프로젝트 아나스타샤

어드벤처 잠입 게임 방식

* 퍼즐을 풀면 난이도가 쉬워짐

캐릭터

1. Time Pause

* 범위: 맵 전체
* 방식: 시간을 멈추어 자신 이외의 아무 것도 움직일 수 없다.

1. Time Rewind

* 범위: 원형 범위 (벡터 방식, 반지름 캐릭터 3배)
* 방식: 범위 내 움직인 물체의 시간을 앞으로 돌린다

아나스타샤

* 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

7월 첫째 주 토요일까지 기획자들이 해야 할 일

* 팀원들에게 설명할 수 있는 기획서 쓰기

7월 둘째 주부터 팀원들이 해야 할 일

* 플밍 : 조작에 맞춰서 캐릭터들이 움직이는 것 (캐릭터 체인지, 달리기, 아나스타샤 부르기)

방학 때 스케줄

* 주 4일 모여서 작업