부가 효과, 기본 공격, 스킬

기획 정리

최종 작성일: 24.12.11

[1. 부가 효과 2](#_Toc184403663)

[1.1. 스킬포인트(SP) 2](#_Toc184403664)

[1.2. 강공격 2](#_Toc184403665)

[1.3. 넉백 3](#_Toc184403666)

[2. 기본 공격 4](#_Toc184403667)

[2.1. 베기 4](#_Toc184403668)

[2.2. 찌르기 4](#_Toc184403669)

[3. 스킬 5](#_Toc184403670)

# 1. 부가 효과

## 1.1. 스킬포인트(SP)

* 설명

∙ 최솟값: 0, 최댓값: 5

∙ 기본 공격(찌르기, 베기)을 적에게 맞추면 SP가 1씩 증가한다.

∙ SP가 최대치인 5일 때, 적을 기본 공격하면 플레이어는 강공격 상태의 공격력으로 적을 공격한다.

∙ SP는 스킬을 사용하면 3 감소한다.

## 1.2. 강공격

* 설명

∙ 스킬포인트(SP)를 최대 5까지 전부 채운 상태에서 공격을 하면, 플레이어의 기본 공격의 기본 공격력이 1.5배 증가한다.

## 1.3. 넉백

* 설명

∙ 넉백은 플레이어와 몬스터에게 모두 동일하게 적용된다.

**∙ 단, 고정형 몬스터와 보스 몬스터는 넉백당하지 않는다.**

**∙ 단, 스킬로 피격당하는 경우, 모든 몬스터가 넉백당하지 않는다.**

∙ 플레이어와 몬스터는 피격될 경우, 피격된 방향의 반대 방향으로 65px로 밀려난다.

스케치, 도표, 화이트, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<그림 1. 넉백 예시>

∙ <그림 1.>과 같이 오른쪽에서 공격당한 경우, 피격된 쪽(오른쪽)의 반대 방향인 왼쪽으로 65px 밀려난다.

도표, 스케치, 라인, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<그림 2. 넉백 예시2>

∙ 단, <그림 2.>와 같이 피격 거리(35px) 내에서 맵의 층이 달라질 경우, 35px을 전부 이동하지 않고 떨어지기 전에 멈춘다.

# 2. 기본 공격

* 키

마우스 좌클릭

* 설명

∙ 기본 공격 두 종류 ‘베기’와 ‘찌르기’는 사거리(==기본 공격 유효 사거리) 내의 적 여부에 따라 결정된다.

∙ 적에게 공격을 맞추면, SP가 1 오른다. SP가 최대치인 5일 경우에는 더 이상 오르지 않는다.

## 2.1. 베기

* 설명

∙ 플레이어가 바라보고 있는 방향의 사거리 내의 적에게 기본 공격을 하면, <베기> 애니메이션이 출력되고, 적에게 40 데미지를 입힌다.

## 2.2. 찌르기

* 설명

∙ 플레이어가 바라보고 있는 방향의 사거리 내에 적이 없을 때 기본 공격을 하면, <찌르기> 애니메이션이 출력되고 클릭한 방향으로 80px 전진한다. 전진 중 적에게 공격을 맞추면 적에게 40 데미지를 입힌다.

∙ 전진 거리(80px) 내에 장애물이 있거나, 맵의 층이 달라지는 경우 80px을 전부 이동하지 않고 멈춘다. <그림 3.> 참고.

도표, 라인, 스케치, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명<그림 3. 찌르기 전진 예시>

# 3. 스킬

* 키

마우스 우클릭

* 사용 조건

∙ SP가 3이상일 때 스킬 키 입력

* 설명

∙ 스킬 키를 입력해 SP를 3 소모하여 스킬을 시전한다.

∙ 우클릭으로 스킬을 시전한 상태에서 제한 시간 2초 내에 A키를 누르면 왼쪽으로, D키를 누르면 오른쪽으로, 각 키를 입력한 횟수만큼 해당 방향으로 80px씩 이동한다. 각 방향으로 최대 5번 이동할 수 있다.

∙ 좌/우로 이동한 뒤, 한 번 더 마우스 우클릭을 하면 스킬이 종료되고, 선택한 위치로 플레이어가 이동한다. 자세한 스킬 시전 과정은 아래 <그림 4.> 참고.

텍스트, 도표, 라인, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<그림 4. 스킬 시전 예시>

∙ 스킬 시전 중 제한 시간 동안 게임 내 객체들의 동작이 멈춘다.  
예를 들어, 투사체가 발사되어 날아가던 중 플레이어가 스킬을 시전한다면, 투사체는 움직이던 위치에 정지한다.

∙ 스킬로 공격받는 몬스터는 넉백 효과를 받지 않는다.

* 스킬 효과

∙ 데미지 관련 정보를 서술한다.

**∙ 이동 범위 내의 모든 적에게 기본 공격력의 2.5배 데미지가 들어간다.**

* 스킬 시전 후 스킬 종료 조건
  + ①. 제한 시간 내에 스킬 키를 1회 더 입력했을 때.

∙ ①-1. 단, 제한 시간 중, A/D키를 입력하지 않았거나, 입력하였으나 캐릭터의 위치가 바뀌지 않은 경우(A키 3번 + D키 3번 = 이동 거리 0), 스킬 키를 1회 더 입력하여 스킬을 종료해도 SP를 소모하지 않는다.

* + ②. 제한 시간이 종료되었을 때.

∙ ②-1. A/D키를 입력해 캐릭터가 다른 위치로 이동하도록 지정한 경우, 스킬 키를 1회 더 입력하지 않아도, 제한 시간이 종료되면 스킬이 사용된다.

∙ ②-2. 단, 제한 시간 중, A/D키를 입력하지 않았거나, 입력하였으나 캐릭터의 위치가 바뀌지 않은 경우(A키 3번 + D키 3번 = 이동 거리 0), 제한 시간이 끝나도 SP를 소모하지 않는다.

* 스킬 연출

∙