**이동**

방향키로 이동하며 상하좌우 4방향으로 격자를 한 칸씩 움직인다

이동의 움직임은 0.2초, 14프레임이며 이동 쿨타임은 0.5초이다

← 를 눌렀을 때는 왼쪽을, → 를 눌렀을 때는 오른쪽을 바라본다

**기본공격**

X키로 사용하며 캐릭터 스프라이트가 바라보는 방향으로 사용한다

공격 쿨타임은 1.5초

공격 범위는 바라보는 방향의 앞으로 3\*2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **범** | **위** | **Player**  **charator** | **범** | **위** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

기본공격 판정은 X키를 누른 순간 오브젝트가 있다면 해당 오브젝트에 기본공격 효과를 준다

**카메라 이동**

방의 중앙에 고정되고 방을 넘어갈 때마다 카메라가 다음 방의 중앙에 고정된다

**방 이동**

플레이어 캐릭터가 방의 끝의 밖으로 넘어가려 할 때 검은 화면이 되고 7프레임 뒤 다음 방으로 이동한다

**시간 이동**

C키를 눌러 사용한다

현재 시간선의 반대 시간선으로 방이 교체된다

**오브젝트 판정**

* 타입 1 – 접촉 방식

플레이어와 오브젝트가 겹쳐졌을 때, 해당 오브젝트의 효과를 발동한다

불, 독, 화살, 가시, 발판, 거미, 성역 수호자, 시간 수호자, 표지판

* 타입 2 – 타격 방식

플레이어의 기본공격이 오브젝트와 겹쳐졌을 때, 해당 오브젝트의 효과를 발동한다

거미, 성역 수호자, 시간 수호자, 레버

**오브젝트**

* 화염 방사기

트리거를 받으면 불을 발사한다

* 불

접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

* 독

접촉하면 플레이어에게 독 카운터를 1 부여한다

독 카운터는 3이 될 시 플레이어를 즉사시키며 일반 타일을 밟으면 초기화 된다

* 화살

접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

* 가시
  + 타입 off

트리거를 받으면 타입이 on으로 바뀐다

* + 타입 on

트리거를 받으면 타입이 off으로 바뀐다

접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

* 발판

접촉하면 연결된 오브젝트에 트리거 신호를 준다

* 레버

타격하면 연결된 오브젝트에 트리거 신호를 준다

* 표지판

트리거를 받으면 저장된 텍스트를 표시한다

* 장애물
  + 타입 off

트리거를 받으면 타입이 on으로 바뀐다

스프라이트가 벽으로 되어 플레이어가 지나갈 수 없다

* + 타입 on

트리거를 받으면 타입이 off으로 바뀐다

스프라이트를 바닥으로 되어 플레이어가 지나갈 수 있다

* 거미

이동 움직임은 0.2초 이동 쿨타임은 0.8초이다

접촉하면 플레이어에게 디버프를 부여한다

타격하면 해당 거미를 처치한다

* 성역 수호자

이동 움직임은 0.5 이동 쿨타임은 1.5초이다

접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

타격하면 해당 성역 수호자를 기절시킨다

* 시간 수호자

이동움직임은 0.5 이동 쿨타임은 1초이다

접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

타격하면 해당 시간 수호자를 기절시킨다

**효과**

* 즉사

그 방 다시 시작

* 디버프

2초 동안 지속된다

플레이어의 이동 움직임은 0.5 이동 쿨타임 1.2초로 변경

기본 공격의 쿨타임은 2초로 변경

* 기절

2.5초 동안 지속된다

해당 오브젝트는 정지한다.

**기타 시스템**

* 저장

자동으로 마지막으로 도달한 방을 저장한다

**메인화면**

* 처음부터

첫 방부터 시작한다

* 이어하기

저장된 방부터 시작한다

저장된 방이 없으면 처음부터 시작한다