인덱스

문자열\_스킬종류

스킬종류

문자열\_스킬이름

스킬이름

문자열 필요아이템 타입

필요아이템 타입

방패소지여부

문자열\_스킬효과

문자열\_스킬설명

스킬아이콘

이펙트\_파일명

애니메이션\_파일명

타격판정 애니메이션 프레임

몬스터스킬여부

스킬습득레벨

스킬레벨

필요포인트

지속시간

지속간격

사용범위

쿨타임

캐스팅타임

발동조건만족

스테미너소비

공격범위

공격력 증가

방어력 증가

추가공격력

추가방어력

경직시간

추가경직시간

출혈 발생률 증가

골절 발생률 증가

출혈 회복

가드파괴

방어구관통

정의

스킬타입

스킬 플로우차트

쿨타임

타입별 발동과정처리

사용

ㄱ스킬규칙

정의: 스킬은 고유한 아이콘, 애니메이션을 가지고 있으며 기본으로 지정한 커맨드에 따른 행동과는 다르다. 특정한 자원을 소모하고 발동 시에 스킬 마다 고유 애니메이션을 출력하면서 스킬의 효과를 발동한다.

**획득과 스킬의 성장**

스킬을 습득하기 위해서는 스킬포인트가 1이 필요.

캐릭터 레벨1이 상승할 때마다 스킬포인트를 1 획득.

스킬에는 스킬레벨이 존재.

공격, 버프, 디버프스킬의 최소레벨0, 최대래벨3.

패시브스킬의 최대레벨 10

**스킬 분류와 발동조건**

스킬은 공격, 패시브. 버프. 디버프로 분류.

공격, 버프., 디버프는 스킬발동 조건이 필요

공격스킬의 필요조건은 아이템, 조작커멘드

버프, 디버프의 필요조건은 조작커멘드

패시브는 스킬을 획득 즉시 캐릭터에 스킬이 존재하는 한 영구적으로 적용

스킬의 발동

스킬이 발동하면 스킬시스템의 FSM대로 동작을 한다.