

I. Contents

I. Contents

I.1. 전체 목차	1
------------------	---

II. Interface

II.1. 타이틀	2
II.2. 스테이지 선택 메뉴	3
II.3. 옵션	4
II.4. 인 게임 인터페이스	5
II.5. 일시 정지 메뉴	7
II.6. 스테이지 클리어	9
II.7. 스테이지 실패	10

III. Character

III.1. 조작 방법 및 필요 동작	12
III.2. 캐릭터 특징	13
III.3. 캐릭터 배경 스토리	13
III.4. 캐릭터 스킬	13
III.5. 캐릭터 능력치	14

IV. Enemy

IV.1. 일반 적	15
IV.2. 보스	16


V. System

V.1. 전투 시스템	17
V.2. 퍼즐 시스템	18


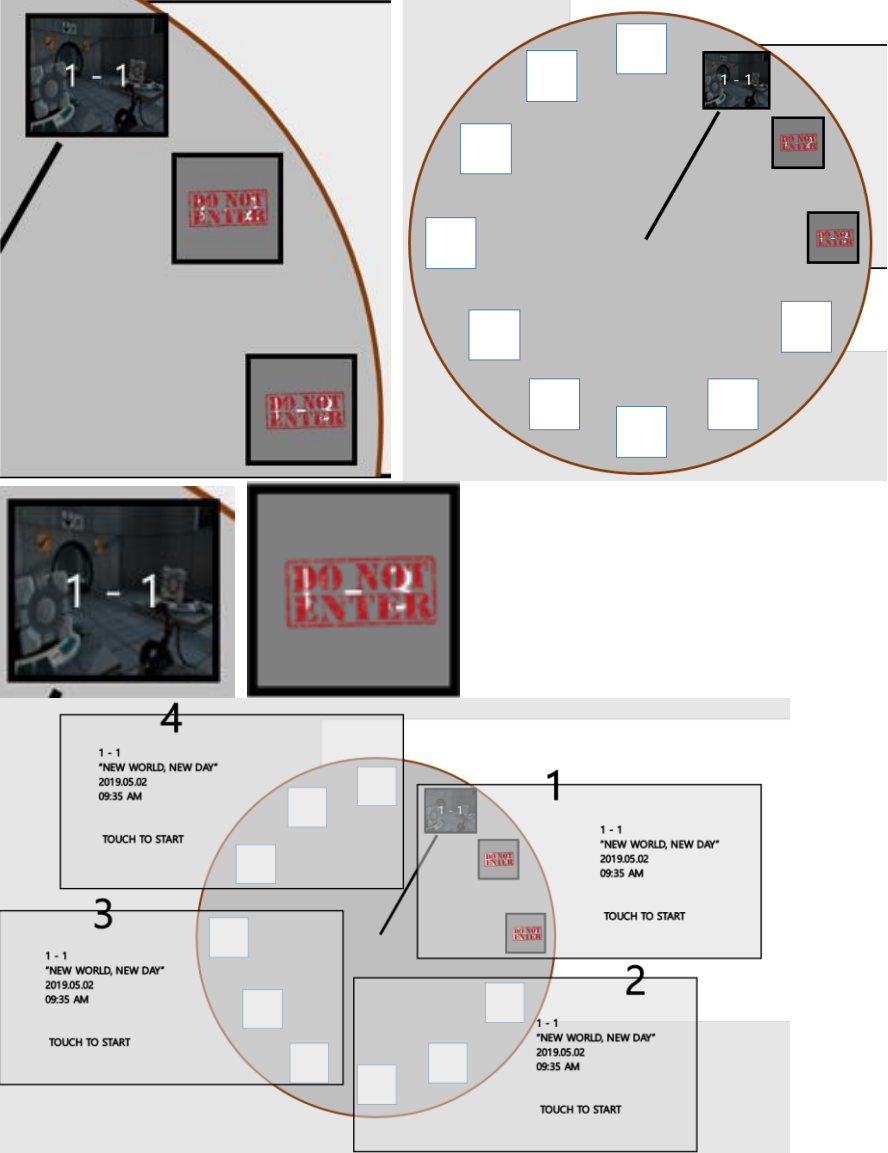
II. Interface

*인터페이스의 모든 버튼들은 안으로 눌리는 애니메이션을 사용한다.

II.1. 타이틀

항목	세부사항
레이아웃	
타이틀 배경	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 타이틀 화면 뒤에 들어가는 배경이다. ➤ 위 사진처럼 창문으로 뒷 배경이 보이며, 창문 뒤편 주인공이 실험 당하는 모습이 보인다.
게임 제목	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 게임의 제목을 표시한다. ➤ 게임의 제목은 타이틀 화면 상단에 위치한다.
게임 시작 메시지	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어에게 게임을 시작 하는 방법을 가르쳐 주는 메시지이다. ➤ 게임 시작 메시지는 타이틀 화면 하단에 위치하며 지속적으로 깜빡인다. ➤ 게임 시작 메시지대로 화면 아무 곳이나 터치를 하게 되면 스테이지 선택 화면으로 넘어간다.

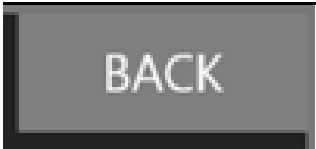


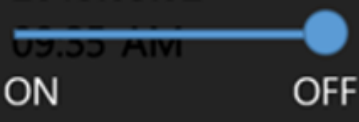

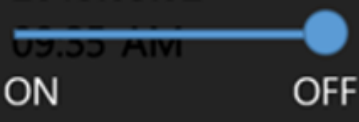

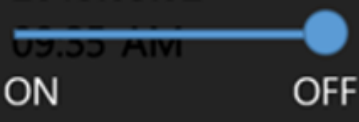

II.2. 스테이지 선택 메뉴

항목	세부사항
레이아웃	 <p>The diagram shows a stage selection menu layout. On the left, a curved wall contains three 'DO NOT ENTER' signs. A stage icon labeled '1 - 1' is shown. To the right, the stage information is displayed: '1 - 1', '“NEW WORLD, NEW DAY”', '2019.05.02', and '09:35 AM'. Below this, a yellow 'START' button is labeled '스테이지 시작 버튼' (Stage Start Button).</p>
스테이지 선택 메뉴 배경	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 스테이지 선택 메뉴 뒤에 들어가는 배경 이미지이다. ➤ 벽 이미지가 배경으로 들어간다.
스테이지 아이콘	 <p>The diagram illustrates the stage icon details and the sequence of stages. It shows a circular arrangement of stage icons, each labeled '1 - 1', '“NEW WORLD, NEW DAY”', '2019.05.02', and '09:35 AM'. Below this, a detailed view of the stage icon is shown, including the 'DO NOT ENTER' sign and the 'TOUCH TO START' text. The sequence of stages is indicated by numbers 1, 2, 3, and 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어에게 스테이지의 순서, 잠긴 스테이지, 열린 스테이지 등의 정보를 가르쳐 주는 인터페이스이다. ➤ 각각의 스테이지 아이콘엔 배경과 스테이지의 번호가 들어가 있다. ➤ 스테이지 아이콘 안에는 해당 스테이지의 이미지가 들어가 있으며, 배경 위에

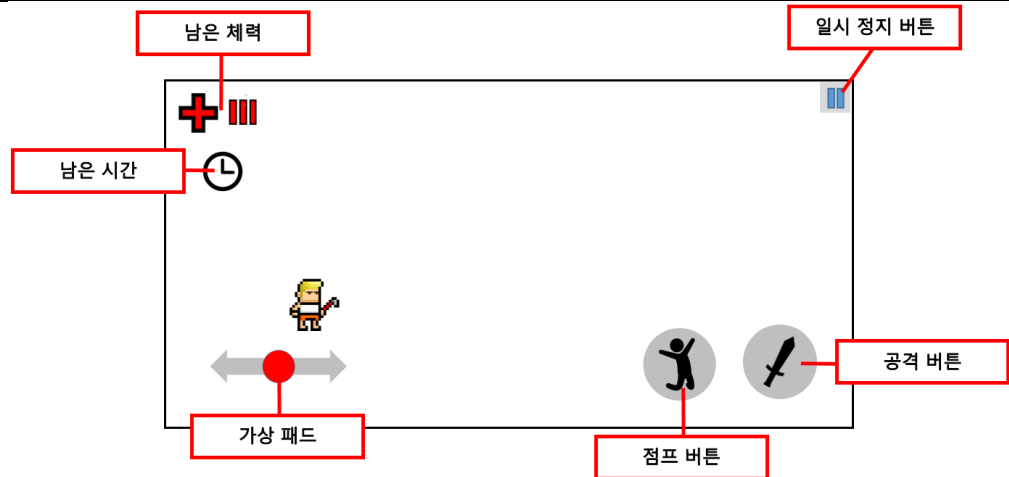
	<p>는 반 투명한 검은색 레이어가 올라간다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 잠겨 있는 스테이지에는 'DO NOT ENTER'라는 문구가 적혀져 있다. ➤ 스테이지 아이콘은 사각형으로 되어있다. ➤ 스테이지 아이콘은 큰 시계 모양 이미지 위에 올라가 있으며, 카메라가 시계 위에 있는 스테이지 아이콘을 3개씩 보여준다. ➤ 화면을 슬라이드 하면 슬라이드를 한 반대 방향으로 카메라가 움직인다. ➤ 화면을 위로 슬라이드하면 카메라가 1-2-3-4번 순서대로 움직이고 아래로 슬라이드하면 4-3-2-1번 순서대로 카메라가 움직인다.
스테이지 정보	<p>1 - 1 "NEW WORLD, NEW DAY" 2019.05.02 09:35 AM</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 현재 선택한 스테이지의 정보를 보여주는 인터페이스이다. ➤ 위에서부터 차례대로 스테이지 번호, 스테이지 제목, 날짜, 시간을 표시한다. ➤ 스테이지 정보의 모든 텍스트들은 왼쪽으로 정렬한다. ➤ 스테이지 정보는 시계가 1~6을 가리키고 있을 땐 오른쪽에서 나오고, 시계가 7~12를 가리키고 있을 때는 왼쪽에서 나온다.
스테이지 시작 메시지	<p>START</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 스테이지를 시작하는 버튼이다. ➤ 스테이지 시작 버튼은 스테이지 정보 밑에 위치한다. ➤ 스테이지 시작 버튼을 누르게 되면 인 게임 화면으로 넘어간다.







II.3. 옵션

항목	세부사항
레이아웃	
옵션 팝업	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 게임의 각종 옵션들을 설정할 수 있는 인터페이스이다. ➤ 스테이지 선택 메뉴에서 옵션 버튼을 누르면 옵션 팝업이 뜬다. ➤ 옵션 팝업이 뜰 땐, 뒤에 배경이 어두워진다. 						
뒤로 가기 버튼	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 다시 스테이지 선택 메뉴로 돌아가는 버튼이다. ➤ 뒤로 가기 버튼은 옵션 팝업 오른쪽 상단에 위치한다. 						
옵션	 <p>1. 구성</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th><th>세부사항</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>옵션 이름</td><td>  <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션에서 설정할 항목들을 보여준다. </td></tr> <tr> <td>슬라이드 바</td><td>  <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션을 설정할 수 있는 슬라이드 바이다. ➤ 원을 왼쪽으로 옮기면 ON 상태가 되고 오른쪽으로 옮기면 OFF가 된다. </td></tr> </tbody> </table>	항목	세부사항	옵션 이름	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션에서 설정할 항목들을 보여준다. 	슬라이드 바	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션을 설정할 수 있는 슬라이드 바이다. ➤ 원을 왼쪽으로 옮기면 ON 상태가 되고 오른쪽으로 옮기면 OFF가 된다.
항목	세부사항						
옵션 이름	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션에서 설정할 항목들을 보여준다. 						
슬라이드 바	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 옵션을 설정할 수 있는 슬라이드 바이다. ➤ 원을 왼쪽으로 옮기면 ON 상태가 되고 오른쪽으로 옮기면 OFF가 된다. 						
크레딧 버튼	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 개발자 목록으로 넘어가는 크레딧 버튼이다. ➤ 크레딧 버튼을 누르게 되면 개발자 목록으로 넘어가게 된다. ➤ 크레딧 버튼은 옵션 팝업 하단에 위치한다. 						

II.4. 인 게임 인터페이스

항목	세부사항
레이아웃	

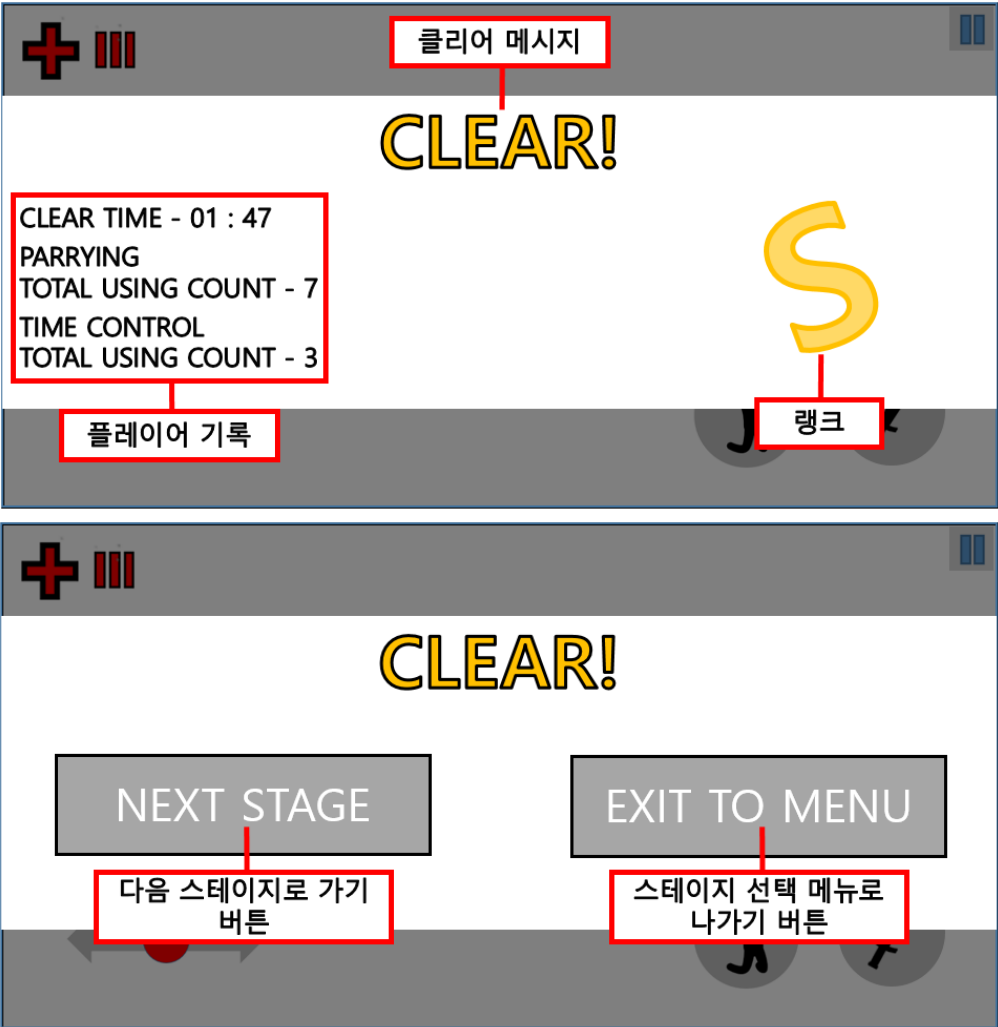
남은 체력	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터의 현재 남은 체력을 표시해 주는 인터페이스이다. ➤ 플레이어 캐릭터가 데미지를 입게 되면 빨간색 막대가 오른쪽에서부터 하나씩 사라진다. ➤ 남은 체력의 모든 막대가 사라지면 게임 오버가 된다. ➤ 남은 체력은 인 게임 좌측 상단에 위치한다.
남은 시간	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤 스킬을 사용했을 때, 남은 시간이 얼마나 되는지를 가르쳐 주는 인터페이스이다. ➤ 플레이어가 스킬을 사용했을 때만 화면에 나타난다. ➤ 스킬의 지속 시간이 다 되면 화면에서 사라진다. ➤ 시계 모습을 하고 있으며, 시계 바늘이 10초 동안 한 바퀴 움직인다. ➤ 남은 시간은 남은 체력 밑에 위치한다.
일시 정지 버튼	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 게임을 잠시 동안 멈추게 하고 메뉴를 띄우는 버튼이다. ➤ 일시 정지 버튼을 누르면 화면이 멈추고 일시 정지 메뉴가 나타난다. ➤ 일시 정지 버튼은 인 게임 우측 상단에 위치한다.
가상 패드	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터를 움직이는 인터페이스이다. ➤ 가운데 빨간 원이 움직인 방향으로 플레이어 캐릭터가 움직인다. ➤ 빨간 원은 양쪽 화살표 끝까지만 움직일 수 있다. ➤ 가상 패드는 인 게임 좌측 하단에 위치한다.
점프 버튼	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터를 점프 시킬 수 있는 버튼이다. ➤ 버튼을 누르게 되면 플레이어 캐릭터가 점프를 한다. ➤ 점프 버튼은 인 게임 우측 하단에 위치한다.
공격 버튼	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터가 공격을 하도록 시키는 버튼이다. ➤ 버튼을 누르게 되면 플레이어 캐릭터가 공격을 한다. ➤ 공격 버튼은 인 게임 우측 하단에 위치하며, 점프 버튼 오른쪽에 위치한다.




II.5. 일시 정지 메뉴

항목	세부사항		
레이아웃	<p>메뉴 이름</p> <p>일시 정지 팝업</p> <p>현재 스테이지 맵</p> <p>일시 정지 메뉴 버튼들</p>		
일시 정지 팝업	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 인 게임에서 일시 정지 버튼을 누르게 되면 게임이 멈춤과 동시에 나타나는 팝업 창이다. ➤ 일시 정지 팝업에선 옵션, 스테이지 선택 메뉴로 돌아가기, 현재 스테이지 맵을 확인할 수 있다. ➤ 일시 정지 팝업이 뜰 땐, 뒤에 배경이 어두워진다. 		
메뉴 이름	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 현재 메뉴(팝업)의 이름을 가르쳐 준다. ➤ 메뉴 이름은 메뉴(팝업)의 좌측 상단에 위치한다. 		
일시 정지 메뉴 버튼들	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어가 일시 정지 메뉴에서 조작할 수 있는 버튼들이다. ➤ 버튼의 개수는 총 3개이며, 모든 버튼들은 일시 정지 팝업 창 위에 왼쪽으로 정렬한다. ➤ 버튼 안에 텍스트들은 모두 왼쪽으로 정렬한다. <p>1. 구성</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th><th>세부사항</th></tr> </thead> </table>	항목	세부사항
항목	세부사항		


	<table><tr><td>계속 하기 버튼</td><td><div>RESUME</div><ul style="list-style-type: none">일시 정지 팝업 창을 닫고 다시 인 게임으로 돌아가는 버튼이다.계속 하기 버튼은 일시 정지 메뉴 버튼들 중에서 맨 위에 위치한다.</td></tr><tr><td>옵션 버튼</td><td><div>OPTION</div><ul style="list-style-type: none">옵션 팝업 창을 띄우는 버튼이다.옵션 버튼을 누르게 되면 일시 정지 팝업 창이 사라지고 옵션 팝업 창이 나타나게 된다.옵션 버튼은 계속 하기 버튼 아래에 위치한다.</td></tr><tr><td>스테이지 선택 메뉴로 나가기</td><td><div>EXIT TO MENU</div><ul style="list-style-type: none">인 게임에서 스테이지 선택 메뉴로 나가는 버튼이다.스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼은 옵션 버튼 아래에 위치한다.</td></tr></table>	계속 하기 버튼	<div>RESUME</div> <ul style="list-style-type: none">일시 정지 팝업 창을 닫고 다시 인 게임으로 돌아가는 버튼이다.계속 하기 버튼은 일시 정지 메뉴 버튼들 중에서 맨 위에 위치한다.	옵션 버튼	<div>OPTION</div> <ul style="list-style-type: none">옵션 팝업 창을 띄우는 버튼이다.옵션 버튼을 누르게 되면 일시 정지 팝업 창이 사라지고 옵션 팝업 창이 나타나게 된다.옵션 버튼은 계속 하기 버튼 아래에 위치한다.	스테이지 선택 메뉴로 나가기	<div>EXIT TO MENU</div> <ul style="list-style-type: none">인 게임에서 스테이지 선택 메뉴로 나가는 버튼이다.스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼은 옵션 버튼 아래에 위치한다.						
계속 하기 버튼	<div>RESUME</div> <ul style="list-style-type: none">일시 정지 팝업 창을 닫고 다시 인 게임으로 돌아가는 버튼이다.계속 하기 버튼은 일시 정지 메뉴 버튼들 중에서 맨 위에 위치한다.												
옵션 버튼	<div>OPTION</div> <ul style="list-style-type: none">옵션 팝업 창을 띄우는 버튼이다.옵션 버튼을 누르게 되면 일시 정지 팝업 창이 사라지고 옵션 팝업 창이 나타나게 된다.옵션 버튼은 계속 하기 버튼 아래에 위치한다.												
스테이지 선택 메뉴로 나가기	<div>EXIT TO MENU</div> <ul style="list-style-type: none">인 게임에서 스테이지 선택 메뉴로 나가는 버튼이다.스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼은 옵션 버튼 아래에 위치한다.												
현재 스테이지 맵	<div></div> <ul style="list-style-type: none">플레이어 및 적들의 현재 위치, 그리고 장애물과 탈출구의 위치를 알려주는 인터페이스이다.현재 스테이지 맵은 옵션 팝업 창 오른쪽에 위치한다.현재 스테이지 맵은 실시간으로 계속 움직인다. <div>1. 구성</div> <table><tr><td>세부사항</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>항목</td><td>플레이어 캐릭터</td><td>적</td><td>바닥</td><td>탈출구</td><td>오브젝트</td></tr></table>	세부사항						항목	플레이어 캐릭터	적	바닥	탈출구	오브젝트
세부사항													
항목	플레이어 캐릭터	적	바닥	탈출구	오브젝트								

II.6. 스테이지 클리어

항목	세부사항
레이아웃	 <p>클리어 메시지</p> <p>CLEAR!</p> <p>CLEAR TIME - 01 : 47 PARRYING TOTAL USING COUNT - 7 TIME CONTROL TOTAL USING COUNT - 3</p> <p>플레이어 기록</p> <p>랭크</p> <p>NEXT STAGE</p> <p>EXIT TO MENU</p> <p>다음 스테이지로 가기 버튼</p> <p>스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼</p>
클리어 메시지	<p>CLEAR!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어에게 스테이지를 클리어 했다는 정보를 주는 인터페이스이다. ▶ 클리어 메시지는 노란색으로 되어 있으며, 테두리는 검은색으로 되어 있다. ▶ 클리어 메시지는 클리어 팝업 상단에 위치한다.
플레이어 기록	<p>CLEAR TIME - 01 : 47 PARRYING TOTAL USING COUNT - 7 TIME CONTROL TOTAL USING COUNT - 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어에게 스테이지 클리어 기록을 보여주는 인터페이스이다. ▶ 위에서부터 각각 클리어 시간, 튕겨 내기 사용 횟수, 타임 컨트롤 사용 횟수를 보여준다. ▶ 플레이어 기록에 따라 얻을 수 있는 랭크가 달라진다. ▶ 각 랭크들을 얻는 조건은 스테이지 마다 다르다. ▶ 플레이어 기록은 스테이지 클리어 팝업 왼쪽에 위치한다.

<p>랭크</p>	 <ul style="list-style-type: none"> 플레이어 기록은 간략하게 보여주는 인터페이스이다. 랭크는 조건에 따라 S, A, B, C로 나뉘어 진다. S와 A는 각각 왼쪽, 오른쪽으로 기울어져 있다. S는 노란색, A는 빨간색, B는 초록색, C는 파란색을 사용하여 나타낸다. 랭크는 스테이지 클리어 팝업 오른쪽에 위치한다.
<p>다음 스테이지로 가기 버튼</p>	 <ul style="list-style-type: none"> 다음 스테이지로 가서 게임을 이어서 플레이 할 수 있는 버튼이다. 해당 버튼을 누르게 되면 다음 스테이지로 넘어가게 된다. '다음 스테이지로 가기 버튼'은 두번째 스테이지 클리어 팝업에서 아래에 위치한다.
<p>스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼</p>	 <ul style="list-style-type: none"> 스테이지 선택 메뉴로 나가서 다른 스테이지를 선택할 수 있는 버튼이다. 해당 버튼을 누르게 되면 스테이지 선택 화면으로 나가게 된다. '스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼'은 두번째 스테이지 클리어 팝업에서 아래에, '다음 스테이지로 가기 버튼' 옆에 위치한다.

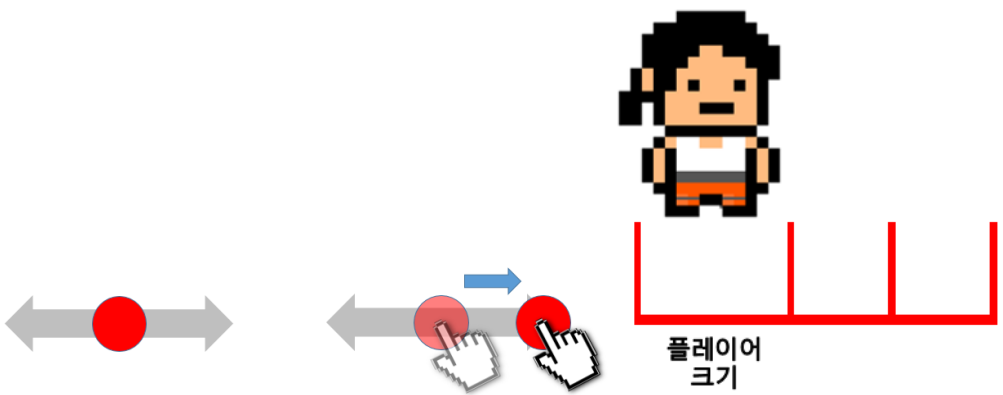
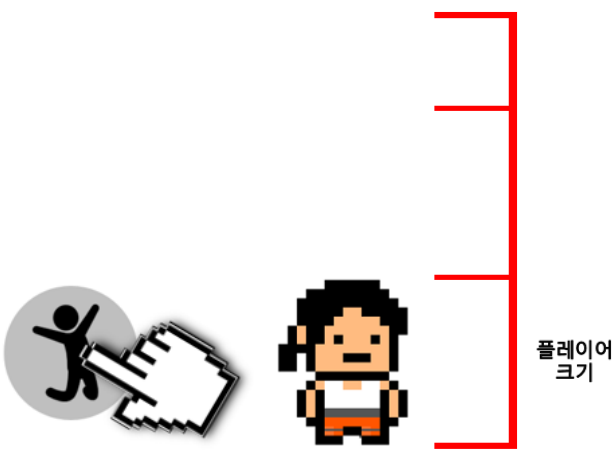
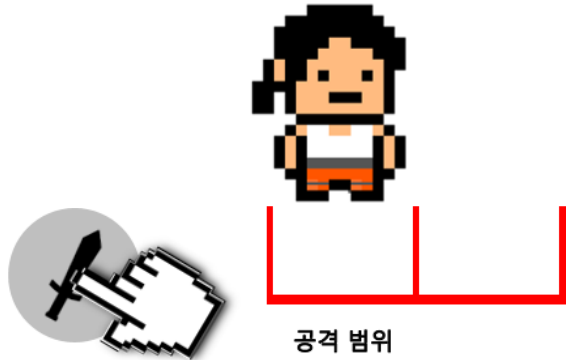
II.7. 스테이지 실패

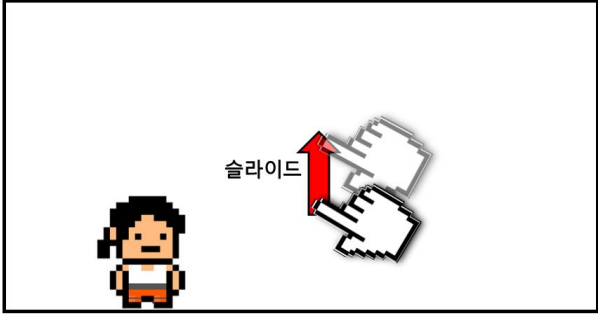
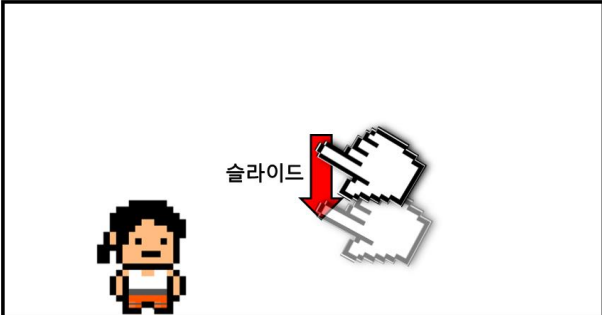
항목	세부사항
레이아웃	
사망 메시지	 <ul style="list-style-type: none"> 플레이어에게 플레이어 캐릭터가 사망 했다는 것을 알려주는 인터페이스이다. 사망 메시지는 빨간색으로 되어 있으며, 테두리는 검은색으로 표현한다.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 사망 메시지는 플레이어 캐릭터 사망 팝업 상단에 위치한다.
<p>플레이어에 관한 메시지</p>	<p>THE WORLD NEEDS YOU</p> <p>END OF THE WORLD</p> <p>YOU HAVE TO KEEP ALIVE!</p> <p>YOU ARE IMPORTANT FOR HUMAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터가 사망 했을 때, 플레이어에게 캐릭터를 조금 더 소중히 다루라는 뜻을 가지고 있는 메시지이다. ➤ 위 4개의 메시지 중 랜덤으로 하나의 메시지가 출력된다. ➤ '플레이어에 관한 메시지'에는 해당 게임의 중요한 스토리 부분, 주인공 캐릭터의 존재 의의에 관한 핵심적인 사실, 비밀들을 암시하는 뜻도 들어가 있다. ➤ '플레이어에 관한 메시지'는 플레이어 캐릭터 사망 팝업 중간에 위치한다.
<p>스테이지 다시 하기 버튼</p>	<div data-bbox="475 705 1018 853"> <p>RESTART STAGE</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 해당 스테이지를 다시 플레이 할 수 있는 버튼이다. ➤ 해당 버튼을 누르게 되면 추가적인 로딩 없이 바로 스테이지를 다시 시작 하게 된다. ➤ '스테이지 다시 하기 버튼'은 플레이어 캐릭터 사망 팝업 아래에 위치한다.

III. Character

III.1. 조작 방법 및 필요 동작

항목	세부사항
이동	 <p>플레이어 크기</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 왼쪽 하단에 있는 가상 패드를 양 옆으로 움직이면 플레이어 캐릭터가 가상 패드를 움직인 방향으로 이동한다. ➢ 가상 패드를 움직인 방향으로 플레이어 캐릭터가 움직인다. ➢ 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 반 칸 크기만큼 이동한다. ➢ 플레이어 캐릭터가 움직일 땐 다리와 함께 어깨도 같이 움직이게 한다.
점프	 <p>플레이어 크기</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 우측 하단에 있는 점프 버튼을 터치하면 플레이어 캐릭터가 점프를 한다. ➢ 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 하고 반 칸만큼 점프한다. ➢ 플레이어 캐릭터가 점프를 할 때는 상체는 움직이지 않고 하체만 양 다리를 벌리면서 움직인다.
공격	 <p>공격 범위</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 우측 하단에 있는 공격 버튼을 터치하면 플레이어 캐릭터가 공격을 한다. ➢ 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 크기만큼 공격한다.

	<ul style="list-style-type: none"> 공격 애니메이션은 내려 찌는 것과 옆으로 치는 것, 총 2가지가 있으며 랜덤으로 출력된다
팅겨 내기	<div data-bbox="454 194 1053 506">  </div> <ul style="list-style-type: none"> 적의 총알이 날아오는 타이밍에 맞춰 화면을 아래에서 위로 슬라이드 하면 적의 총알을 튕겨낸다. 총알을 튕겨 낼 때는 무기를 아래에서 위로 휘두른다.
타임 컨트롤	<div data-bbox="454 651 1058 965">  </div> <ul style="list-style-type: none"> 화면을 위에서 아래로 슬라이드 하면 타임 컨트롤 스킬을 사용한다. 타임 컨트롤을 사용 했을 때는 따로 애니메이션이 출력 되지 않는다.

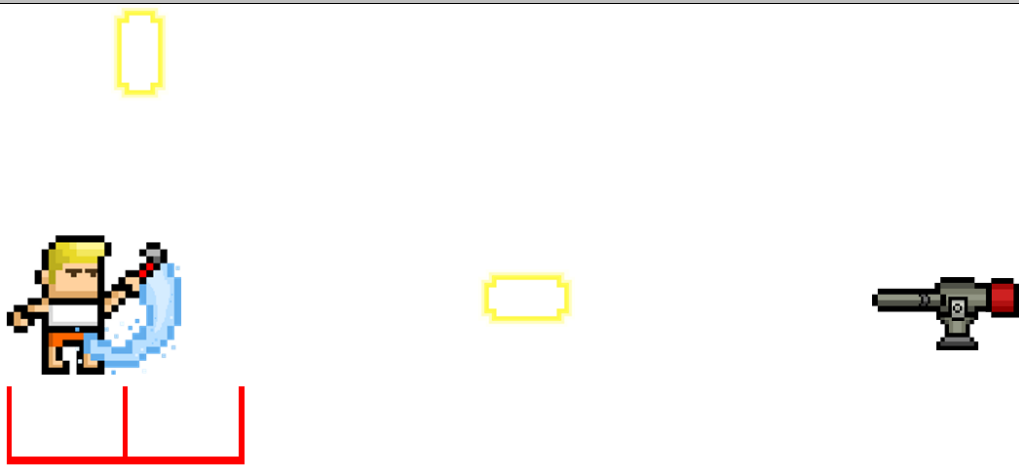
III.2. 캐릭터 특징

항목	세부사항
주인공	<div data-bbox="477 1240 754 1529">  </div> <ul style="list-style-type: none"> 주인공은 납치되어 강제로 실험에 참여하게 된 사람이다. 흰 색 런닝과 주황색 반바지를 입고 있고 맨발으로 다닌다. 머리는 짧으며 금발이다. 무기로는 '쇠 지렛대'를 사용한다.


III.3. 캐릭터 배경 스토리


항목	세부사항
주인공	<p>2019년 02월 02일 '훈주'에서 주인공이 의문의 사람들에게 납치 된다. 의문의 사람들은 주인공을 마취시키고 강제로 자신들의 실험에 끌어들이게 된다. 그리고 며칠 뒤 깨어난 주인공은 주변에 아무도 없다는 것을 눈치채고 탈출을 시도 한다. 탈출을 시도 하는 도중에 주인공은 자신이 시간을 조종할 수 있는 능력을 가졌단 것을 알게 되고, 시간 조종 능력을 최대한 활용하면서 실험실 탈출을 감행한다.</p>

III.4. 캐릭터 스킬

항목	세부사항
팅겨 내기	 <p>팅겨 내기 범위</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 적의 총알이 날아오는 타이밍에 맞춰 화면을 아래에서 위로 슬라이드 하면 적의 총알을 튕겨낸다. ➤ 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 하고 반 칸 내에 있는 총알을 튕겨 낼 수 있다. ➤ 튕겨나간 총알은 무조건 위로 올라간다. (거리 제한 없음) ➤ 튕겨 내기의 횟수 제한은 없으며 재사용 대기 시간 또한 없다. ➤ 하나의 총알을 여러 번 튕겨내는 것이 가능하다. ➤ 총알을 튕겨 낼 때는 화면이 0.5초 동안 흑백으로 변한다.
타임 컨트롤	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 화면을 위에서 아래로 슬라이드 하면 타임 컨트롤 스킬을 사용한다. ➤ 타임 컨트롤 스킬을 사용하면 10초 동안 플레이어 캐릭터를 제외한 모든 것이 2배 느려지게 된다. ➤ 타임 컨트롤을 사용 하는 중에는 적의 총알 위에 올라 탈 수 있다. ➤ 타임 컨트롤을 사용하면 화면이 흑백으로 변한다. ➤ 타임 컨트롤을 사용한 후, 8초가 지나면 화면이 흑백과 컬러로 번갈아 가면서 깜빡이다가 10초가 되면 화면이 완전히 컬러로 바뀌면서 다시 모든 것이 원래 속도로 돌아온다.



III.5. 플레이어 캐릭터 능력치


항목	세부사항
체력	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터의 체력이다. ➤ 적의 공격에 피격 당하면 빨간 막대가 오른쪽부터 하나씩 감소된다. ➤ 빨간 막대는 최대 3칸 까지만 존재한다. ➤ 연속적으로 공격 당하는 것을 방지하기 위해 피격 당하면 3초 동안 무적 상태가 된다. ➤ 피격 당하면 캐릭터가 깜빡이면서 무적이란 것을 알려준다. ➤ 빨간 막대가 모두 감소되면 플레이어 캐릭터가 사망한다. ➤ 체력은 다시 회복할 수 없다.

타임 컨트롤	 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤을 사용하면 남은 시간을 알려준다. ▶ 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤을 사용하면 체력 밑에 나타난다. ▶ 타임 컨트롤을 사용 했을 때부터 위에 있는 분침이 시계 방향으로 한 바퀴 움직인다. ▶ 타임 컨트롤 지속 시간이 10초이기 때문에 분침이 한 바퀴 도는데 걸리는 시간도 10초로 한다.
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


IV. Enemy

IV.1. 일반 적

항목	세부사항
터렛	 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어 캐릭터가 퍼즐을 푸는데 거의 필수적인 역할을 하는 적이다. ▶ 터렛은 움직이지 않고 배치되어 있는 자리에 가만히 있다. ▶ 터렛의 시야에 플레이어 캐릭터가 들어오게 되면 터렛은 플레이어를 향해 공격을 한다. ▶ 터렛은 한발 씩 끊어가면서 총알을 발사 한다. ▶ 한 발 발사한 후, 2초 뒤에 다음 총알을 발사 한다. ▶ 터렛은 플레이어의 공격을 2대 맞으면 부서진다.
특수 부대	 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 난동을 부리는 실험체(주인공)를 다시 포획 하기 위해 투입된 특수 부대이다. ▶ 특수 부대는 정해진 길에 따라 지속적으로 움직이며, 특정한 상황을 제외하곤 한 자리에 가만히 있지 않는다. ▶ 특수 부대의 시야에 플레이어 캐릭터가 들어오게 되면 제자리에 서서 플레이어 캐릭터를 향해 공격을 한다. ▶ 특수 부대는 총을 3발씩 끊어서 발사를 한다. ▶ 총을 한 번 발사한 후, 1~2초 뒤에 다음 총알을 발사 한다. ▶ 특수 부대는 플레이어 캐릭터의 공격을 3~5대를 맞으면 쓰러진다.

<p style="text-align: center;">연구원</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 주인공 캐릭터를 연구하던 연구원이며 주인공 캐릭터를 다시 포획하기 위해 직접 싸운다. ➤ 연구원은 근거리와 원거리 연구원으로 나뉘어져 있다. ➤ 원거리 공격을 하는 연구원은 제자리에서 움직이지 않는다. ➤ 근거리 공격을 하는 연구원은 특수 부대처럼 특정한 상황을 제외하곤 정해진 길을 따라 지속적으로 움직인다. ➤ 원거리 공격을 하는 연구원은 시험관을 던져서 공격을 하며, 시험관을 던진 후, 2초 뒤에 다시 시험관을 던진다. ➤ 근거리 공격을 하는 연구원은 플레이어 캐릭터가 시야에 들어 오게 되면 플레이어 캐릭터를 향해 달려가 소방 도끼를 사용하여 공격을 한다. ➤ 원거리 연구원과 근거리 연구원 둘 다 플레이어 캐릭터의 공격을 2~3대 맞으면 쓰러진다.
-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

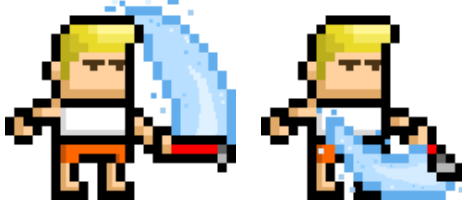

IV.2. 보스

항목	세부사항						
<p style="text-align: center;">T-001</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 스테이지 1-12에 등장하는 강력한 적이다. ➤ 공격 패턴은 남은 체력에 따라 달라진다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">항목</th><th>세부사항</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">100%</td><td> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어에게 다가와 입으로 물어서 근접 공격을 한다. ➤ 머리를 숙이고 플레이어에게 달려가 돌진 공격을 한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 멀리 있으면 돌진 패턴을 사용한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 가까이 있으면 입으로 무는 근접 공격을 사용한다. </td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">50%</td><td> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 100% 패턴을 그대로 사용하며 추가적으로 다른 공격 패턴이 포함 된다. ➤ 입을 벌려 포효를 해 음파를 이용하여 공격을. 하며 추가적으로 폭격을 요청한다. ➤ 보스가 포효 패턴을 사용하고 5초 후 위성 레이저 공격이 하늘에서 총 3번 떨어진다. ➤ 위성 레이저 공격은 랜덤한 위치에 떨어지며, 빨간 줄 </td></tr> </tbody> </table>	항목	세부사항	100%	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어에게 다가와 입으로 물어서 근접 공격을 한다. ➤ 머리를 숙이고 플레이어에게 달려가 돌진 공격을 한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 멀리 있으면 돌진 패턴을 사용한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 가까이 있으면 입으로 무는 근접 공격을 사용한다. 	50%	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 100% 패턴을 그대로 사용하며 추가적으로 다른 공격 패턴이 포함 된다. ➤ 입을 벌려 포효를 해 음파를 이용하여 공격을. 하며 추가적으로 폭격을 요청한다. ➤ 보스가 포효 패턴을 사용하고 5초 후 위성 레이저 공격이 하늘에서 총 3번 떨어진다. ➤ 위성 레이저 공격은 랜덤한 위치에 떨어지며, 빨간 줄
항목	세부사항						
100%	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어에게 다가와 입으로 물어서 근접 공격을 한다. ➤ 머리를 숙이고 플레이어에게 달려가 돌진 공격을 한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 멀리 있으면 돌진 패턴을 사용한다. ➤ 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 가까이 있으면 입으로 무는 근접 공격을 사용한다. 						
50%	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 100% 패턴을 그대로 사용하며 추가적으로 다른 공격 패턴이 포함 된다. ➤ 입을 벌려 포효를 해 음파를 이용하여 공격을. 하며 추가적으로 폭격을 요청한다. ➤ 보스가 포효 패턴을 사용하고 5초 후 위성 레이저 공격이 하늘에서 총 3번 떨어진다. ➤ 위성 레이저 공격은 랜덤한 위치에 떨어지며, 빨간 줄 						

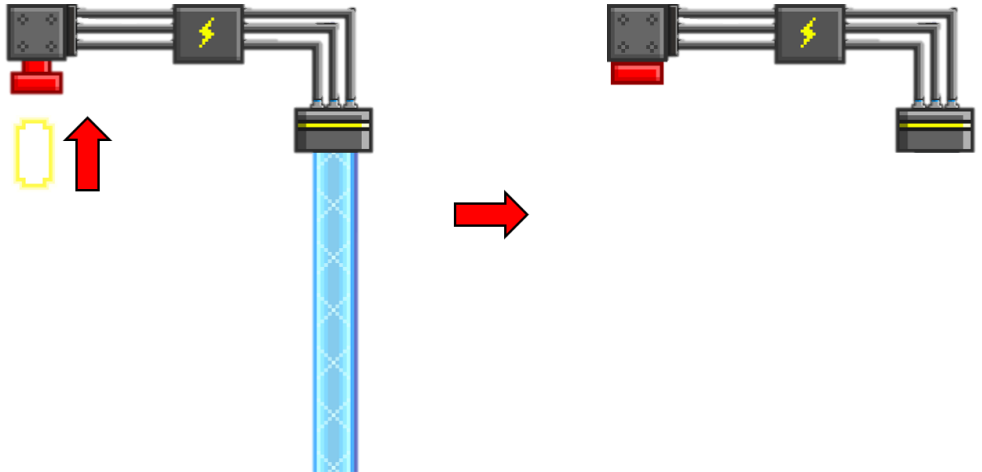
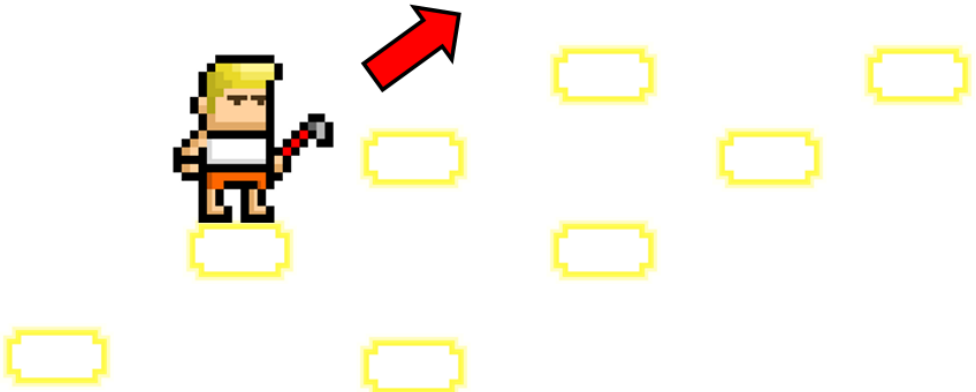
			로 위성 레이저가 떨어질 위치를 미리 표시해 준다.	
--	--	--	------------------------------	--

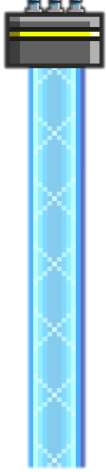

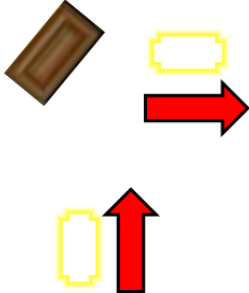
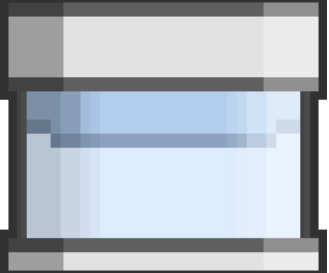
V. System




V.1. 전투 시스템

항목	세부사항
일반 공격	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 공격 버튼을 누르면 하게 되는 일반 공격이다. ➤ 일반 공격은 총 2가지의 애니메이션이 있으며 랜덤으로 출력된다. ➤ 일반 공격의 데미지는 1로 고정이다.
탈출구	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 스테이지 끝에 탈출용 엘리베이터 및 탈출구가 배치 되어 있다. ➤ 탈출구 근처에 다가가게 되면 스테이지가 클리어 된다. ➤ 스테이지 마다 배치되는 탈출용 엘리베이터와 탈출구는 정해져 있다.
스테이지 클리어 조건	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터가 장애물 및 적들의 공격에서 살아남아 탈출구에 도착 하면 스테이지가 클리어 된다. ➤ 보스 스테이지에선 해당 스테이지의 보스를 처치하면 스테이지가 클리어 된다.
스테이지 실패 조건	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 적의 공격을 당해 3칸의 체력 막대가 모두 없어지게 되면 게임 오버가 된다. ➤ 플레이어 캐릭터가 맵 밖으로 나가게 되면(낭떠러지 등) 게임 오버가 된다. ➤ 버튼을 잘 못 건드려 함정을 작동하게 되었을 때, 플레이어 캐릭터가 해당 함정에 걸리게 되면 게임 오버가 된다. ➤ 제한 시간이 있는 스테이지에서 제한 시간이 다 되면 게임 오버가 된다.

V.2. 퍼즐 시스템

항목	세부사항
버튼 작동	 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어 캐릭터가 버튼을 밝거나, 총알로 맞추는 등의 행동을 하면 버튼이 눌린다. ▶ 버튼이 눌리면 에너지 벽이 해제되거나, 적을 마비시키는 장치를 작동 하는 등 특수한 장치들이 작동하게 된다. ▶ 버튼과 연결되어 있는 전선을 통해 무슨 장치가 작동하는지 알 수 있다. ▶ 하나의 버튼에 여러 가지의 장치가 한 번에 연결 되어 있는 경우도 있다. ▶ 한 번 눌린 버튼은 3초 뒤에 다시 올라온다. ▶ 버튼을 누를 수 있는 횟수에는 제한이 없다.
총알 타기	 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤 스킬을 사용하면 적들의 총알 위에 올라 탈 수 있다. ▶ 적들의 총알 위에 올라 타 높은 곳으로 이동 할 수 있다. ▶ 총알 위에 올라 타 있는 동안 타임 컨트롤 지속 시간이 끝나게 되면 데미지를 입고 바닥으로 떨어지게 된다.

<p>에너지 벽</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 플레이어 캐릭터의 이동을 방해하는 장애물 중 하나이다. ➤ 버튼을 이용해서 에너지 벽을 비활성화 할 수 있다. ➤ 플레이어 캐릭터와 적들은 에너지 벽을 통과할 수 없다. ➤ 적들의 총알은 에너지 벽을 통과할 수 있다. ➤ 중간에 있는 흰색 패턴은 계속 아래로 움직인다. ➤ 에너지 벽이 비활성화 될 때는 아래에서 위로 사라진다.
<p>포탈</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 퍼즐 요소 중 하나이다. ➤ 포탈은 총 파란 색과 주황 색 두 가지가 있다. ➤ 두 개의 포탈 중 하나의 포탈에 어떤 오브젝트든지 들어 가게 되면 남은 하나의 포탈에서 나오게 된다. ➤ 플레이어 캐릭터 또한 포탈에 들어갈 수 있다.
<p>반사벽</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ➤ 퍼즐 요소 중 하나이다. ➤ 반사 벽은 총알을 튕겨 낼 수 있는 오브젝트이다. ➤ 총알은 무조건 90도로 튕겨 나간다.
<p>오브젝트 생성기</p>	

	<div>➤ 퍼즐을 풀면 플레이어 캐릭터가 앞으로 진행하는 길을 만들어 주는 오브젝트 중 하나이다.</div> <div>➤ 오브젝트 생성기는 이름 그대로 오브젝트들을 생성해서 밑으로 떨어트린다.</div> <div>➤ 플레이어 캐릭터는 타임 컨트롤 스킬을 사용하여 생성되는 오브젝트들을 느리게 떨어지게 한 다음, 이것들을 밟고 앞으로 진행할 수 있다.</div> <div>➤ 생성되는 오브젝트는 총 4개로 되어 있으며, 4개 중 랜덤으로 오브젝트가 생성된다.</div> <div>➤ 구성</div> <table><tr><th>항목</th><th>세부사항</th></tr><tr><td>생성 오브젝트</td><td></td></tr></table>	항목	세부사항	생성 오브젝트	
항목	세부사항				
생성 오브젝트					
문서	<div>이름: 에단 윈터스</div> <div>프로젝트 명: TIME FALL</div> <div>프로젝트 내용 : ██████████ 막기 위해 시간을 느리게 흘러가게 할 수 있는 능력을 부여 및 ██████████을 목적으로 하고 있음</div> <div>➤ 스테이지 플레이 도중 획득할 수 있는 문서들이다.</div> <div>➤ 각종 문서들에선 주인공 캐릭터에 대한 비밀 및 사실, 그리고 스토리의 핵심적인 부분들을 알려주고 암시를 해준다.</div>				