PC의 특수 행동

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-08 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* PC의 특수행동은 플레이어가 조작하는 기본 형태의 PC 움직임 가운데 자원을 활용한 조작 방법이다.

2. 기획 의도

* 기획자는 작업자가 PC의 특수 행동에 대한 이해를 높이기 위해 작성함.

3. 특수 행동

3.1. 더블 점프

* 플레이어는 체공 시간 도중 ( [Space] 버튼을 눌러 점프 하는 도중 ~ 떨어지는 도중 )에 [Space]를 한번 더 눌러 재 도약 할 수 있다.
* 더블 점프를 하게 될 경우 스팀(자원)을 일정량 사용하게 된다.
* 이때, PC의 재 도약의 Y축 높이는 동일함을 기준으로 한다.
* 체공 도중에 PC가 데미지를 입게 되면 Damaged를 재생하며 더블 점프를 할 수 없게 된다.

3.2. 대시

* 플레이어는 스팀(자원)을 일정량 사용하여 앞으로 빠르게 돌진하는 형태의 특수 행동이다.
* 대시 중에는 투사체와 공격의 컬리젼 체크가 되지 않는다.
* 이때, PC의 대시는 X축으로 3타일을 이동함을 기준으로 한다.
* 대시의 사용 제약은 존재하지 않으며 점프나 낙하 도중에도 사용이 가능하다.[[1]](#footnote-1)

1. 참고 <https://www.youtube.com/watch?v=i2d2ic20alk&t=2141s> [↑](#footnote-ref-1)