앤트로피 : AnnTropy

핵심 시스템

# 캐릭터 조작 시스템

* A,D : 좌우 이동
* Space : 점프
* S + Space : 아래점프
* A,D + Shift : 대쉬
* 마우스 좌클릭 : 발사
* 마우스 우클릭 : 컨버전
* R : 오버로딩 활성화

# 컨버전 시스템

* 마우스 우클릭 입력 시 게임 시스템의 상태가 전이된다.
* 전이되는 상태에 따른 background 이미지가 로드된다.

## 순행상태

* + 조작은 ‘캐릭터 조작 시스템’을 따른다.
  + 애니메이션을 정상 출력한다.

## 역행상태

* + 조작은 ‘캐릭터 조작 시스템’을 따른다.
  + 애니메이션을 역재생 출력한다.
  + 게임 전체가 느리게 흘러간다. (느려지는 정도는 테스트 후 확정)
  + 게임이 느려지는 정도에 따라 bgm을 느리게 출력한다.

# 슛앤풀 시스템

* 탄은 적을 관통한다.

## 순행상태

* 마우스 좌클릭 시 발사한다.
* 탄은 마우스 커서 방향으로 공격 사거리 만큼 날아간다.
* 적 충돌 시 적 체력 플레이어\_공격력 만큼 감소
* 사정거리 만큼 날아간 후 해당 위치에 남아있는다.
* 에너지(탄환) -1

## 역행상태

* 마우스 좌클릭 시 발사한다.
* 탄은 플레이어 방향으로 플레이어(트로피)와 충돌할 때까지 날아온다.
* 플레이어와 충돌 시 소멸
* 에너지(탄환) +1
* 적 충돌 시 적 체력 플레이어\_공격력 만큼 감소

# 오버로딩 시스템

* 오버로딩은 플레이어의 액티브 스킬로 지속시간을 가지는 활성/비활성형 스킬이다.
* R키 입력 시 활성화 되며 스킬 지속시간 만큼 지속된다.
* 스킬 쿨타임이 존재하며, 쿨타임 중 키 입력 시 작동하지 않는다.
* 오버로딩 시 플레이어 공격 기능에 상태에 따른 변화가 생기며 다음과 같다.

## 오버로딩-순행

* 플레이어의 공격 딜레이가 딜레이 감소값 만큼 감소한다.
* Ex. 공격 딜레이 0.3 > 0.1 (딜레이 감소값 == 0.2)

## 오버로딩-역행

* 마우스 좌클릭 입력 시 맵에 존재하는 모든 탄환을 인버전(탄환 되감기)한다.

## UI

* 오버로딩 관련 UI는 원형 계기판의 형태를 띤다.
* 오버로딩 UI는 3가지 상태를 가지며 다음과 같다.

1. 쿨타임이 아닐 때 (활성화 가능함을 표시)
2. 쿨타임 일 때 (쿨타임에 따라 게이지가 채워지는 정도를 표시)
3. 활성화중 일 때 (폭주하는 플레이어의 상태를 UI로 표시

## Fx, sfx

* 오버로딩 활성화 시점에 오버로딩\_도입 sfx를 출력한다.
* 오버로딩이 활성화 중일 때 플레이어와 UI에 오버로딩 fx를 출력한다.
* 오버로딩 중 발사 시 오버로딩\_순행발사, 오버로딩\_역행발사 sfx를 출력한다.
* 오버로딩 종료 시 오버로딩 종료\_sfx를 출력한 후 오버로딩 fx 출력을 중지한다.