**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
* 일정 범위
* 능력 사용 중에 캐릭터는 이동은 가능하나 걸음이 느려져 이동한다.
* 능력 사용 중에 오브젝트와 상호 작용 가능하다.

1. 여자 주인공 (플레이어 조종 캐릭터2)

* Time pause 능력 소유
* 전체 범위
* 능력 사용 중에 캐릭터는 이동 가능하나 다른 오브젝트와 상호 작용이 되지 않는다.

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.

**능력 범위**

* 능력 범위는 전체 범위와 일정 범위가 두 가지가 존재함.

전체 범위: 맵 전체에 일괄 적용.

일정 범위: 일정 범위는 능력자를 기준으로 일정 반경의 원이며, 이 범위는 벽을 통과하여 적용될 수 있음.

**해당 타겟**

-이 스킬에 해당되는 타겟은 타임 라인이 있는 범위 내의 모든 오브젝트이다.

-스킬을 사용하는 캐릭터 본인 자체는 해당이 되지 않는다.

-스킬을 사용하지 않은 다른 캐릭터 혹은 아나스타샤 역시 이 타겟에 들어간다.

**기타 규칙**

* 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.

**시간 조절 스킬 사용 규칙**

스킬 사용 버튼

-현재 조종하고 있는 캐릭터에서 스킬 버튼을 누르면 해당 캐릭터의 시간 조절 능력이 발동된다.

-스킬 버튼을 한 번 누르면 스킬이 사용되며, 한번 더 누르면 스킬 사용이 멈춘다.

스킬 작동과 버튼 예시

1) 시간 멈춤

-스킬 버튼 클릭 : 전 범위의 시간이 멈춤

-유저는 시간을 활용해 캐릭터를 이동

-스킬 버튼 다시 클릭 : 시간이 다시 흘러감

2) 시간 돌리기

-스킬 버튼 클릭 : 해당 범위에 있는 오브젝트 측정

-해당 범위에 있는 오브젝트의 시간이 돌아가는 중

-스킬 버튼 다시 클릭 : 스킬이 사용된 시간 만큼 오브젝트들이 돌려져 있음.

시간 돌리기에 대한 추가 규칙

-시간이 돌려지는 시간과 스킬 사용하는 시간은 비례하나 동일하지 않다.

-스킬을 사용하는 시간의 일정 값 (ex 1.5 배, 2배)을 곱한 값만큼 오브젝트들이 시간이 되돌려지게 된다.

-이런 규칙은 유저가 스킬 사용시 시각적으로 재미를 줄 수 있을 것이며, 난이도에 대한 스트레스를 낮출 것이라 예상한다.

3) 스킬 버튼을 다시 클릭하지 않았을 시

해당 캐릭터가 스킬 사용 버튼을 누르고 내버려두면 스킬을 사용할 수 있는 만큼 다 사용된 후

자동으로 취소된다.

기타 규칙

-스킬 사용 중간에 공격을 받게 된다면, 스킬 사용은 자동으로 취소된다.

-A캐릭터로 스킬 사용 버튼을 클릭 후 B캐릭터로 변경했다면 A캐릭터는 스킬을 사용 중이며, 다시 캐릭터를 변경하며 취소하지 않는다면, 그 자리에서 스킬을 사용할 수 있을 때까지 스킬을 사용한다.

스킬 게이지

-각 캐릭터는 고유의 스킬 게이지가 존재한다.

-스킬 게이지는 해당 캐릭터의 스킬 사용 가능량을 보여준다.

-캐릭터가 스킬을 사용하면 스킬 게이지는 일정 속도로 게이지가 줄어든다.

-스킬 사용을 멈추면 게이지는 더 이상 줄지 않는다.

-게이지를 전부 소모하면 더 이상 스킬을 사용할 수 없다.

-각 캐릭터의 스킬 게이지는 독립적이다.

-스킬 게이지를 다 소모하면 스킬 사용은 자동으로 취소된다.

스킬 게이지 회복

1안) 스킬 사용 후 일정 시간 후에 (임시값: 2초) 시간에 따라 조금씩 회복 된다.

* 문제점: 플레이어가 아무것도 안하고 가만히 있는 시간이 생길 수 있다.

2안) 맵 어딘가에 있는 게이지 회복 아이템들을 얻어 사용해야 한다.

* 문제점: 회복 아이템을 모두 소모했다면, 레벨 클리어가 불가능 해질 수 있다.

3안) 독특한 행동을 한다. (Ex. 아나스타샤에게 말을 건다.)

* 설득력 있는 이유를 제시해야 한다.

**두 가지의 조절 스킬이 순차적으로 사용되어 겹칠 경우에 대한 처리**

전: 타겟에 적용된 시간 조절 스킬 종류

후: 같은 타겟에 적용된 시간 조절 스킬 종류

결과: 두 가지 스킬이 적용된 상태의 결과

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **전** | **후** | **결과 (1.0 속도가 일상의 속도)** |
| 시간 멈춤 | 시간 돌리기 | 시간이 멈춘 상태가 더 오랜 시간 동안 유지됨. |
| 시간 돌리기 | 시간 멈춤 | 시간이 돌아가다 멈춤이 사용된 순간에 멈춤  ( Ex. -2.0배속 -> 0 멈춤) |
| 시간 빠르게 하기 | 시간 멈춤 | 시간이 빠르게 가다가 멈춤이 사용된 순간에 멈춤  ( Ex. +2.0배속 -> 0 멈춤) |
| 시간 빠르게 하기 | 시간 돌리기 | 기본 일상 속도로 움직임  (Ex. +2.0 배속 -> 1.0 일상) |
| 시간 돌리기 | 시간 빠르게 하기 | 기본 일상 속도로 움직임  (Ex. -2.0 배속 -> 1.0 일상) |
| 시간 멈춤 | 시간 빠르게 하기 | 시간이 멈춘 상태가 더 빨리 끝남. |
| 시간 돌리기 | 시간 돌리기 | 다시 원래 자리로 돌아감 |
| 시간 멈춤 | 시간 멈춤 | 멈춤 |
| 시간 빠르게 하기 | 시간 빠르게 하기 | 더 빠른 속도로 시간 돌려짐.  ( Ex. +2.0배속 -> +3.0 배속) |

세 가지의 스킬이 순차적으로 사용될 경우

위의 규칙에 따라 첫 번째-두번째, 두 번째-세 번째 스킬 끼리 작용을 한 결과를 따른다.