**시스템 기획서**

**1.이동**

* 방향키로 이동
* 방향키를 누르면 그쪽 방향을 바라본후 이동
* 격자이동
* 이동간격: 0.5초
* 대각선 이동 불가
* 캐릭터의 하단 부분이 격자의 중앙에 위치하고 이동 시 다음 격자의 중앙으로 점프하는 식으로 이동
* 격자규격 120\*120 px
* 화면규격 16\*9 격자

**2.기본공격**

* x키로 공격
* 투사체 형식의 공격으로 플레이어가 바라보는 방향으로 투사체 3칸 이동후 사라짐
* 대각선 공격 불가
* 투사체 속도 초 당 1.5 격자 (60프레임 기준 45프레임)
* 거미에 적중 시 처리, 수호자 계열 적에게 적중 시 2.5초 간 기절

**3.시간이동**

* c키로 시간이동
* 이펙트 60프레임 기준 15프레임
* 현재 플레이어의 상태 정보를 그대로 가지고 감
* 시간 이동시 반대편 시간의 적들은 그 상태로 정지
* 플레이어가 다시 해당 시간대에 오면 다시 적들은 재개

**4.함정**

**불**

* 두가지 타입
* 바닥 타일에 있는 불 함정
* 특정 트리거로 벽에서 화염 방사하는 불 함정
* 닿으면 사망

**독**

* 3개의 독 타일을 연속으로 밟으면 사망

**화살**

* 트리거 작동시 지정 방향으로 화살 투사체 하나 발사
* 투사체는 성역 수호자가 쏘는 투사체와 동일

**가시**

* 가시는 트리거 작동 시에 올라가거나 내려간다.
* 가시 타일에 충돌 시 사망

**5.트리거**

**발판**

* 해당 격자를 밟을 시 작동

**버튼**

* 기본 공격에 피격시 함정이나 문 열기 등 오브젝트 발동

**시간 이동**

**적 처치**

**방 입장**

* 방 입장시에 일회용으로 발동하거나 주기적으로 반복하는 두 가지 시스템.

**6.적**

**거미**

* 이동간격:0.8초
* 플레이어 인식 전: 대기
* 인식 범위: 전방위 1칸
* 인식 반응: 플레이어 추격
* 공격 방식: 추격&충돌, 충돌 시 디버프 2초 부여: 플레이어의 이동 간격 1.2초로 변경, 시간 이동 제한
* 시간 이동 시 재배치

**성역 수호자**

* 이동간격: 1.5초
* 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

**시간 수호자**

* 이동간격: 1초
* 플레이어 인식 전: 대기
* 인식 범위: 전방위 2칸
* 인식 반응: 플레이어 추격
* 공격 방식: 추격&충돌, 충돌 시 사망
* 시간 이동으로 인한 시간선 변경에 따라옴

**7.방 및 스테이지 이동**

* 스테이지가 상위 개념으로 스테이지는 여러개의 방으로 구성
* 계단이 있는 방에 도착해서 계단으로 이동하면 스테이지 이동
* 스테이지 이동시 검은 화면으로 전환 후(컷 씬 or 타이핑)으로 스테이지 표시 후 다음 스테이지로
* 새로운 방을 이동할 때 마다 들어가는 시점을 기점으로 저장
* 스테이지 방 구조는 선형적 구조

**8.카메라 무브**

* 카메라는 방을 기준으로 함.
* 플레이어가 다른 방으로 이동시 카메라도 같이 이동
* 이동후에는 플레이어가 다른 방으로 이동 전까지 카메라 고정

**9.개발 후순위 시스템**

* 게임 마지막 보물 획득후 유적지의 붕괴가 시작 후 탈출 시작.
* 탈출 시작시 타임 어택. 이때부터는 시간 여행을 내가 조절할 수 없음.
* 지정된 타일들을 밟으면 강제로 시간 이동을 하게됨.
* 전체 게임 중 죽은 횟수를 통한 엔딩 분기점
* 메인 화면 중 내가 마지막까지 클리어한 방부터 이어하기 시스템.