논 타깃 발동 시 연출 효과

* + - * + 연출 없이 바로 액티브 스킬이 발동된다.

타겟 선정 발동 시 연출 효과

* + - 타겟팅 스킬 발동 시 [불릿 타임]이 발생한다.
    - [불릿 타임] 동안, PC는 이동하면서 적을 보고 스킬 대상을 지정할 수 있다.
    - 카메라가 현재 위치에서 -Z축으로 2씩 이동해 보이는 시야가 위 아래로 넓어진다.
    - 대상 지정 시 캐릭터의 이동방향 앞의 가장 가까운 캐릭터부터 기본 지정된다.
    - 방향키를 입력해 현재 타깃 범위 내 다른 적을 타깃으로 변경할 수 있다.
    - 타깃 선정 후 공격 키 입력 시 액티브 스킬을 발동한다.
    - [불릿 타임] 발생 중 타깃을 선정하지 않을 시 스킬 발동이 취소된다.


      3. 액티브 스킬 발동

스킬 발동 판단과 타깃 설정이 끝나면 스킬이 발동된다.

스킬은 스킬 FX 재생이 끝날 때까지 캔슬 되지 않는다.

스킬이 발동 시 출력 요소는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 출력 요소 | 설명 |
| 공격 콜라이더 | 공격 콜라이더가 활성화. |
| PC 상태 변경 | “스킬 사용 상태”가 된다. 스킬 별 스킬 애니를 출력. |
| 그림자 상태 변경 | “변신 상태”가 된다. 스킬 별 스킬 FX Prefab을 출력. |
| 스킬 사운드 FX | 스킬 FX를 출력. |
| 쿨타임 | 쿨타임이 적용, 적용된 시간동안 스킬 재사용 불가. |

액티브 스킬 발동 중, 회피를 제외한 다른 동작 사용으로 캔슬 되지 않는다.

액티브 스킬 발동 중, 회피 캔슬 시 그림자는 스킬이 끝난 후 파괴된다.

그림자가 파괴된 후 (현재 PC 위치-0.5, Y)에 “부활 상태”가 되어 재 생성된다.

액티브 스킬 발동 중, PC는 방향전환 할 수 없다.

액티브 스킬 발동 중, PC는 점프할 수 없다. (단 공중 사용 스킬은 있다.)

액티브 스킬 발동 중, PC가 적에 히트 시 “피격상태” 되지 않는다. (대미지는 발생.)

액티브 스킬 FX 리소스 출력이 끝나면 스킬 발동이 끝난다.

스킬 발동이 끝난 이후 PC는 “대기 상태”, 그림자는 “회복상태”가 된다.

액티브 출력되는 스킬 FX는 벽을 통과한다. (벽 충돌 예외처리 X)

* + - 1. 액티브 스킬 발동 후 판정
         * 적이 스킬 공격 콜라이더 범위 내에 있을 때 타격으로 판정한다.
         * 콜라이더는 FX에 지정된 타격 판정 프레임에 호출된다.
         * 판정 시 출력 요소는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 출력 요소 | 설명 |
| 타격 FX 발생 | 현재 적 캐릭터 마다 “상체”에 타격 FX가 1회 출력. |
| [스킬 효과] 적용 | 타격 판정 프레임에 지정된 [스킬 효과] 적용. |
| 적 “피격상태” 변경 | 현재 적의 상태 → “피격상태”로 변경 |
| 타격 사운드 FX | 스킬 타격 FX를 1회 출력. |

* 1. 패시브 스킬
     + 1. 패시브 스킬 발동 판단
          - 패시브 스킬 발동 전, 패시브 스킬을 조건에 충족하는 상태인지 판단한다.
          - 패시브 효과는 스킬마다 고유의 [효과 조건]을 가지고 있다.
          - 조건에 충족하는지 판단은 매 프레임마다 실행한다.
       2. 패시브 스킬의 타깃 설정
          - 스킬 발동 전 적을 특정 대상으로 하는지 판단한다.
          - 판단은 조건 충족 시 자동으로 발생하며 타겟 유형은 아래와 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 스킬 종류 | 종류 명 | 종류 설명 |
| Target | 타겟팅 | 방향키 입력을 통해 현재 타깃 범윈 내 스킬 효과 대상을 지정 후 스킬이 발동. |
| None-Target | 논 타겟 | 스킬 효과 대상을 따로 정하지 않고 스킬이 발동. |

논 타깃 발동 시 연출 효과

연출 없이 바로 액티브 스킬이 발동된다.

타겟 선정 발동 시 연출 효과

대상 타겟의 피격 FX 출력 위치에 타겟 FX 가 출력된다.

FX가 출력된 후 패시브 스킬이 발동된다.

* + - 1. 패시브 스킬 발동

스킬 발동 판단과 타깃 설정이 끝나면 패시브 스킬이 발동된다.

스킬은 스킬 FX 재생이 끝날 때까지 캔슬 되지 않는다.

스킬이 발동 시 출력 요소는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 출력 요소 | 설명 |
| 공격 콜라이더 | 공격 콜라이더가 활성화. |
| 그림자 상태 변경 | “변신 상태“가 된다. 스킬 FX Prefab을 출력. |
| 스킬 사운드 FX | 스킬 사운드FX를 출력. |
| 쿨타임 | 쿨타임이 적용, 적용된 시간동안 스킬 재사용 불가. |

패시브 스킬 사용 중 PC가 사망 시 패시브 스킬은 계속 유지된다.

패시브 출력되는 스킬 FX는 벽을 통과한다. (벽 충돌 예외처리 X)

* + - 1. 스킬 발동 후 판정
         * 적이 스킬 공격 콜라이더 범위 내에 있을 때 타격으로 판정한다.
         * 콜라이더는 FX에 지정된 타격 판정 프레임에 호출된다.
         * 판정 시 출력 요소는 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 출력 요소 | 설명 |
| 타격 FX 발생 | 현재 적 캐릭터 마다 “상체”에 타격 FX가 1회 출력. |
| [스킬 효과] 적용 | 타격 판정 프레임에 지정된 [스킬 효과] 적용. |
| 적 “피격상태” 변경 | 현재 적의 상태 → “피격상태”로 변경 |
| 타격 사운드 FX | 스킬 타격 FX를 1회 출력. |

1. 스킬 효과
   1. 정의
      * 적에게 스킬 공격 성공 시 [스킬 적용 대상]에게 [스킬 효과]를 부여한다.
   2. 구현방식
      * 1. 스킬 효과적용 대상
           + 상태이상 적용은 적이 아닌 PC, NPC에게도 적용할 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| 적용 대상 | 설명 |
| Player | PC |
| Monster | 적 몬스터 |
| 주변 범위 | 캐릭터 주변범위 ([x]), [y]) |
| 그림자 | PC와 몬스터 그림자 둘 다 해당 |

* + - 1. 효과 종류
         * 스킬 적용 값은 최소 1부터 적용된다.
         * 하나의 타격 프레임에 최대 3종류까지 효과를 적용한다.
         * 효과에 들어가는 값의 최소값은 0, 최대값은 9999를 넘지 않는다. (고정)
         * 효과 적용 중, 같은 효과가 판정 시 효과를 재적용 한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | 효과 명 | 상태이상 효과 |
| 1 | 돌진 | [그림자]가 현재 PC X 위치 + Unit2까지 [적용 값] 시간 안에 도착하도록 돌진.  돌진 시 적 이동 방향 0.5 Unit 앞에 스킬 피격 콜라이더가 활성화. |
| 2 | 둔화 | [지속시간]동안 [적용 값1]만큼 대상 [이동속도], [적용 값2]만큼 대상의 모든 애니 감소. |
| 3 | 출혈 | [적용 값1]초 동안, [적용 값2]만큼 피해, 중첩 X |
| 4 | 능력치 증가 | [적용 값1] 초 동안 [적용 값2]만큼 적용 대상의 모든 능력치 증가. |
| 5 | 회복 | [적용 값]만큼 적용 대상의 현재 [체력]이 증가 . |
| 6 | HP% 감소 | [적용 값]만큼 적용 대상의 [HP]% 감소. |
| 7 | 쿨타임 | [적용 값]만큼 적용 중, 대상의 스킬 사용 불가. |
| 8 | 대미지 | 기본공격 및 공격판정docx참고한다. |

1. 구현 스킬 목록
   1. 돌아오는 비수

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 스킬 아이콘 | 스킬 사진 | | |
|  |  | | |
| 스킬 설명 | 그림자를 던진 그림자는 왕국 단검 사수로 변해 적을 공격 후 PC에게 달려든다. | | |
| 스킬 입력 키 | S | 공중 사용가능 여부 | X |
| 스킬 타입 | Active | 스킬 종류 | 회귀 스킬 |
| 스킬 해금 여부 | false | 스킬 해금 조건 | 왕국 단검 사수 처치 해금 여부 true |
| 타겟팅 종류 | 논 타겟 | 타겟팅 대상 | [PC], [적] |
| 스킬 쿨타임 | 5초 | 공격 범위 | 현재 PC 위치 포함 전방4 Unit |
| 스킬 발동 | **[스킬 발동 효과]**  S 키 입력 시 PC 그림자를 던져 그림자는 “변신 상태”가 되어 “공”처럼 1단계 변신한다.  그림자는 PC 현재 위치로 되돌아온다. ([링크](https://d28xe8vt774jo5.cloudfront.net/champion-abilities/0103/ability_0103_Q1.webm))  적과 충돌 시 적에게 [대미지]+10 효과를 적용한다.  적용 후 적 현재 위치의 뒤로 이동 후, “왕국 단검 사수”로 2단계 변신한다.  **[**”**변신 상태**” **중 적과 충돌 시 2단계 변신]**    변신한 그림자는 반대방향 돌아 전방으로 6번 베기 공격한다. 베기 공격 중 전방 공격범위 내 있는 적에게 베기 당 [대미지] +50 피해를 입히고 [출혈]효과를 적용한다. | | |
|  | **[베기 후 돌진]**    베기 공격이 끝나면 찌르기 공격으로 0.2초 동안 [돌진]한다.  PC나 적이 [돌진]효과 적용 중인 그림자와 충돌 시 [대미지]+300를 피해를 입히고 [1.5초] 동안 [90%] [둔화]된다. | | |

* 1. 두려움에서 돌아온 자

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 스킬 아이콘 | 스킬 사진 | | |
| 자격없는 검이 - OP.GG Talk |  | | |
| 스킬 입력 키 | Q | 공중 사용가능 여부 | O |
| 스킬 타입 | 패시브 | 스킬 종류 | 극귀 스킬 |
| 스킬 해금 여부 | true | 스킬 해금 조건 | 없음 |
| 타겟팅 종류 | 논 타겟 | 타겟팅 대상 | [PC], [적] |
| 스킬 쿨타임 | 5초 | 공격 범위 | “ |
| 스킬 설명 | 돌진 중인 그림자 공격 시 그림자가 폭발해 적에게 피해를 입히고 파괴된 후 재 생성된다. | | |
| 스킬 발동 | **[스킬 발동 조건]**  그림자의 [돌진 상태]중 활성화된 피격 콜라이더에 PC의 [3타]와[점프 공격]이 닿을 시 발동한다.  **[스킬 발동 효과]**  그림자가 [극귀 상태]가 되어 발동 중인 스킬에 따라 출력 후 파괴된다.  파괴된 그림자 후 그림자는 새로 (현재PCX축-0.5, Y) 위치에 [부활상태]로 새로 생성된다.  패시브 발동 전 충돌한 스킬에 따라 패시브 발동 요소는 아래와 같다.  돌아오는 비수    극귀 1식이 발동되어 극귀 공격 콜라이더 범위(가로 6Unit, 5Unit) 내 적 충돌 시 적들은 [대미지]+400만큼 피해를 입히고, PC는 현재 체력 30% [회복] 후, 스킬 타입이 파괴인 스킬들의 쿨타임이 50% 감소한다. | | |

* 1. 스웜 디스트럭션

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 스킬 아이콘 | 스킬 사진 | | |
|  |  | | |
| 스킬 입력 키 | A | 공중 사용가능 여부 | X |
| 스킬 타입 | 액티브 | 스킬 종류 | 파괴 스킬 |
| 스킬 해금 여부 | true | 스킬 해금 조건 | 없음 |
| 타겟팅 종류 | 논 타겟 | 타겟팅 대상 | [PC], [적] |
| 스킬 쿨타임 | 5초 | 공격 범위 | 현재 PC 위치 포함 가로12 Unit, 세로 Unit |
| 스킬 설명 | 그림자가 바이킹 형상으로 변해 배틀 액스를 휘두른다. | | |
| 스킬 발동 | **[스킬 발동 효과]**  그림자는 고대 바이킹으로 [변신] 후, 거대한 배틀 액스를 휘둘러 공격 범위내 있는 적에게 [대미지]+250만큼 피해를 입힌다. | | |

1. 추가 수정 및 변경사항
   1. 이미지 레이어 위치 변환
      * FX리소스에 적용하는 시스템이다.
      * 특정 프레임이 PC보다 이미지 위치가 앞으로 나와 가려지지 않도록 지정할 수 있다.
   2. 그림자 ”변신 상태” 추가 설명
      * 그림자는 스킬 공격 발동 시 “변신 상태”가 된다.
      * 변신 상태는 총 1 → 2 단계로 이루어진다. (추후 3단계까지 확장 가능)
      * 각 단계별로 변신 조건은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 단계 | 설명 |
| 1 | 첫 스킬 발동 시 변신한다. |
| 2 | 1단계에서 [특정 조건]이 적힌 스킬에서 발생   * + - 적 타격 시, 2단계로 변신한다.     - 추가될 수 있음 |

* 1. 변신 상태 플로우 차트

