**시스템 기획서**

**이동**

* 방향키로 이동하며 상하좌우 4방향으로 격자를 한 칸씩 움직인다
* 이동의 움직임은 0.2초, 이동 쿨타임은 0.5초이다
* ← 를 눌렀을 때는 왼쪽을, → 를 눌렀을 때는 오른쪽을 바라본다
* 이동시에 공격은 불가, 시간이동은 가능 하다.
* 이동할 다음 타일에 따라 다른 처리를 한다.
  + 벽 타일- 이동 불가
  + 바닥 타일- 이동
  + 타일 x – 즉사
  + 함정- 즉사

**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 0.1초 뒤 다음 방으로 이동한다

**시간 이동**

* C키를 눌러 사용한다
* 현재 시간선의 반대 시간선으로 방이 교체된다
* 딜레이 없이 즉시 이동하며 쿨타임은 0.5초로 설정한다.

**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
  + 속도는 1초당 타일 한 칸을 이동한다.
  + 벽에 부딪힐 시 삭제된다.
* 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
* 장애물1
  + 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

* 장애물2
  + 타입 off

트리거를 받으면 타입이 on으로 바뀐다

스프라이트는 일반 타일과 동일하며 이동 가능하다.

* + 타입 on

트리거를 받으면 타입이 off으로 바뀐다

스프라이트가 사라져 이동 불가하다.

* 거미
  + 이동 움직임은 0.2초 이동 쿨타임은 0.8초이다
  + 접촉하면 플레이어에게 디버프를 부여한다
  + 타격하면 해당 거미를 처치한다
  + 시간 이동시 재배치.
  + 플레이어 인식 전: 대기
  + 인식 범위: 4방향 1칸
  + 인식 반응: 플레이어 추격
  + 공격 방식: 추격&충돌
  + 이동은 좌우 우선으로 진행되고 플레이어와 같은 x좌표면 상하 이동을 진행한다.
* 성역 수호자
  + 이동 움직임은 0.5 이동 쿨타임은 1.5초이다
  + 접촉하면 플레이어를 즉사시킨다
  + 타격하면 해당 성역 수호자를 기절시킨다
  + 플레이어 인식 전: 지정된 범위 패트롤
  + 인식 범위: 벽에 막히는 4방 직선 방향 범위
  + 인식 반응: 제자리에서 공격
  + 공격 방식: 0.2초 간 장전 후 발사, 발사체 충돌 시 사망 발사체는 함정 화살과 같음.
* 시간 수호자
  + 이동움직임은 0.5 이동 쿨타임은 1초이다
  + 접촉하면 플레이어를 즉사시킨다
  + 타격하면 해당 시간 수호자를 기절시킨다
  + 플레이어 인식 전: 대기
  + 인식 범위: 전방위 2칸
  + 인식 반응: 플레이어 추격
  + 공격 방식: 추격&충돌, 충돌 시 사망
  + 시간 이동으로 인한 시간선 변경에 따라온다
  + 이동은 좌우 우선으로 진행되고 플레이어와 같은 x좌표면 상하 이동을 진행한다.

**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
  + 시간 이동을 제한한다.
* 기절
  + 2.5초 동안 지속된다
  + 해당 오브젝트는 정지한다.

**기타 시스템 개발 후순위**

* 저장
  + 자동으로 마지막으로 도달한 방을 저장한다.
* 적 표시
  + 방 입장시, 시간 이동 시 다른 시간대의 적을 1초 동안 위치를 표시한다.

**메인화면**

* 처음부터
  + 첫 방부터 시작한다
* 이어하기
  + 저장된 방부터 시작한다
  + 저장된 방이 없으면 처음부터 시작한다