스킬 시스템설계

1. 스킬이란

게임에서 캐릭터가 쓸 수 있는 능력. 스킬 모션애니메이션 작동 후 몬스터가 데미지를 입는다. (-hp)

본 게임에서 스킬은 캐릭터마다 정해져 있다. 캐릭터마다 일반공격은 5개의 스킬이 존재한다.

필드에서 몬스터를 공격할 시 일반적인 공격보다 데미지를 더 입힐 수 있는

캐릭터마다 일반공격은 같지만 스킬의 종류는 다르다.

1. 스킬 사용 목적
2. 캐릭터별 스킬 목록

일반공격은 모든 캐릭터가 다 같다.

* 1. 선녀 스킬
     1. 점프
     2. 회전번개
     3. 찌르면서 전류흘릭
     4. 장창찌르기
     5. 번개공격
  2. 직녀 스킬
  3. 심청이 스킬

1. 스킬 속성
   1. 스킬 인덱스
   2. 스킬 이름

게임 내 UI를 통해 유저에게 보여지는 스킬 이름 텍스트

* 1. 스킬 설명

게임 내 UI를 통해 유저에게 보여지는 스킬 정보 텍스트

* + 1. 일반공격

플레이어가 일반적으로 사용하는 스킬

마우스로 일반 공격을 할 수 있다.

종류: 찌르기, 이중찌르기, 베기, 3연속베기

* + 1. 스킬공격

선녀

심청이

* 1. 발동 조건
  2. 사용 제한 범위

스킬은 캐릭터의 레벨에 따라 사용이 제한된다.

* 1. 쿨타임
  2. 사용가능레벨

스킬은 캐릭터가 장착한 아이템에 따라 사용이 제한된다.

장비아이템종류: 무기, 방어구, 아이템 등

* 1. 공격력
  2. 공격범위
  3. 애니메이션
  4. 이펙트
  5. 프레임 수
  6. 타격판정 프레임
  7. 상태이상레벨갑----갑자기
  8. 상태이상그룸아이디
  9. 모듈타입
  10. 상태이상적용타입
  11. 상태이상유지기간
  12. 상태이상의 반복시간
  13. 상태이상 효과 유지여부
  14. 상태이상효과값
  15. 디버프표시
  16. 개체수
  17. 소모HP, 소모MP
  18. 자료형char, int
  19. 방식-액티브. 패시브, 버프,
  20. 공격범위 반지름인지
  21. 공격력
  22. 속성공격력
  23. 지속시간, 속성공격력
  24. 쿨타임
  25. 스킬코드
  26. 사거리
  27. 스킬아이디
  28. 키아이디
  29. 공격력을 레벨에 따라 다르게 나타내기
  30. 소모자원
  31. 스킬효과
  32. 스킬커멘드
  33. 스킬 최대레벨
  34. 애니메에션 프레임
  35. 동작조건(공격키, 연타, 장비+특수공격키)
  36. 활성화조건 액티브 10회성공
  37. 필요아이템
  38. 요구레벨
  39. 사거리
  40. 피해범위
  41. 데미지
  42. 효과파일, 애니파일
  43. 사운드파일
  44. Foreleg-attack.gif
  45. 효과대상