



제 목	Character System			소 속	TF팀
분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
비 고				작성일	2015.07.03

캐릭터 시스템

스킬 시스템

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

버전 관리

- 2015년 7월 3일
 - 초안 작성
- 2015년 7월 10일
 - 스킬 회의 내용 적용
 - 메인 UI 결정 내용 적용
- 2015년 7월 14일
 - 습득 전 스킬 UI 피드백 적용
 - UI 내 텍스트
- 2015년 8월 4일
 - 스킬 시스템 변경으로 인한 UI 조정
 - 스킬 시스템 변경으로 인한 기능 조정
- 2015년 9월 4일
 - 스킬 시스템 변경으로 인한 UI 조정
 - 스킬 시스템 변경으로 인한 기능 조정
- 2015년 9월 7일
 - 패시브 스킬 UI 형태 추가



제 목	Character System			소 속	TF팀
분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
비 고				작성일	2015.07.03

목차

1. 개요
2. 스킬 시스템 설정
3. 스킬 시스템 이용 방법
4. UI

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

개요

1. 문서의 목적

1) 게임 캐릭터의 스킬과 관련 된 기능과 UI에 대한 설명을 하고자 합니다.

- ① 스킬 목록 확인 방법
- ② 스킬 등록 방법
- ③ 스킬 강화 방법

2. 스킬 시스템 설정

- 1) 스킬의 종류
- 2) 스킬의 습득
- 3) 스킬의 등록
- 4) 스킬의 강화
- 5) 강화 비용

3. 스킬 시스템 이용 방법

- 1) 스킬 습득 하기
- 2) 스킬 등록 하기
- 3) 스킬 강화 하기
- 4) 스킬 미리 보기
- 5) 등록 된 스킬 해제 하기
- 6) 패시브 스킬

4. UI

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 시스템 설정

1. 스킬의 종류

1) 액티브 스킬

- ① 게임 중 직접 아이콘을 터치하여 스킬을 사용하는 것을 액티브 스킬이라 합니다.
- ② 모든 캐릭터는 4개의 액티브 스킬 슬롯을 가지고 있고, 각 슬롯당 3개의 스킬이 있습니다.
- ③ 총 12개의 스킬 중 각 슬롯에 맞는 스킬 4개를 선택하여 플레이에 사용 합니다.

2) 패시브 스킬

- ① 플레이 하면서 특별한 사용 명령 없이 항상 그 효과가 캐릭터에게 적용, 혹은 게임 중에 발동 되어 있는 스킬을 패시브 스킬이라 합니다.
- ② 모든 캐릭터는 8종류의 패시브 스킬을 가집니다.

2. 스킬의 습득

- 1) 모든 스킬은 캐릭터 레벨이 오르면 자동으로 해제가 되면서 습득 합니다.
- 2) 각 슬롯에서 처음으로 해제되는 스킬이 있다면 자동으로 해당 스킬이 등록 됩니다.

해제 레벨	스킬1	스킬2	스킬3
1슬롯			
2슬롯			
3슬롯			
4슬롯			

해제 레벨 밸런스
아직 미정

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 시스템 설정

3. 스킬의 등록

- 1) 습득한 액티브 스킬은 스킬창에서 해당하는 각 슬롯에 등록하여 게임 중에 사용할 수 있습니다.
- 2) 스킬은 자신이 포함 된 슬롯 이외의 다른 슬롯에는 등록될 수 없습니다.
- 3) 습득한 패시브 스킬은 등록 여부와 상관 없이 활성화 시킨 즉시 그 효과를 바로 적용 받습니다.

4. 스킬의 강화

- 1) 습득한 스킬은 강화를 할 수 있습니다.
- 2) 스킬은 총 50LV까지 강화가 가능합니다.
 - ① LV1(잠금 해제) → LV2 → LV3 → → LV48 → LV49 → MASTER
- 3) 액티브 스킬 강화 가격은 스킬의 슬롯 별로 다르게 책정 됩니다.
- 4) 패시브 스킬 강화 가격은 모든 스킬이 단계별로 동일 합니다.

5. 강화 비용

- 1) 공식화 하여 테이블을 이용 합니다.

강화 비용 테이블 필요 합니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 시스템 이용 방법

1. 스킬 습득 확인

1) 메인 UI 중 [스킬]을 터치 합니다.



- ① 캐릭터 레벨이 올라 새롭게 습득한 스킬이 있는 경우 메인 UI의 스킬 버튼에 NEW 가 표시 됩니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

2) 스킬 시스템 화면이 나타납니다.

① 첫 화면은 1슬롯에서 선택 된 스킬을 보여줍니다.



3) 방금 습득한 스킬의 테두리가 반짝반짝 빛나고 있습니다.

4) 반짝거리는 하이라이트는 다음의 경우에 사라집니다.

① 해당 스킬을 터치하여 스킬 정보를 확인하면 사라집니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

2. 스킬 등록 하기

1) 습득한 스킬 중 현재 등록되어 있지 않은 스킬을 터치 합니다.



	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

2) 스킬 정보창이 발생 합니다.



① 선택 된 스킬은 테두리가 하이라이트 됩니다.

3) 장착 버튼을 눌러 스킬을 슬롯에 등록 합니다.

4) 슬롯 칸에 해당 스킬이 등록 된 것을 확인 합니다.

5) 패시브 스킬에는 해당 메뉴가 없습니다.

① 미리보기와 등록하기를 제외한 모든 부분은 액티브 스킬과 동일 합니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

3. 스킬 강화 하기

1) 활성화 된 스킬 중 현재 MASTER 되지 않은 스킬을 터치 합니다.



The screenshot shows a skill menu for the character '복수의 칼날' (Blade of Vengeance) in the 1st slot. The menu is divided into '액티브' (Active) and '패시브' (Passive) sections. The active skills section has four slots, each with a skill icon and a level indicator. The 2nd slot shows a 'Master' level skill icon. A hand cursor is pointing at the LV1 icon in the 2nd slot of the active skills section. The skill description for LV2 and LV3 is shown on the left, with a blue arrow pointing from the LV3 description to the LV1 icon in the 2nd slot.

1번 슬롯

액티브

패시브

LV2
복수의 칼날

LV2
재사용 대기 시간: 8s
하나의 대상에게 무기 데미지의 120% 만큼 피해를 입힌다.

LV3
재사용 대기 시간: 8s
하나의 대상에게 무기 데미지의 120% 만큼 피해를 입힌다.

미리보기 강화

1st LV2 LV1 LV1

2nd Master LV1 LV32

3rd LV40 LV42 LV48

4th LV52 LV53 LV54

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

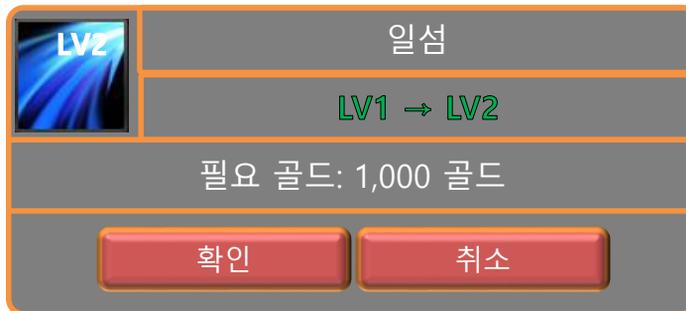
2) 스킬 정보창이 발생 합니다.



① 선택 된 스킬은 테두리가 하이라이트 됩니다.

3) 강화 버튼을 터치 합니다.

4) 팝업이 발생 합니다.



5) 확인을 누르면 즉시 강화가 진행 되면서 팝업이 닫히고 스킬 정보가 갱신 됩니다.

6) MASTER가 되면 강화 버튼이 사라집니다.

7) 골드가 부족한 경우 팝업에서 필요 골드 글씨가 붉은 색이되고 확인 시 결제 유도 페이지로 갑니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

4. 스킬 미리 보기 - 추후 업데이트

1) 스킬 정보창에서 스킬 미리 보기를 선택 합니다.



① 미리보기는 아직 해제되지 않은 스킬을 제외하고는 모두 확인이 가능 합니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

2) 스킬 정보창이 미리보기 화면으로 전환 됩니다.



- 3) 해당 스킬의 간략한 미리보기가 보여집니다.
- 4) 닫기(X) 버튼을 눌러 다시 스킬 정보창으로 돌아올 수 있습니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

6. 패시브 스킬

1) 스킬 정보창에서 패시브 탭을 터치 합니다.



	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

스킬 정보

2) 패시브 스킬 리스트가 나옵니다.



- ① 현재 UI와 연계하여 잠정 12개로 결정 되었습니다.
- ② 액티브 스킬과 UI는 동일 하다고 보시면 됩니다.
 - [미리보기], [장착] 버튼만 없습니다.
- ③ 패시브 스킬은 해제가 되면 1레벨에서 시작합니다.
 - 패시브 스킬에 대한 기본 능력을 갖고 시작 하는 셈 입니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

UI

1. 스킬 기본 화면



- 1) 스킬 화면 입장 시 1번 슬롯에 등록 되어 있는 기술을 가장 먼저 보여줍니다.
 - ① 스킬 아이콘
 - ② 스킬명
- 2) 몇 번 슬롯의 스킬인지 알려줍니다.
- 3) 현재 강화 단계(상), 다음 강화 단계(하)
- 4) 미리보기 화면으로 입장 합니다.
- 5) 스킬을 슬롯에 등록 합니다.
- 6) 강화를 시도 합니다.
- 7) 액티브 스킬과 패시브 스킬 리스트를 전환 합니다.
- 8) 스킬 슬롯을 표현 합니다.
- 9) 스킬 리스트 입니다.
 - ① 방금 습득한 스킬 → 테두리를 반짝반짝 표현 합니다.
 - ② 습득한 스킬 → 그냥 아이콘 표시 합니다.
 - ③ 아직 해제되지 않은 스킬 → 채도를 낮추고 해제 레벨을 보여줍니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

UI

2. 습득 전 스킬 화면



- 1) <레벨 부족> 메시지를 출력 합니다.
- 2) 현재 터치하여 선택 된 스킬을 표시하는 테두리 하이라이트 입니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

UI

3. MASTER 스킬 화면



- 1) MASTER 메시지를 출력 합니다.

	제 목	Character System			소 속	TF팀
	분 류	Skill System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.07.03

UI

4. 패시브 스킬 화면



- 1) 패시브 스킬 정보입니다.
 - ① 최초 해제 시 패시브 스킬은 0레벨에서 시작 합니다.
- 2) 패시브 스킬은 강화 버튼만 존재 합니다.