* + 1. 나이
    - 나이 시스템은 게임의 진행도에 따라 플레이어 캐릭터의 성장 단계가 변화하는 시스템이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 유아기 | 프롤로그, 스테이지 1에서 적용될 나이 |
| 아동기 | 스테이지 2에서 적용될 나이. |
| 청년기 | 스테이지 3에서 적용될 나이. |
| 성인기 | 스테이지 4에서 적용될 나이. |
| 노년기 | 스테이지 5 에필로그, 엔딩에서 적용될 나이. |

* + - 1. 유아기
      * 유아기 단계는 게임 플레이에서 가장 첫번째로 적용되는 나이 단계이다.
      * 유아기 단계는 장비 장착 불가하다
      * 유아기 단계는 근거리 공격이 불가하다.
      * 유아기 단계는 공격 방식이 광역 원거리 공격이 된다,
      * 유아기 단계는 이동 속도와 점프 높이가 감소한다,
      * 유아기 단계는 행운이 증가한다.
      * 유아기 단계는 카피능력을 지닌다.
      1. 아동기
      * 아동기 단계는 공격 속도가 감소한다.
      * 아동기 단계부터 장비 장착이 가능하다.
      * 아동기 단계는 광역 원거리와 중거리 공격이 가능하다.
      * 원거리 공격은 유아기때 보다 공격력 및 거리가 증가한다.
      * 중거리 공격은 장비를 장착한 경우에만 사용 가능하다.
      * 유아기 단계보다 카피능력이 증가한다.
      * 이동 속도와 점프 높이가 적당히 향상
      1. 청년기
      * 청년기 단계는 이동속도 및 점프높이가 크게 증가한다.
      * 청년기 단계부터 카피능력이 사라진다.
      * 장비 장착으로 원거리, 근거리 공격 가능
      * 초음파 공격 및 중거리 공격은 아동기만의 특징이기 때문에 필요 없어짐
      * 위로 점프가 가능하다.
      1. 성인기
      * 청년기의 특징을 그대로 가져온다.
      * 액티브 아이템 사용가능
      * 성인기 단계는 공격속도가 빨라진다.
      1. 노년기
      * 노년기에는 지혜의 눈이 떠진다.

Ex) 적의 약점이 보이거나 공략 방법을 알 수 있다.

* + - * 시야가 유아기의 시야로 돌아간다.
      * 성인기에 비해 이동 속도와 점프 높이가 감소한다.

Ex) 이를 대비해 미리 스탯을 준비해 두어야 한다.

* + - * 근접 공격만 가능하다.

유아기

픽셀, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 만화 영화, 의류, 클립아트, 장난감이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

아동기

인간의 얼굴, 의류, 유아, 아기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 의류, 패턴(패션 디자인), 그림, 패션 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

청년기

만화 영화, 의류, 아니메, 일러스트레이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 스케치, 그림, 일러스트레이션, 클립아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

성인기

의류, 사람, 블레이저, 정장 차림이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 의류, 신발류, 만화 영화, 소매이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

노년기

의류, 사람, 패션 디자인, 패턴(패션 디자인)이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

의류, 인간의 얼굴, 사람, 미소이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명