트랩

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-13 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* 트랩은 레벨디자인을 구성할 때 PC의 행동 반경 중 X축의 이동을 제한하기 위한 특수한 형태의 타일로 정의한다.
* 기획자는 플레이어가 활용할 수 있는 형태의 기믹을 염두 하여 기획 및 레벨 디자인한다.

2. 기획 의도

* 트랩의 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 트랩

3.1. 트랩의 구현

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

3.2. 트랩의 활용

* PC가 로프 타일과 컬리젼이 충돌되면 PC는 Damaged를 재생하고 3초간 피격 상태로 전환되지 않는다. (일종의 무적 상태)
* 이때 PC가 피격 면역 상태로 전환되기 전에 컴포넌트에 입력된 Int값을 데미지로 받는다.
* PC가 피격 면역 상태로 전환된 이후 3초가 지나면 다시 피격 가능 상태로 전환된다.