**다음 개발방향**

쿨타임 구현

스킬 링크

투사체 개선

**패치내역**

**2017/08/10버전**

|  |
| --- |
| 패치내역 |
| 이동 / 카메라회전 기능 탑재 |

|  |  |
| --- | --- |
| 08.17 버전 테스터 의견 | 차후 변경 계획 |
| Walk / Run 구분이 꼭 필요할까? | Run 커맨드 삭제. 기본이동을 Run으로 변경. 이제 Walk는 이동사격 중에만 나옴 |
| 왼손으로 방향 컨트롤하면 어떨까? | 추가기능 마저 탑재 후 테스트 해 보겠음. (보류) |

**2017/08/22 버전**

|  |
| --- |
| 패치내역 |
| 적 타겟팅 / 사격 / 회피 모션 추가됨, 적에게 기초적인 AI탑재. |
| Run 커맨드 삭제. 기본이동을 Run으로 변경. 이제 Walk는 이동사격 중에만 나옴 |
| 카메라/캐릭터가 독립적으로 회전하도록 설정함. |

|  |  |
| --- | --- |
| 08/22 버전 테스터 의견 | 차후 변경 계획 |
| 회피 불편함 | 커맨드 간략화 (on-off-on-off -> off-on-off) |
| 이상향방향으로 회피되는 버그 발견 | 버그 수정 |
| 탭만 눌러서 타겟 변경 (파판 스타일) | 즉시 반영 |
| 예측샷이나 유도 없나요? | 회피/동체시력 업데이트 후 도입예정. |
| ↖(7) ↗(9) 연타로 카메라 급속회전 하는 대신 ↙(1)↘(3)으로 급속전환하면 어떨까? | [화면고정](Caps Lock)기능 업데이트 및  현재 급속회전 뿐인 [↖↖]/[↗↗]를 [우/좌측 타겟 자동탐색]기능으로 강화예정  해당 업데이트 후 테스트 해 보겠음 (보류) |

**2017/09/25 버전**

|  |
| --- |
| 패치내역 |
| 시스템 갈아엎음.  1개 스킬 내에 선딜레이 / 후딜레이, 연속공격 개념 적용 가능해짐  부작용으로 AI의 공격이 작동하지 않게 됨. 추후 개선  자잘한 버그가 여기저기 남아있어서 정리필요. |
| 신규 스킬 : 돌려까기 |
| 커맨드 변경 : 회피 커맨드 간략화 (on-off-on-off -> off-on-off) |
| 탭만 연타해서 타겟 변경 가능(0.25초 내로 3번 연타하면 3번 적으로 타겟 변경) |
| 락온모드 추가(Caps Lock) 및 락온 중 타겟변경 가능 ↖/↗ |

|  |  |
| --- | --- |
| 09/25 버전 테스터 의견 | 차후 변경 계획 |
| 락온모드 좌우타겟 전환 버그 발견 (캐릭터가 회전하면 방향이 반대로 변함) | 디버그 |
| 왼손으로 방향 컨트롤하면 어떨까? | 추가기능 탑재 후 고려. (보류)  또한, 해당사항 적용시 WASD+마우스 컨트롤에 비해 장점이 하나도 안 남을 가능성 높음.  커맨드시스템으로 다수의 스킬을 사용가능해지면 현 시스템의 장점이 드러나리라 기대. |
| 락온모드 시야고정을 정중앙에 고정하지 말고, 중앙 고정범위 내에 있도록만 하면 더 부드러울 듯 |  |
| 커맨드생성자 파라미터 깔끔하게 변경 |  |
|  |  |