사다리

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

1. 개요

* 사다리는 레벨디자인을 구성할 때 PC의 행동 반경 중 Y축의 확장성을 높이기 위한 특수한 형태의 타일로 정의한다.
* 기획자는 플레이어가 활용할 수 있는 형태의 기믹을 염두 하여 기획 및 레벨 디자인한다.

2. 기획 의도

* 사다리의 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 사다리

3.1. 사다리의 구현

* 사다리는 타일을 배치한 이후 컴포넌트를 추가하여 타일이 기믹을 수행 할 수 있도록 한다.

3.2. 사다리의 활용

* PC가 사다리 타일과 컬리젼이 충돌되어 있을 때 ↓↑ 키보드를 입력함으로써 해당 방향으로 이동할 수 있다.
* 이때 PC가 이동 할 때 PC\_Ladder 애니메이션을 재생한다.
* PC가 사다리의 이동이 끝나면 PC\_Idle로 돌아오게 된다.
* PC가 사다리를 이동하던 도중 [Space] 키보드를 입력하게 되면 해당 위치에서 점프를 시작하여 떨어지게 된다.
* PC가 낙하중에 사다리와 상호작용을 시도하면 PC\_Ladder를 재생하며 사다리와 상호작용을 시작한다.
* PC가 사다리에 있는 도중 데미지를 입으면 Damaged를 재생하며 사다리에서 떨어지게 된다.