**Team 트와일라잇**

**캐릭터 시스템**

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 한진혁 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성날짜 | 작성내용 | 작성자 | 비고 |
| 2018.04.24 | 문서 초안 작성 | 한진혁 |  |

**A. 개요**

각 캐릭터가 가지는 상태를 설명한다.

**B. 플레이어 캐릭터 종류**

1) 거대 로봇

2) 공룡 괴수

**C. 캐릭터 선택**

1) 1P 컨트롤러는 거대 로봇, 2P 컨트롤러는 공룡 괴수를 플레이하게 된다.

**D. 캐릭터 상태**

두 캐릭터 모두 같은 상태를 공유한다.

1) IDLE(대기)

캐릭터가 이동 및 공격의 행동을 하지 않고 가만히 있는 상태.

2) MOVE(이동)

캐릭터가 플레이어의 조작 방향에 따라 이동하는 상태. 키 입력이 해제되면 대기 상태로 돌아간다.

3) ATTACK(공격)

캐릭터가 플레이어의 조작을 받아 공격하는 상태.

4) DAMAGED(피격)

캐릭터가 공격을 받은 상태

5) DEATH(사망)

캐릭터의 체력이 0이 되어 행동 불능인 상태.

**E. 캐릭터 능력치**

1)

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **내용** |
| 체력 | 캐릭터가 갖는 체력. 체력은 적의 공격을 맞으면 감소하고 체력이 0이 되면 사망 상태가 된다. |
| 공격력 | 캐릭터가 갖는 공격 값 |
| 이동속도 | 캐릭터가 1초당 이동하는 픽셀 |

2) 세부 설정

**①** 체력: 두 캐릭터의 체력은 100으로 설정한다.

② 공격력

|  |  |
| --- | --- |
| **거대 로봇** | |
| **공격 명** | **공격력** |
| 펀치 | 5 |
| 회전 펀치 | 7 |
| 왕 펀치 | 20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **공룡 괴수** | |
| **공격 명** | **공격력** |
| 박치기 | 10 |
| 꼬리 치기 | 14 |
| 불 뿜기 | 20 |

③ 이동속도

두 캐릭터 모두 동일한 이동속도 값을 가진다. (세부 조정 필요)