**엔트로피 시스템 속성 문서**

1. 캐릭터 기본 속성

|  |  |
| --- | --- |
| 체력 | 적으로부터 공격받을 시 일정 수치만큼 감소. 0이 되면 캐릭터 사망처리 |
| 이동속도 | 캐릭터 조작시스템의 “좌우이동”의 이동속도에 해당 |
| 점프높이 | 캐릭터 조작시스템의 “점프”의 상승높이(고정)에 해당 |
| 점프속도 | 캐릭터 조작시스템의 “점프”의 상승속도에 해당 |
| 대쉬속도 | 캐릭터 조작시스템의 “대쉬”의 이동속도에 해당 |
| 대쉬거리 | 캐릭터 조작시스템의 “대쉬”의 이동거리(고정)에 해당 |
| 대쉬딜레이 | 캐릭터 조작시스템의 “대쉬”의 시전 후 재시전 가능시간까지 딜레이에 해당 |
| 낙하속도(중력) | 캐릭터 하단이 플랫폼과 접촉하지 않을 시 하강하는 속도에 해당 |

2. 캐릭터 공격 속성

|  |  |
| --- | --- |
| 공격력 | 적중한 플레이어의 탄알이 적에게 입히는 데미지에 해당 |
| 발사 딜레이 | 탄알 발사 후 다음 탄알 발사까지의 시간에 해당 |
| 발사거리 | 발사된 탄알이 전진할 거리(고정)에 해당 |
| 탄알속도 | 발사된 탄알이 전진/되돌아오는 속도에 해당 |
| 탄알개수 | 발사가능한 탄알개수에 해당 |

3. 적 기본 속성

|  |  |
| --- | --- |
| 체력 | 플레이어로부터 공격 적중 시 일정수치만큼 감소. 0이 되면 적 사망 처리 |
| 이동속도 | “좌우이동” 상태의 적이 이동하는 속도에 해당 |
| 낙하속도 | 적 하단이 플랫폼과 접촉하지 않을 시 하강하는 속도에 해당 |

4. 적-근거리 공격 속성

|  |  |
| --- | --- |
| 공격력 | 공격 적중 시 캐릭터의 체력을 감소시키는 데미지에 해당 |
| 공격 딜레이 | 공격 후 다음 공격 재시전 가능시간까지의 딜레이에 해당 |
| 인식 거리 | IDLE에서 공격상태로 이전되기 위한 캐릭터까지의 거리(조건)에 해당 |
| 인식 시간 | 캐릭터가 인식 거리 밖에 있을 때 공격상태에서 IDLE로 전환되는 시간에 해당 |

캐릭터의 체력은 3으로 피격 시 마다 1씩 감소 > 모든 적의 공격력 초기값 == 1

5. 적-원거리 공격 속성

|  |  |
| --- | --- |
| 공격력 | 공격 적중 시 캐릭터의 체력을 감소시킬 수 있는 데미지에 해당 |
| 공격 딜레이 | 공격 후 다음 공격 재시전 가능시간까지의 딜레이에 해당 |
| 인식 거리 | IDLE에서 공격상태로 이전되기 위한 캐릭터까지의 거리(조건)에 해당 |
| 인식 시간 | 캐릭터가 인식 거리 밖에 있을 때 공격상태에서 IDLE로 전환되는 시간에 해당 |
| 발사 거리 | 발사된 탄환이 전진할 거리(고정)에 해당 |
| 탄환 속도 | 발사된 탄환이 전진하는 속도에 해당 |