함정

가시

트리거가 들어오면 on/off 상태 변경

낙사 타일 판정

트리거가 들어오기 전까지 그 상태 유지

불

트리거가 들어오면 on/off 상태 변경

낙사 타일 판정

길이는 오브젝트마다 임의 조정 가능하게

불 시작/중간/끝 타일 존재

트리거가 들어오기 전까지 그 상태 유지

독

트리거가 존재하지 않고 항상 on 상태

3번 연속으로 밟으면 사망

독 타일을 밟으면 1씩 카운팅 되고 독이 없는 타일을 밟으면 초기화

꺼지는 땅

기본 상태에서 신호를 받으면 이동 가능 타일에서 낙사 타일로 변경

다시 신호를 받아도 이동 가능 타일로 변경되지 않음

화살 발사대

신호를 받을 때 마다 화살을 지정한 방향으로 발사

화살

플레이어와 접촉하면 플레이어를 즉사시킨다

벽과 접촉하면 삭제된다

이동 속도는 초당 타일 한 칸

문

신호를 받을 때 마다 이동 가능 타일과 이동 불가능 타일 상태로 번 갈아가며 전환

트리거

발판

연동된 함정의 상태를 반대로 바꾸는 트리거

레버

초기 on/off 상태 임의 지정 가능

기본 공격 시 반대 상태로 전환

상태가 바뀔 때 마다 연동된 함정의 상태를 반대로 바꾼다

화살, 꺼지는 땅과 같이 사용하지 않을 예정