**프로젝트 아나스타샤 게임 메카닉**

어드벤처 잠입 게임 방식이다.

그러나 게임 중간 중간에 퍼즐과 같은 레벨 디자인이 존재 하며 이 퍼즐의 솔루션의 방법으로 레벨을 해결하면 전체적인 난이도가 쉬워지도록 설계가 되어 있다.

* 능력자A와 B를 번갈아 가며 사용해 임무를 완수
* 아나스타샤는 직접 조작이 아닌 부르기를 통해 이동을 유도
* 스테이지마다 사용할 수 있는 능력 횟수가 제한 되어 있음

|  |  |
| --- | --- |
| 능력자 A | 범위 내 타인의 시간을 되감기 하는 능력 |
| 능력자 B | 범위 내 타인의 시간을 멈추는 능력 |
| 아나스타샤 | 보호 해야 할 존재 |

**게임 오버 조건**

* 능력자나 아나스타샤가 반란군에게 잡히면 게임 오버

**게임 클리어 조건**

* 능력자 혹은 아나스타샤가 무사히 출구 혹은 목표 지점까지 도달하게 되면 스테이지가 클리어 되고 다음 스테이지로 넘어간다.

**시간 조절 능력**

1. Time Pause

* 범위: 맵 전체
* 방식: 시간을 멈추어 자신 이외의 아무 것도 움직일 수 없다.
* 능력 사용시 다른 오브젝트와 상호 작용 불가능

1. Time Rewind

* 범위: 원형 범위 (벡터 방식, 반지름 캐릭터 3배)
* 방식: 범위 내 움직인 물체의 시간을 앞으로 돌린다
* 능력 사용 시 뛸 수 없음.

1. Time Slower

* 범위: 맵 전체
* 방식: 범위 내 움직인 물체의 시간을 느리게 흐르도록 바꾼다.
* 능력을 당하는 타 캐릭터의 입장에서는 이 캐릭터가 빠르게 움직이는 것처럼 보이는 연출을 사용할 예정

캐릭터는 각각 최소 한 가지 이상의 시간 조절 능력이 있다.

1. 남자 주인공 (플레이어 조종 캐릭터1)

* Time rewind 능력 소유

1. 여자 주인공 (플레이어 조종 캐릭터2)

* Time pause 능력 소유

1. 아나스타샤 (보호해야 할 캐릭터)

* 플레이어 캐릭터가 직접 조종할 수 없는 대신 다른 캐릭터로 부르기 및 도움 요청이 가능하다.
* 부르기 키 1번 누르기: 따라온다
* 부르기 키 2번 누르기: 뛰어온다
* 부르기 키 3초간 유지: 자동으로 따라온다
* 자동 따라오기 중 부르기 키 1번 누르기: 멈춘다

조작 캐릭터가 걷고 있다면 걸어서 따라오고, 뛰고 있다면 뛰어서 따라온다

* 오브젝트 앞에서 부르면 오브젝트와 상호작용

1. 스승 영웅 (스페셜 캐릭터)

* 스페셜 모드에서만 사용되는 캐릭터이며, 여러 가지 시간 조절 능력을 사용 할 수 있다.

1. 요원 (스페셜 캐릭터)

* 스페셜 모드에서만 사용되는 캐릭터이며, 다른 모든 것들의 시간을 느리게 흐르는 능력을 사용 할 수 있다.

기타 규칙

* 능력 범위는 능력자를 기준으로 일정 반경의 원이며, 이 범위는 벽을 통과하여 적용될 수 있음
* 반란군이 능력자나 아나스타샤를 감지하면 순찰하던 루트를 벗어나 쫓아옴
* 능력자와 아나스타샤는 특정 오브젝트에 숨을 수 있다.
* 적의 AI 중 높은 난이도의 AI 는 숨을 수 있는 오브젝트를 열어 확인해 보기도 한다.