

|  |
| --- |
| 스킬 시스템 |

* 초안

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 작성 자 | 배상기 | 작성 일 | 2014.12.01 | 문서 명 | 스킬 시스템 |

* 수정

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 수정 자 |  | 수정 일 |  | 수정 내용 |  |

기획의도

* 1. 캐릭터 성장에 대한 의미 부여
  2. 다양한 스킬로 더욱 재미있는 게임플레이 유도
  3. 스킬룬으로 인한 수익 기대

개요

1. 액티브스킬과 패시브스킬이 존재한다.
   1. 액스브스킬 – 캐릭터가 전장에 진입할 때 착용하고 버튼으로 동작시키는 액션스킬
      1. 예 – 멀티샷, 휠윈드, 파이어볼 등등
   2. 패시브스킬 – 착용하지 않고 습득하기만 하면 지속적으로 효과가 발생하는 버프형태의 능력치 향상 스킬
      1. 예 – 소드 마스터리 등등
2. 클래스별로 스킬은 다르며 패시브스킬에 한해서 같은 스킬을 갖을 수 도 있다.
3. 스킬마다 습득/업그레이드 레벨 제한이 있다.
4. 스킬을 습득/업그레이드 하기 위해서는 일정량의 ”Skill Point”를 요구한다.

본문

1. 스킬이 갖게되는 필드 정보
   1. Id – 고유 인덱스 번호
   2. Category – 액티브와 패시브 구분
   3. Target – 타겟구분(적/아군)
   4. Name – 스킬 이름
   5. Level – 업그레이드 레벨
   6. Upgrade\_Cost – 업그레이드 비용(스킬포인트 량)
   7. Description – 스킬에 대한 설명
   8. Icon – 스킬 아이콘 리소스
   9. Learnlevel – 습득 레벨
   10. Class – 사용 직업군
   11. Distance – 사정거리
   12. Decision\_ID – 판정타입(단일, 광역 원, 광역 부채꼴, 직선 범위형 등등)
   13. Decision\_Parameter0 – 판정타입에 사용될 숫자 하나
   14. Decision\_Parameter1 - 판정타입에 사용될 숫자 둘
   15. Cooltime – 재사용 대기시간
   16. Usemp – 소모 MP
   17. Rune1 – 사용 가능한 룬 타입
   18. Rune2 – 사용 가능한 룬 타입
   19. Effect1\_ID - 효과1(피해, 군중제어, 회복, 중독 등등의 타입이들어간다)
       1. 효과는 직접 코딩이 되며 유형에 따라 Parameter 필드의 3종류의 숫자를 읽어와 완성한다.
   20. Effect1\_Description – 효과에대한 설명(UI에 뿌려질 내용)
   21. Effect1\_Parameter0 – 효과가 갖는 숫자 하나
   22. Effect1\_Parameter1 – 효과가 갖는 숫자 둘
   23. Effect1\_Parameter2 – 효과가 갖는 숫자 셋
   24. Effect2\_ID - 효과2(피해, 군중제어, 회복, 중독 등등의 타입이들어간다)
   25. Effect2\_Description – 효과에대한 설명(UI에 뿌려질 내용)
   26. Effect2\_Parameter0 – 효과가 갖는 숫자 하나
   27. Effect2\_Parameter1 – 효과가 갖는 숫자 둘
   28. Effect2\_Parameter2 – 효과가 갖는 숫자 셋
   29. Effect3\_ID - 효과3(피해, 군중제어, 회복, 중독 등등의 타입이들어간다)
   30. Effect3\_Description – 효과에대한 설명(UI에 뿌려질 내용)
   31. Effect3\_Parameter0 – 효과가 갖는 숫자 하나
   32. Effect3\_Parameter1 – 효과가 갖는 숫자 둘
   33. Effect3\_Parameter2 – 효과가 갖는 숫자 셋
   34. Effect4\_ID - 효과4(피해, 군중제어, 회복, 중독 등등의 타입이들어간다)
   35. Effect4\_Description – 효과에대한 설명(UI에 뿌려질 내용)
   36. Effect4\_Parameter0 – 효과가 갖는 숫자 하나
   37. Effect4\_Parameter1 – 효과가 갖는 숫자 둘
   38. Effect4\_Parameter2 – 효과가 갖는 숫자 셋