**게임 기획서**

**1.게임개요**

**1-1.게임 이름 :**

**1-2.게임 방향성**

**1-3.게임 목표** :캐릭터에 적용되는 중력을 조절하며 목적지에 도달

**1-4.해상도 : 800 \* 800 (블록의 크기 : 50 \* 50 / 총 16 \* 16)**

**2.캐릭터조작**

**2-1.움직임** : 플레이어가 멈춰있을 때 플레이어의 방향키 입력에 따라 해당 방향으로 일직선으로 이동하며 블록과 만나면 멈춘다.

**2-2.턴 :** 플레이어에게 방향 입력을 받는 순간 턴이 지나간다.

**3.블록종류**

**3-1.특수블록 : 플레이어와 충돌시 특정 기능이 작동한다.**

3-1-0.블록 : 플레이어가 닿으면 정지한다.

3-1-1.사라지는 블록 : 플레이어와 충돌한 다음 턴에 사라진다.

3-1-2.중력전환블록 : 플레이어와 충돌 시 해당 블록에 적힌 방향에 따라 플레이어가 이동한다.

3-1-3.활성화/비활성화 블록 : 한 턴이 흐를 때마다 활성화, 비활성화를 반복한다. 블록이 활성화될 때 플레이어가 충돌(착지)할 수 있다.

**3-2.장애물 : 플레이어의 움직임을 방해한다.**

3-1-1.가시 : 플레이어가 닿을 경우 사망(게임오버)

**3-3.오브젝트 : 스테이지 클리어에 필요한 요소이다. 충돌해도 플레이어가 정지하지 않는다.**

3-3-1.문 : 언락 상태인 경우 플레이어와 충돌 시 스테이지가 클리어된다. 잠긴 상태에서는 스테이지의 모든 열쇠를 획득해야 한다.

3-3-2.열쇠 : 플레이어와 충돌 시 플레이어는 열쇠를 습득하며, 열쇠를 모두 획득하면 잠긴 문을 열 수 있다.