**엔트로피 과부하 시스템**

1. 엔트로피 게이지 확장

최대 3초

최대 4초

적을 처치할 때 실시간으로 확장

* **기획의도1**: 엔트로피 게이지 활용방식의 변화(확장)을 통해 다양한 플레이 경험을 줄 것
* **기획의도2**: 탄창의 개념을 각 모드(순행/역행)에 머물 수 있는 **최대 시간의 개념**으로 대체
* *초당 발사할 수 있는 탄환 개수 X 각 모드에 머물 수 있는 시간 = 최대 탄창*
* **기획의도3**: 과부하 시스템(하단에 설명 기재) 도입 통해 적을 처치하는 데 동기/재미 부여

최대 7초

최대 확장 시 과부하 활성가능

2. 엔트로피 과부하 시스템

**① 조건**: 최대 확장 시 적을 처치해도 더 이상 게이지는 확장되지 않으나 과부하 활성가능

**② 상황1**: 플레이어는 게이지의 최대 확장 상태를 유지하고 순행/역행의 모드를 수동으로 오고 가는 기존 플레이 방식을 고수할 수 있음

**③ 상황2**: 확장된 게이지를 초기 상태(3초)로 되돌리는 대신 일정시간 동안 과부하 상태 돌입(R키)

3. 엔트로피 과부하 상태

한번에 회수

회수 후 순행 모드

발사속도 상승

하나씩 사출

**① 요약**: 일정시간(7초) 동안 빠르게 탄알을 하나씩 사출(순행)한 후 한번(1초)에 회수(역행)

**② 작동**: (현재모드와 상관X)과부하 시전 시 순행모드 돌입/일정시간 후 자동으로 역행모드 전환

**③ 복귀**: 탄알이 회수된 후 확장되었던 게이지는 초기 크기로 복귀. 순행모드에서 재시작