**캐릭터 시스템 기획서**

**작성자:강태협**

**목차**

[1 개요 5](#_Toc510974385)

[2 캐릭터 스테이터스 5](#_Toc510974386)

[2.1 생명력 5](#_Toc510974387)

[2.1.1 생명력의 감소 5](#_Toc510974388)

[2.1.2 생명력의 회복 5](#_Toc510974389)

[2.2 스태미너 5](#_Toc510974390)

[2.2.1 스태미너의 감소 5](#_Toc510974391)

[2.2.2 스태미너의 회복 5](#_Toc510974392)

[2.3 이동 6](#_Toc510974393)

[2.3.1 이동 속도 6](#_Toc510974394)

[2.3.2 최대 이동 속도 6](#_Toc510974395)

[2.3.3 걷기 6](#_Toc510974396)

[2.3.4 달리기 6](#_Toc510974397)

[3 캐릭터 사망 6](#_Toc510974398)

[3.1 사망 조건 6](#_Toc510974399)

[3.2 연출 6](#_Toc510974400)

[4 캐릭터 행동 7](#_Toc510974401)

[4.1 이동 7](#_Toc510974402)

[4.1.1 걷기 7](#_Toc510974403)

[4.1.2 대쉬(일반) 7](#_Toc510974404)

[4.1.3 올라가기/내려가기 7](#_Toc510974405)

[4.1.4 수영 8](#_Toc510974406)

[4.1.5 대쉬(수중) 8](#_Toc510974407)

[4.1.6 쪼그려 걷기 8](#_Toc510974408)

[4.2 특수 행동 8](#_Toc510974409)

[4.2.1 점프 8](#_Toc510974410)

[4.2.2 잡기/매달리기 8](#_Toc510974411)

[4.2.3 흔들기 8](#_Toc510974412)

[4.2.4 숙이기 8](#_Toc510974413)

[5 캐릭터 상태 9](#_Toc510974414)

[5.1 기본 상태 9](#_Toc510974415)

[5.1.1 일반 9](#_Toc510974416)

[5.1.2 수중 9](#_Toc510974417)

[5.2 이동 상태 9](#_Toc510974418)

[5.2.1 걷기(일반) 9](#_Toc510974419)

[5.2.2 대쉬(일반) 9](#_Toc510974420)

[5.2.3 점프(일반) 9](#_Toc510974421)

[5.2.4 쪼그려 걷기(일반) 9](#_Toc510974422)

[5.2.5 올라가기/내려가기(일반) 10](#_Toc510974423)

[5.2.6 수영(수중) 10](#_Toc510974424)

[5.2.7 대쉬(수중) 10](#_Toc510974425)

[5.3 피격 상태 10](#_Toc510974426)

[5.4 특수 상태 10](#_Toc510974427)

[5.4.1 잡기 10](#_Toc510974428)

[5.4.2 매달림 10](#_Toc510974429)

[5.4.3 숙이기 10](#_Toc510974430)

[6 충돌 작용 10](#_Toc510974431)

[6.1 캐릭터와 캐릭터 10](#_Toc510974432)

[6.1.1 기본 상태와 기본 상태 10](#_Toc510974433)

[6.1.2 기본 상태와 이동 상태 10](#_Toc510974434)

[6.1.3 이동 상태와 이동 상태 11](#_Toc510974435)

[6.2 캐릭터와 오브젝트 11](#_Toc510974436)

[6.2.1 이동 가능 11](#_Toc510974437)

[6.2.2 이동 불가 11](#_Toc510974438)

[6.2.3 통과 11](#_Toc510974439)

[6.3 캐릭터와 함정 11](#_Toc510974440)

[6.3.1 이동 불가 11](#_Toc510974441)

[6.3.2 통과 11](#_Toc510974442)

[6.4 캐릭터와 지형 11](#_Toc510974443)

[6.4.1 바닥(천장) 12](#_Toc510974444)

[6.4.2 벽 12](#_Toc510974445)

1. 개요

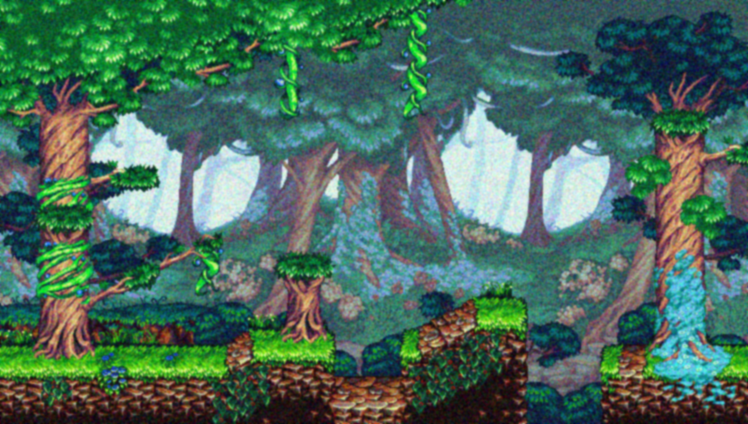
* 본 문서는 본 게임 내의캐릭터가 가지는 값 등에 대해 설명한다.

1. 캐릭터 스테이터스

* 캐릭터가 가지고 있는 능력치
  1. 생명력
* 모든 캐릭터는 각자 3개의 생명력을 가지고 시작한다.
* 생명력은 3개를 초과할 수 없다.
* 생명력의 UI에 관한 내용은 [UI 기획서]참조
  + 1. 생명력의 감소
* 생명력이 감소하는 함정에 영향 받을 경우 함정의 생명력 감소 값만큼 생명력이 감소한다.
* 생명력이 0개가 되면 캐릭터는 사망하게 된다.
  + 1. 생명력의 회복
* 게임 진행 중 추가 적인 생명력의 회복은 없으며, 캐릭터가 부활했을 때 게임을 시작할 때와 같은 수치로 부활한다.
  1. 스태미너
* 모든 캐릭터는 각자 100%의 스태미너를 가지고 시작한다.
* 스태미너는 100%을 초과할 수 없다.
* 스태미너의 UI에 과한 내용은 [UI 기획서]참조
  + 1. 스태미너의 감소
* 달리기를 지속할 때 스태미너의 일정량이 일정 속도로 감소한다.
* ex) 달리기를 할 때 초당 10%가 감소한다.
* 스태미너가 감소하는 함정에 영향 받을 경우 함정의 스태미너 감소 수치만큼 감소한다.
* ex) 함정에 접촉했을 때 전체 스태미너의 20%가 감소한다.
* 스태미너가 0%가 되면 캐릭터는 걷기 상태로 전환되며, 스태미너가 회복된다.
* 이 때, 스태미너가 30%가 될 때까지 캐릭터는 달리기를 할 수 없다.
  + 1. 스태미너의 회복
* 스태미너는 캐릭터가 제자리에 서있거나, 걷기 상태일 때 초당 20%씩 회복된다.
* 캐릭터가 부활했을 때 게임을 시작할 때와 같은 수치로 부활한다.
  1. 이동
* 모든 캐릭터의 이동 속도와 최대 이동 속도의 기본값은 동일하다.
  + 1. 이동 속도
* 캐릭터가 이동하는 속도
* 제자리에 서 있는 상태일 때의 이동속도는 0으로 고정된다.
* 이동 속도는 최대 이동 속도까지 상승한다.
  + 1. 최대 이동 속도
* 최대 이동 속도는 캐릭터가 이동 방식에 따라 최대로 이동할 수 있는 속도이다.
  + 1. 걷기
* 걷기의 최대 이동 속도는 이동 속도와 동일하다.
  + 1. 달리기
* 달리기의 최대 이동 속도는 이동 속도의 1.5배로 한다.

1. 캐릭터 사망
   1. 사망 조건

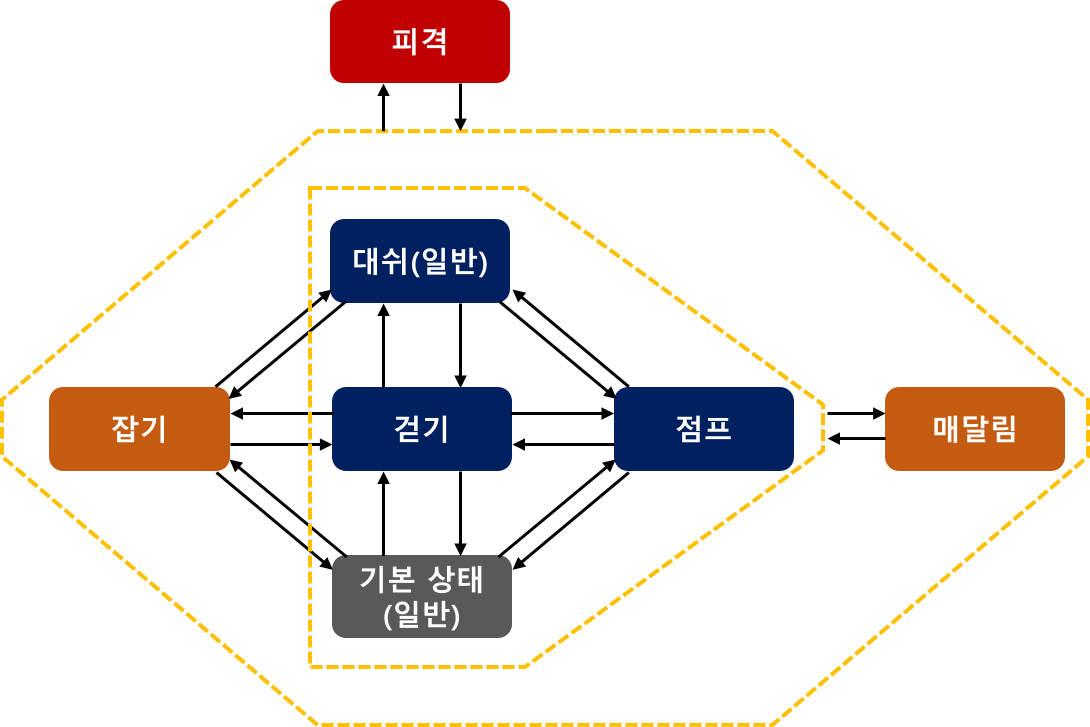
* 캐릭터는 생명력이 0개가 되었을 떄 또는 <즉사>효과를 가진 함정의 효과를 받았을 때, 카메라 범위에서 벗어났을 때 사망한다.
* 이 때, 1명 이상의 캐릭터가 사망하게 되었을 때 게임 오버되며 세이브된 지점에서 모든 캐릭터가 부활한다.
* 부활에 대한 상세한 내용은 [기본 시스템 기획서]의 부활 시스템 참조
  1. 연출
* 사망한 캐릭터를 향해 원형으로 화면이 어두워지는 연출을 사용한다.



1. 캐릭터 행동

* 모든 행동의 조작 방식은 [기본 시스템 기획서]의 조작 방식 항목 참조
* 모든 행동의 애니메이션은 [캐릭터 애니메이션 기획서]참조
  1. 이동
     1. 걷기
* 기본적인 이동 방식으로 조이스틱을 좌/우로 움직이거나, 방향키의 좌/우 버튼을 누름으로써 할 수 있다.
* 입력한 방향으로 캐릭터가 이동 속도로 움직인다.
  + 1. 대쉬(일반)
* 걷기 상태에서 대쉬 버튼(RB 버튼)을 통해 할 수 있다.
* 걷기로 입력한 방향으로 캐릭터의 이동 속도가 최대 이동 속도까지 상승하면서 움직인다.
  + 1. 올라가기/내려가기
* 매달린 상태에서 할 수 있는 이동 방식으로 조이스틱을 상/하로 움직이거나, 방향키의 상/하 버튼을 누름으로써 할 수 있다.
* 매달려 있는 오브젝트의 위/아래로 캐릭터가 이동한다.
  + 1. 수영
* ‘수중’에서의 기본 이동 방식으로 조이스틱을 전 방향으로 움직이거나, 방향키의 전 방향 버튼을 누름으로써 할 수 있다.
* 입력한 방향에 따라 캐릭터가 수영 이동 속도로 움직인다.
  + 1. 대쉬(수중)
* 수영 상태에서 점프 버튼(Y버튼)을 통해 할 수 있다.
* 수영 상태에서 입력한 방향으로 최대 이동 속도의 2배로 1초간 진행한다.
* 대쉬(수중) 중에는 방향변경, 취소가 불가능하다.
* 사용 시 20의 스태미너가 고정적으로 감소한다.
  + 1. 쪼그려 걷기
* 숙이기 상태에서 조이스틱을 좌/우로 움직이거나, 방향키의 좌/우 버튼을 눌러 이동하는 방식
* 입력한 방향으로 캐릭터가 이동 속도로 움직인다.
  1. 특수 행동
     1. 점프
* 걷기/달리기/매달리기 상태에서 할 수 있는 특수 행동Y버튼을 사용한다.
* 버튼을 누르게 되면 입력된 방향으로 점프한다.
* 이동 속도에 따라 점프 거리가 달라진다.
* 매달린 상태에서 점프할 경우 점프거리는 높이에 따라 달라진다.
  + 1. 잡기/매달리기
* 기본/걷기/점프 상태에서 할 수 있는 특수 행동으로 B버튼을 사용한다.
* 버튼을 누르게 되면 특정 오브젝트와 상호작용할 수 있다.
* 오브젝트를 밀거나, 오브젝트에 매달린다.
  + 1. 흔들기
* 매달린 상태에서 할 수 있는 특수 행동으로 조이스틱을 좌/우로 움직이거나, 방향키 좌/우 버튼을 누름으로 써 캐릭터가 좌/우로 몸을 흔든다.
* 이 때, 점프를 하게 되면 점프거리가 늘어난다.
  + 1. 숙이기
* 기본 / 걷기 / 달리기 상태에서 할 수 있는 특수 행동으로 A버튼을 사용한다.
* 버튼을 누르고 있는 동안 캐릭터가 몸을 숙인다. 버튼을 떼게 되면 다시 일어선다.
* 숙인 상태에서는 걷기 / 달리기가 불가능 하며 쪼그려 걷기만 가능하다.

1. 캐릭터 상태



**<일반 상태 플로우>**

**<수중 상태 플로우>**

* 1. 기본 상태
     1. 일반
* 일반 필드에서의 기본 상태
  + 1. 수중
* 수중에서의 기본 상태
  1. 이동 상태
     1. 걷기(일반)
* 일반 필드에서의 기본 이동 상태
  + 1. 대쉬(일반)
* 일반 필드에서의 대쉬 상태
  + 1. 점프(일반)
* 일반 필드에서의 점프 상태
  + 1. 쪼그려 걷기(일반)
* 일반 필드에서 숙이기 상태에서의 이동 상태
  + 1. 올라가기/내려가기(일반)
* 매달린 상태에서의 이동 상태
  + 1. 수영(수중)
* 수중에서의 기본 이동 상태
  + 1. 대쉬(수중)
* 수중에서의 대쉬 상태
  1. 피격 상태
* 캐릭터의 생명력이 감소 된다면, 캐릭터는 1초 간 무적 상태가 된다.
  1. 특수 상태
     1. 잡기
     2. 매달림
     3. 숙이기

1. 충돌 작용

* 캐릭터와 캐릭터 / 캐릭터와 오브젝트 / 캐릭터와 함정 / 캐릭터와 지형 간의 물리적인 출동작용에 대해 설명한다.
* 모든 충돌 작용에 관한 내용은 [기본 시스템] 문서 충돌 작용 항목 참조
  1. 캐릭터와 캐릭터
     1. 기본 상태와 기본 상태
* 기본 상태의 캐릭터가 다른 충돌작용에 의해 이동되고 있는 상태에서 또 다른 기본 상태의 캐릭터와 충돌할 경우 이동이 진행되고 있는 상태의 방향으로 또 다른 캐릭터 또한 이동한다.

예)이동 상태의 캐릭터에 의해 기본 상태의 캐릭터가 이동되고 있을 때, 또 다른 기본 상태의 캐릭터와 충돌(3인) 시 이동이 진행되고 있는 방향으로 이동한다.

* + 1. 기본 상태와 이동 상태
* 기본 상태의 캐릭터와 이동 상태의 캐릭터가 충돌했을 때 기본 상태의 캐릭터가 이동 상태의 캐릭터가 진행하는 방향으로 이동하게 된다.
* 이 때, 기본 상태의 캐릭터는 기본 상태로 이동하게 된다.
  + 1. 이동 상태와 이동 상태
* 이동 상태의 캐릭터가 서로 충돌했을 때 이동 방향이 서로 다르다면 이동 속도를 확인하여, 이동 속도가 더 빠른 캐릭터가 진행하고 있는 방향으로 진행한다.
* 만약 이동 속도가 같다면 서로 밀려나지 않고 충돌한 자리에 있는다.
  1. 캐릭터와 오브젝트
* 오브젝트의 충돌 판정은 이동 가능/ 이동 불가 / 통과로 나뉜다.
* 오브젝트의 상세한 내용은 [오브젝트 기획서]참조
* 오브젝트를 밟고서 이동하는 것이 가능하며, 이동은 좌/우로 제한된다.
  + 1. 이동 가능
* 이동 가능 오브젝트와 캐릭터가 충돌했을 때 오브젝트는 캐릭터가 진행하는 방향으로 이동한다.
  + 1. 이동 불가
* 이동 불가 오브젝트와 캐릭터가 충돌했을 때 캐릭터는 오브젝트에 막혀 제자리에서 애니메이션을 반복한다.
  + 1. 통과
* 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. 캐릭터와 함정
* 함정의 충돌 판정은 이동 불가 / 통과로 나뉜다.
* 함정의 상세한 내용은 [함정 기획서] 참조
* 단, 기본적으로 함정의 충돌 판정의 함정에 고정되어있다.
  + 1. 이동 불가
* 이동 불가 함정과 캐릭터가 충돌했을 때 캐릭터는 함정에 막혀 제자리에서 애니메이션을 반복한다.
* 함정의 효과에 영향 받을 경우 함정의 효과를 우선 시 한다.
  + 1. 통과
* 통과 함정과 캐릭터가 충돌했을 때 캐릭터는 물리적인 영향을 받지 않고 통과한다.
* 단, 함정은 발동하며 캐릭터는 발동된 효과에 영향 받는다.
  1. 캐릭터와 지형
* 지형은 바닥(천장)과 벽이 있다.
  + 1. 바닥(천장)
* 캐릭터는 일반 필드의 바닥(천장)에 올라서서 걷기, 대쉬(일반), 점프 등을 사용할 수 있다.
* 캐릭터가 점프 등을 통해 천장에 부딪히게 되면 캐릭터는 천장에 막혀 높이 올라가지 않고 이동을 진행한다.
  + 1. 벽
* 벽은 이동 불가 오브젝트와 같이 막혀 제자리에서 애니메이션을 반복한다.