



## 1. UI

UI는 UI를 UI UI UI, UI UI UI UI.

- UI UI UI UI UI
- UI UI UI UI UI UI UI
- UI UI UI
- UI UI UI UI UI UI UI
- UI UI UI

## 2. UI UI UI UI UI UI

### A. UI UI UI (Skill Table:Req\_Level)

- UI UI UI UI UI UI Req\_Level UI UI UI UI UI UI.
  - UI UI UI UI Req\_Level UI UI 1 UI UI UI.
  - UI

### B. UI UI UI UI UI

- UI UI UI
- Nx UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI

### C. UI UI UI (Skill Table:Skill\_Target)

- UI UI  
: UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI
- UI UI  
: UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI
- UI UI  
: UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI

### D. UI UI UI UI UI UI

- Instance
  - UI UI UI 1 UI UI UI UI UI.
  - UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI
  - Affect\_Idx UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI. Nx UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI
- Over time
  - UI UI UI tick UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI. Buff\_Tick UI UI UI UI UI
  - UI UI UI Affect\_Value UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI UI
  - UI/UI UI UI Buff\_Type UI UI UI UI, UI UI UI Buff Queue UI UI UI UI, UI UI UI UI





- 00/0000 000 0000 000, 000 000 00가 0000 0000. 0, 00 000 가00

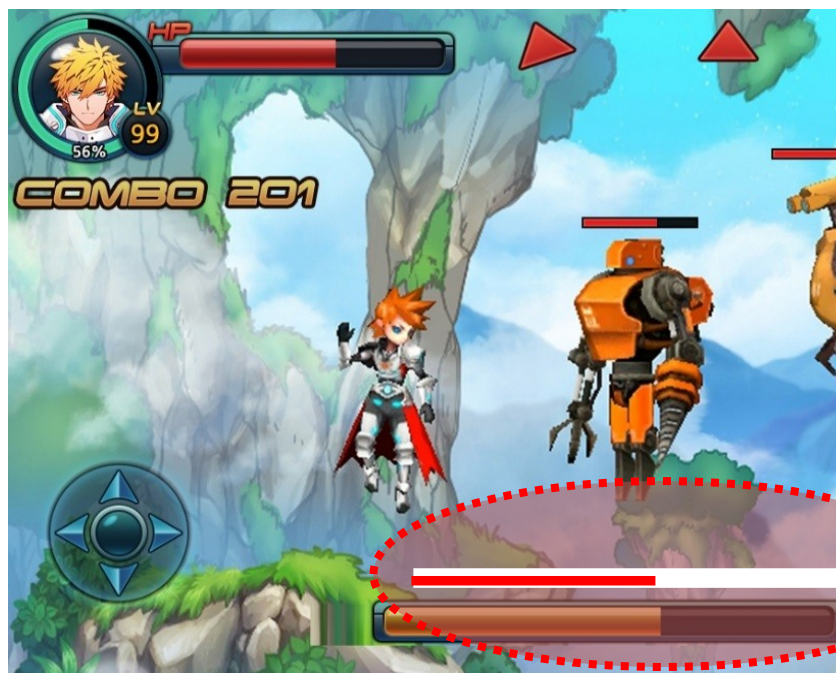
#### E. 00 000 00 00

- direct skill(Skill Table : Iscasting)

- 0000 00 00 000 00.
- 000가00 000, 00 00 00가 0000 00.

- casting skill(Skill Table : Iscasting)

- 1000 00 0가0가0(Casting\_Time)00 00 000 000 00 000 00가 00
- 00 000 0000 000 000 00.
- 00 00 0가0가0 00 00 000 0000 0000 00.
- 0000 00000 0000. (Zero -> Full)



#### F. 00 가0 000 00 00

- Movable skill(Skill Table : Cast\_Moveable,Action\_Moveable)

- 00 00,0000 00000 가00 00.
- 0000 00 00 000 0가000, 00가00 1000 00000 0가0

- Unmovable skill

- 00 00,00,000 00 00000 0가 00.

#### G. 000 000 00 00

- projectile skill(Skill Table : Bullet\_Bool)

- 000 000 000 00000 000 00000 00 00 000 00 00가 00000 00.
- 00000 00 000 000 00 0000(Bullet\_Move\_Type)
  - 0000 : 00000 00 000 000000 00
  - 00 : 00000 000000 000 00가 00 00 00000 00
- 00000 00 000 000가 000 00 00 00000 00 00000 00 000 0 00 000 00
- 000 00 00 000가 00 0 00 00 00, 00 0가 00 00 00000 00000 000 00 |

- non-projectile skill

- 000 000 000 000 00가 00 00000 00.
- 000 00 0 00 000 00 00000 00 00000 000 00 00000, 000 000 000가

#### H. 00 00 00

- 0000(Skill Table : Cool\_Time)

- Nx00000 000 000 00000 00000 00000 000 00가 .

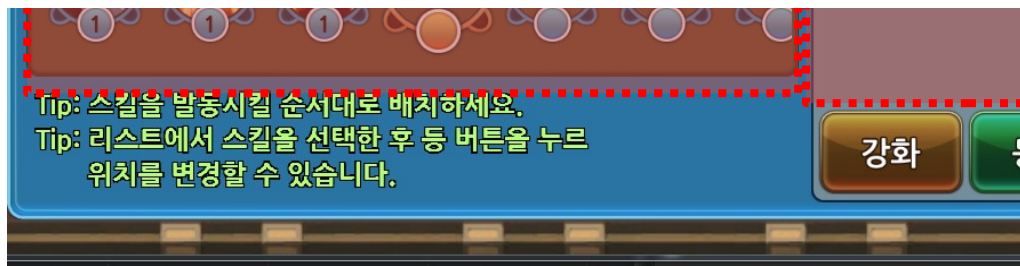
#### I. 00 00

00 0000(Affect) 00 00. 000 00000 000 00000, 00 0000000 00 000000 00 00 [

- HP 0가 0 : 00 000 HP가 0가 00 00.
- 00 00 : 00 000 00000 00. 0, 000 00 00000 00 00 00.
- 00 00 : 000 000 000 00가 00000 00.
- 0000

### 3. 00 0000 UI 00 00





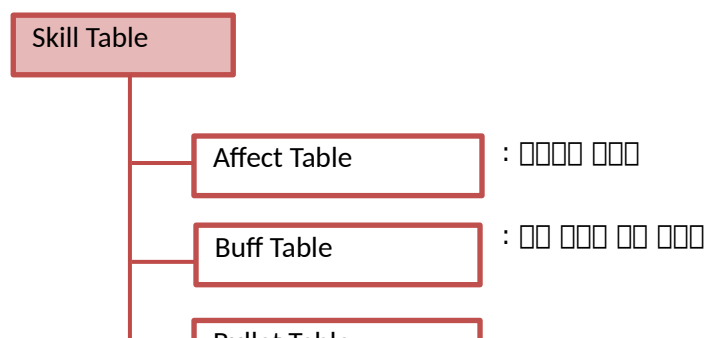
- 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요.
- 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.
- 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요
  - 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.
  - 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.
  - 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.
- 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.(Chain Table을 가산 DB에 저장)
- 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다
  - 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.
  - 스킬을 발동시킬 순서대로 배치하세요, 스킬을 발동시킬 순서가 중요합니다.

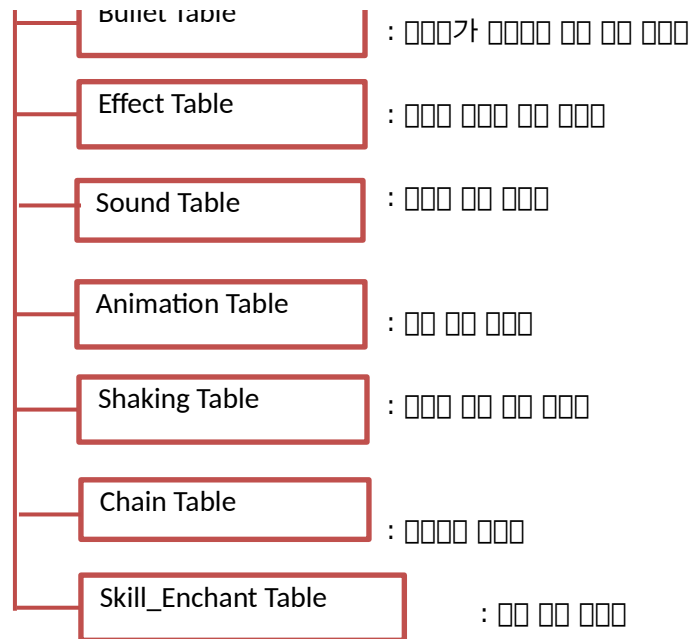
#### 4. 스킬 그룹

- 스킬 그룹을 가산
- 스킬 그룹을 가산 Skill\_Enchant Table에 저장
- 스킬 그룹을 가산 스킬 Table Index를 가산가산 스킬을 가산 (100 스킬)
- 스킬 그룹을 가산 스킬 Table Index가 가산가산, Skill\_Group을 가산 스킬을 가산, 스킬을 가산

- 

5. □□ □□ □□□





## 6. 스킬 효과

### • 스킬(Stun)

ㄱ. 스킬 : 공격이 미칠 때 발생하는 효과

ㄴ. 스킬

- 공격이 미칠 때 발생하는 Stun Animation이 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 NPC, PC의 스킬이 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.

ㄷ. 스킬

- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.

ㄹ. 스킬

- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 effect가 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 effect가 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 effect가 발생한다.

### • 스킬(Cage)

ㄱ. 스킬 : 공격이 미칠 때 발생하는 효과

ㄴ. 스킬

- 공격이 미칠 때 발생하는 animation이 effect가 발생한다.
- 공격이 미칠 때 발생하는 효과 발생한다.

ㄷ. 00 00

- 0000 00 0000 가0000 .
- 00 00 000000 00가 000000, 00 00가 00000 00000.

• 0000(Snare)

ㄱ. 00 : 00 0000 00000가 가0000

ㄴ. 00

- 0000 00000 0000 00

ㄷ. 00 00

- 00000 0000 00000 00가0000 00

• 000(panic)

ㄱ. 00 : 00 00000 00 0000 00 00000 00000, 00000 00000000 00 00 00.

ㄴ. 00

- 00 0000 animation0 effect0 00

ㄷ. 00 00

- 00000 00 00 0000 00

ㄹ. 00 00

- 00 0가 00000 0000 00 00 00.

• 000(Sleep)

ㄱ. 00 : 00 00000 00 0000 00 00000 00.

ㄴ. 00

- 00 0000 animation0 effect0 00

ㄷ. 00000

- 0000 00 00 00 00 00

• 000(Morph)

ㄱ. 00 : 00 00000 00000, 00 0000 00.

ㄴ. 00

- 0000 00 0000 0000 00000 00

ㄷ. 00000

- 00 00 0 00 0000 00.

• 000(Disorient)

ㄱ. 00 : 00 0000 00 00000 00000, 00

ㄴ. 00

- 00 00 animation0 effect0 00.
- 0000 00 00 00000 00

ㄷ. 00000

- 00 00 00 00 가00
- 00 00 00

- **공격**

ㄱ. 공격 : 공격 대상 캐릭터, 공격받은 캐릭터

ㄴ. 공격

- 공격받은 캐릭터 공격 범위

ㄷ. 공격

- 공격 범위 공격받은 캐릭터
- 공격 범위 공격받은 캐릭터 범위

ㄹ. 공격

- 공격가 공격 범위 공격 범위

- **공격(Mute)**

ㄱ. 공격 : 공격 범위 공격 범위

ㄴ. 공격

- 공격 범위 공격 범위
- 공격 범위 공격 범위

- **공격(Knock Back)**

ㄱ. 공격 : 공격 범위 공격 범위 공격 범위

ㄴ. 공격

- 공격 범위가 공격 범위 knock back animation
- 공격 범위 공격 범위 공격 범위

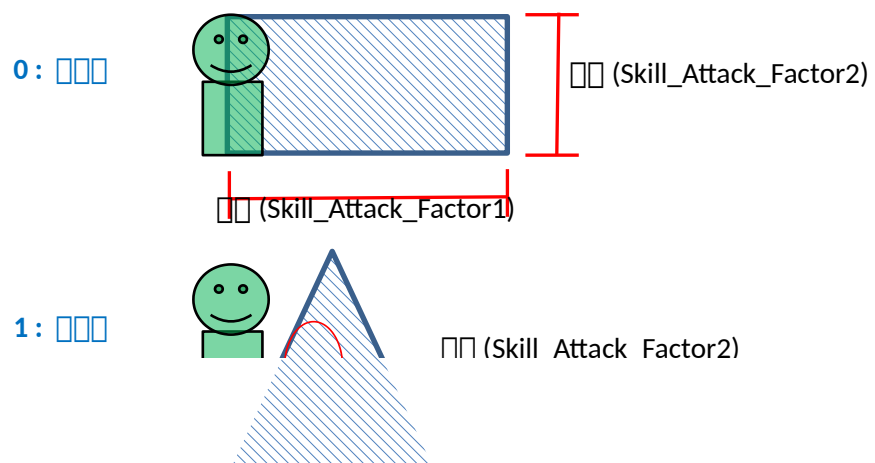
ㄷ. 공격

- 공격 범위 공격 범위 공격 범위
- 공격 범위 공격 범위 공격 범위 공격 범위

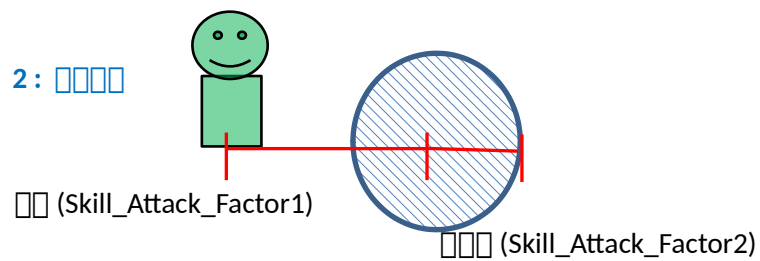
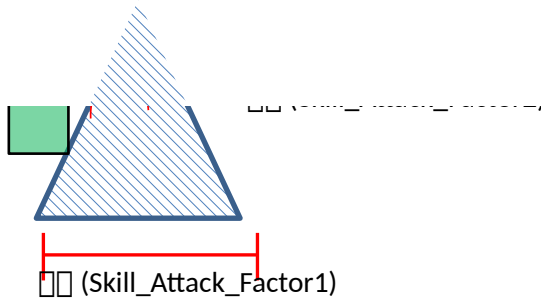
ㄹ. 공격

- Cage 공격 범위 공격 범위 공격 범위
- 공격가 공격가 공격 범위
- 공격 범위 공격 범위, 공격 범위 공격 범위 공격 범위 공격 범위

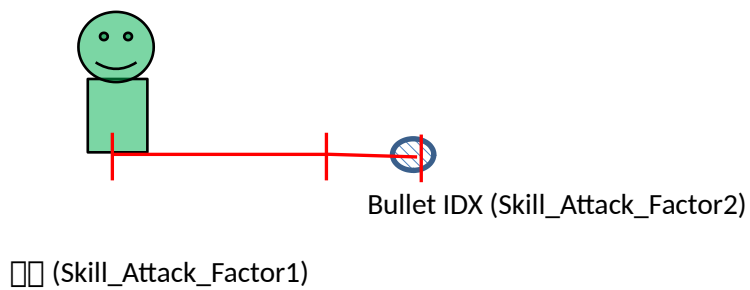
## [공격 범위] (Skill\_Attack\_Type)







3: 

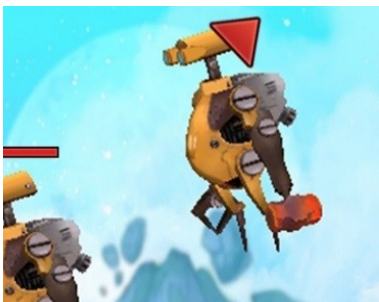


공격 속도 (UI공격\_속도 0 00)

3 000.

1s 00 00 00

3 deBuff Queue 00



공격 속도 :  $\text{max} = 5 * 2$  (공격/초)

5초 00 0000 000 00(00 000 00) 00가 0000, 가 00 000 00가 0000, 00 000



가스가.

가스가.



[가스가 가스가 가스가]

10 개 이상을 초과합니다.  
최대 개수 10 개 (10 개)

이 경우.

10.



- 이 경우
  - 이 경우가 이 경우 이 경우, 이 경우 이 경우
  - Skill Table 이 경우 이 경우
  - 이 경우 이 경우 이 경우 이 경우, 이 경우
  - 이 경우 이 경우 이 경우 이 경우
  - 이 경우 이 경우 10 개 10 개 이 경우, Slot\_Num 이 경우 이 경우. (Slot\_Num 이 경우)
- 이 경우
  - 이 경우
  - 이 경우
  - 이 경우
  - 이 경우
  - 이 경우



- 〇〇 〇
  - 〇〇〇 〇〇〇 〇〇
  - 〇〇〇 〇〇 〇〇 〇〇
  - 〇〇〇〇 〇〇〇〇 〇〇〇〇〇〇 〇〇 〇〇〇〇<sup>가</sup>인 〇〇〇 〇〇 〇〇〇 〇〇〇〇.



□□)

□, 200 □□□□ ....□ □□ □□□□ □□□) □□ □□가 .

able Cost\_Money, Cost\_Cash, Probability\_Money, Probability\_Cash



[가져 00 00]

3. 影响.(affect 动词 影响 动词 影响 动词)







] FIFO.(FIFO:First In First Out FIFO)



በጥንቃቄ 101 በጥንቃቄ ይጻፉ.)

