**목차**

[1 개요 3](#_Toc513837798)

[1.1 오브젝트의 컨셉 3](#_Toc513837799)

[2 오브젝트의 구분 4](#_Toc513837800)

[2.1 작동 방식 4](#_Toc513837801)

[2.1.1 누르기(Press) 4](#_Toc513837802)

[2.1.2 상호작용(Mutual) 4](#_Toc513837803)

[2.1.3 접촉(Touch) 4](#_Toc513837804)

[2.1.4 없음 4](#_Toc513837805)

[2.2 효과 4](#_Toc513837806)

[2.2.1 스위치(Switch) 4](#_Toc513837807)

[2.2.2 저장 포인트(SavePoint) 4](#_Toc513837808)

[2.2.3 매달리기(Hanging) 4](#_Toc513837809)

[2.2.4 강제 점프(ForceJump) 4](#_Toc513837810)

[2.2.5 없음 5](#_Toc513837811)

[2.3 횟수 5](#_Toc513837812)

[2.3.1 1회형(Once) 5](#_Toc513837813)

[2.3.2 지속형(Endure) 5](#_Toc513837814)

[2.3.3 반복형(Loop) 5](#_Toc513837815)

[3 충돌 판정 5](#_Toc513837816)

[3.1 이동 가능 5](#_Toc513837817)

[3.2 이동 불가(고정) 5](#_Toc513837818)

[3.3 통과 5](#_Toc513837819)

[3.3.1 캐릭터와 오브젝트 6](#_Toc513837820)

[3.3.2 오브젝트와 오브젝트 6](#_Toc513837821)

[3.3.3 오브젝트와 함정 7](#_Toc513837822)

1. 개요

* 본 게임에 등장하는 오브젝트의 시스템적 구성과 컨셉에 대해 설명한다
* 오브젝트는 플레이어들의 게임 진행을 방해하는 대에 사용된다.
  1. 오브젝트의 컨셉
* 오브젝트는 스테이지에 따라 다른 디자인을 사용한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **오브젝트 컨셉** | |
| **스테이지** | **컨셉** |
| 숲 |  |
| 신전 |  |
| 바다 |  |
| 설원 |  |
| 화산 |  |

1. 오브젝트의 구분

* 오브젝트는 작동 방식, 효과 에 따라 구분한다.
  1. 작동 방식
* 오브젝트가 작동하는 방식에 따라 구분한다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **작동 방식의 종류** | | | | |
| 일정 주기  (Cycle) | 누르기  (Press) | 상호작용  (Mutual) | 접촉  (Touch) | 없음 |

* + 1. 일정 주기(Cycle)
* 일정 시간이 지날 때 오브젝트가 작동한다.
  + 1. 누르기(Press)
* 캐릭터가 오브젝트의 위에 올라갔을 때 작동한다.
  + 1. 상호작용(Mutual)
* 캐릭터가 오브젝트의 영역에서 상호작용 버튼(B버튼)을 눌렀을 때 작동한다.
  + 1. 접촉(Touch)
* 캐릭터가 오브젝트의 영역에 진입했을 때 작동한다.
  + 1. 없음
* 작동 방식이 없는 오브젝트
  1. 효과
* 오브젝트가 가지는 효과에 따라 구분한다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **오브젝트 효과의 종류** | | | | | |
| 스위치  (Switch) | 저장 포인트  (SavePoint) | 매달리기  (Hanging) | 강제 점프  (ForceJump) | 공기 방울  (Airbubble) | 없음 |

* + 1. 스위치(Switch)
* 발판, 레버 등의 오브젝트로 작동 시 **지정된 함정**을 작동시키거나 중지시킬 수 있다.
  + 1. 저장 포인트(SavePoint)
* 오브젝트가 작동했을 때 진행 구간이 저장되어, 캐릭터가 사망했을 때 저장된 구간에서 다시 시작한다.
  + 1. 매달리기(Hanging)
* 오브젝트가 작동했을 때 캐릭터가 해당 오브젝트에 매달릴 수 있다.
  + 1. 강제 점프(ForceJump)
* 오브젝트가 작동했을 때 캐릭터가 강제로 점프한다.
* 이 때, 점프의 높이와 거리는 일반 점프와 다르다.
  + 1. 공기 방울(Airbubble)
* 해양 스테이지에서만 등장하는 오브젝트의 효과로 공기 방울을 생성한다.
* 공기 방울은 캐릭터와 접촉 시 사라지며, 캐릭터의 산소가 차오른다.
  + 1. 없음
* 효과가 없는 오브젝트
  1. 횟수

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **함정 횟수의 종류** | | |
| 1회형  (Once) | 지속형  (Endure) | 반복형  (Loop) |

* + 1. 1회형(Once)
* 함정의 효과가 나타나게 되면 더 이상 효과가 발생하지 않는다.
* 함정이 발동 된 이후 해당 함정이 사라지거나, 발동 불가능한 상태로 변경된다.
  + 1. 지속형(Endure)
* 함정이 발동 된 이후에도 계속 맵에 존재하는 함정
* 캐릭터가 접촉하고 있는 동안 효과가 지속적으로 발동된다.
  + 1. 반복형(Loop)
* 함정이 발동된 이후 함정의 발동이 반복되는 함정
* 예) 화살이 일정 간격으로 발사, 화염이 일정 간격으로 솟구침 등

1. 충돌 판정

* 오브젝트의 충돌 판정은 이동 가능/ 이동 불가 / 통과로 나뉜다.
* 오브젝트의 상세한 내용은 [오브젝트 기획서]참조
* 오브젝트를 밟고서 이동하는 것이 가능하다.
  1. 이동 가능
* 이동 가능 오브젝트가 대상과 충돌했을 때 오브젝트는 충돌한 대상이 진행하는 방향으로 이동한다.
  1. 이동 불가(고정)
* 고정 오브젝트로 대상과 충돌했을 때 오브젝트는 움직이지 않는다.
  1. 통과
* 통과 오브젝트가 대상과 충돌했을 때 대상은 물리적인 영향을 받지 않고 통과한다.
* 단, 통과 오브젝트에 상호작용이 가능할 경우 상호작용을 진행할 수 있다.

예)사다리, 밧줄 등

* + 1. 캐릭터와 오브젝트
* 오브젝트의 충돌 판정은 이동 가능/ 이동 불가 / 통과로 나뉜다.
* 오브젝트를 밟고서 이동하는 것이 가능하다.
  + - 1. 캐릭터와 이동 가능 오브젝트
* 이동 가능 오브젝트와 캐릭터가 충돌했을 때 오브젝트는 캐릭터가 진행하는 방향으로 이동한다.
  + - 1. 캐릭터와 이동 불가 오브젝트
* 이동 불가 오브젝트와 캐릭터가 충돌했을 때 캐릭터는 오브젝트에 막혀 제자리에서 애니메이션을 반복한다.
  + - 1. 캐릭터와 통과 오브젝트
* 통과 오브젝트와 캐릭터가 충돌했을 때 캐릭터는 물리적인 영향을 받지 않고 통과한다.
* 단, 통과 오브젝트에 상호작용이 가능할 경우 상호작용을 진행할 수 있다.

예)사다리, 밧줄 등

* + 1. 오브젝트와 오브젝트
* 오브젝트의 충돌판정은 이동 가능 / 이동 불가 / 통과로 나뉜다.
  + - 1. 이동 가능과 이동 가능
* 이동 가능 오브젝트(1)가 이동을 진행하고 있을 때 또 다른 이동 가능 오브젝트(2)가 충돌할 경우 (2)가 이동하지 않은 상태일 때 (2)는 (1)이 진행하는 방향으로 이동한다.
* 만약, (1)과 (2)가 서로 다른 방향으로 진행할 경우에는 서로 충돌하였을 때 막히게 되어 이동을 진행하지 못한다.
  + - 1. 이동 가능과 이동 불가
* 이동 가능 오브젝트가 이동 불가 오브젝트와 충돌할 경우 이동 가능 오브젝트는 불가 오브젝트에 막히게 되어 불가 오브젝트가 있는 방향으로 진행할 수 없다.
  + - 1. 이동 가능과 통과
* 이동 가능 오브젝트가 통과 오브젝트가 충돌했을 때 각 오브젝트는 물리적인 영향을 받지 않고 통과한다.
  + - 1. 이동 불가와 이동 불가
* 일반적인 방법으로 이동 불가 오브젝트끼리의 충돌은 일어날 수 없다.
* 충돌이 발생할 경우 각 오브젝트는 물리적인 영향이 발생하지 않고 통과한다.
* 충돌 발생 시 두 오브젝트 사이에 캐릭터가 있을 경우 해당 캐릭터는 사망하게 된다.
  + - 1. 이동 불가와 통과
* 일반적인 방법으로 이동 불가 오브젝트와 통과 오브젝트의 충돌은 일어날 수 없다.
* 충돌이 발생할 경우 각 오브젝트는 물리적인 영향이 발생하지 않고 통과한다.
  + 1. 오브젝트와 함정
* 오브젝트를 통해 함정을 발동 시키거나, 해제하는 등의 작용이 가능하다.
  + - 1. 오브젝트에 의한 함정 발동
* 장치형 함정 중 발판에 의해 함정이 발동되거나 해제되는 함정은 해당 발판에 오브젝트가 올라감으로써 함정이 발동되거나 해제될 수 있다.
  + - 1. 오브젝트에 의한 함정 파괴
* 캐릭터를 향해 투사체가 떨어지거나 날아오는 함정과 맵에 기본적으로 존재하는 함정의 경우 오브젝트와 접촉하였을 때 파괴된다.

예) 화살 함정의 경우 날아오는 화살이 오브젝트에 막혀 파괴, 송곳 천장의 경우 낙하 후 파괴