**세부 계획서**

1. 캐릭터

- 이동속도: 16cm/s  
\* 스폰지역 → 중앙(16칸) : 5초  
 스폰지역 → 적 스폰지역(33칸) : 10초

- HP: 4000  
\* 데미지를 입은 상태에서 3초동안 공격하지 않고 공격당하지 않으면 초당 500씩 HP 회복

- 리스폰 시간: 3.5초  
리스폰 후 무적시간: 3초

2. 총알

- 장전속도: 한 칸 장전 시간 2초  
세 칸 장전시간(풀 충전) 6초

- 발사 개수: 한 칸당 6발 발사  
\* 한번에 총 18발 발사 가능

- 공격력: 한발 당 450  
\* 6발 모두 맞추면 2700  
 18발 모두 맞추면 8100

- 사거리: 50cm(10칸)

- 총알 속도: 50cm/s  
\* 1초에 10칸 이동

3. 스킬

- 한발 당 게이지: 1/12칸  
\* 12발을 적중해야 스킬 사용 가능

- 발사 개수: 12발 발사

- 공격력: 한발 당 450  
\* 스킬 모두 적중 시 5400

- 사거리: 80cm(16칸)

- 총알 속도: 50cm/s  
\* 1초에 10칸 이동

- 큐브 오브젝트와 충돌 시 큐브 오브젝트 파괴할 수 있다.  
\* 총알 한발 당 오브젝트 1개 파괴 가능

4. 게임 모드(젬 스내치)

- 맵 중앙에서 보석이 생성된다.

- 생성 속도: 5초에 1개  
\* 10개 생성 50초

- 보석 10개를 모으고 15초를 버티면 승리  
\* 총 게임 시간은 따로 카운트 되지 않는다.  
\* 3분 동안 승리가 결정되지 않으면 3분이 되었을 때 보석의 수가 많은 플레이어가 승리한다.  
\* 15초 카운트는 화면 위 중앙에 표시된다.

- 캐릭터는 주운 보석 개수가 머리 위에 표시되고 죽으면 가지고 있던 보석의 절반을 죽은 위치에 떨어트린다.

- 게임 플레이 시간  
최소: 65초  
최대: 3분

5. 기타

- 물 블록 위에서 이동 시 속도가 감소 한다.  
\* 감소된 속도: 16cm/s -> 12cm/s

- 큐브 오브젝트에는 중력이 작용하지 않는다.  
\* 밑에 블록이 파괴되어도 공중에 떠있음