**엔트로피 게이지 시스템**

1. 정의

- 상태에 따라 캐릭터의 공격인 총알의 이동방식을 결정하는 엔트로피(가제)의 고유 시스템

(뒷배경, 캐릭터 애니메이션, UI 디자인(색), 게임진행 속도 등의 변화를 활용해 상태 연출 예정)

2. 분류

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 상태 | 전환조건 | 유지(가능)시간 | 상태효과1 | 상태효과2 |
| 순행 | 역행상태에서 마우스 오른쪽 클릭으로 전환 | 역행상태에서 머물던 시간만큼 유지가능  (최대 5초) | 공격 시 마우스포인트가 가리키는 방향으로 탄알 발사(고정된 발사거리, 속도 존재) | 순행상태에 머물던 시간만큼 역행 유지가능 시간이 상승함 |
| 역행 | 순행상태에서 마우스 오른쪽 클릭으로 전환 | 순행상태에서 머물던 시간만큼 유지가능  (최대 5초) | 공격 시 배치된 총알이 발사된 순서 역순으로 공격마다 하나씩 캐릭터 현재 위치로 회수 | 역행상태에 머물던  시간만큼 순행 유지  가능 시간이 상승함 |
| 감전 | 순행/역행 각 상태에서 최대유지시간 이상 머물 때 전환 | 일정시간(2초) 동안 머문 후 자동해체  (해체 후의 상태는 이전 상태를 반전) | 일정시간(2초) 동안에 캐릭터가 경직상태에 머물고 이후 상태반전  (순->역, 역->순) | 경직 상태의 캐릭터는 이동/공격 상태가 모두 불가함 |

3. 설명

엔트로피 게이지(총 5초)

예시: 순행가능 시간(2초)

엔트로피 게이지(총 5초)

예시: 역행가능 시간(3초)

순행

역행

마우스 우 클릭으로 상태전환

모래 시계 모양으로 표현(미정)

엔트로피 감전(2초 경직)

감전

순행/역행 최대유지시간 초과 머물 시