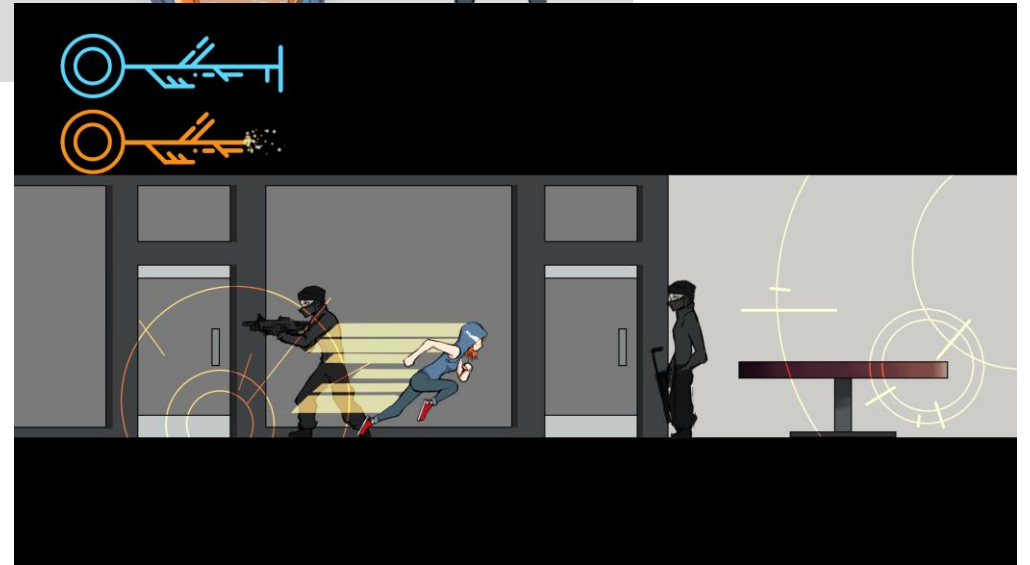
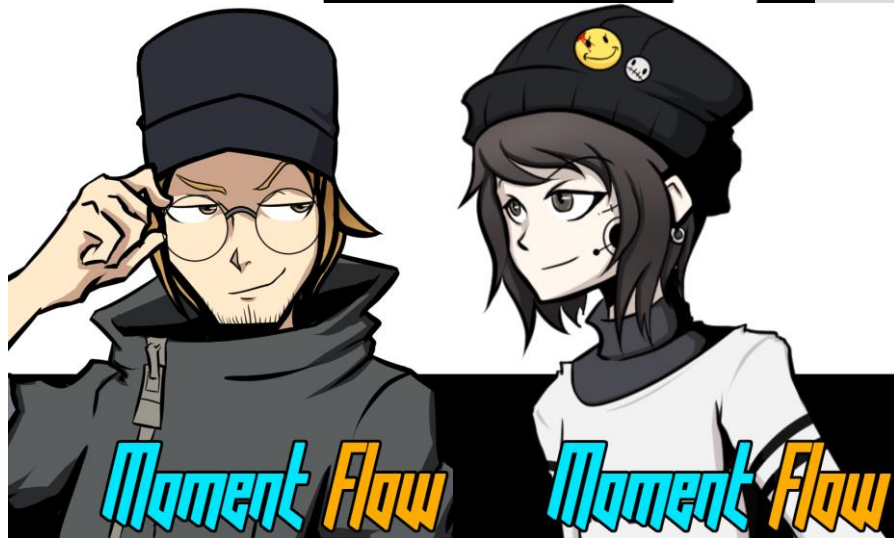


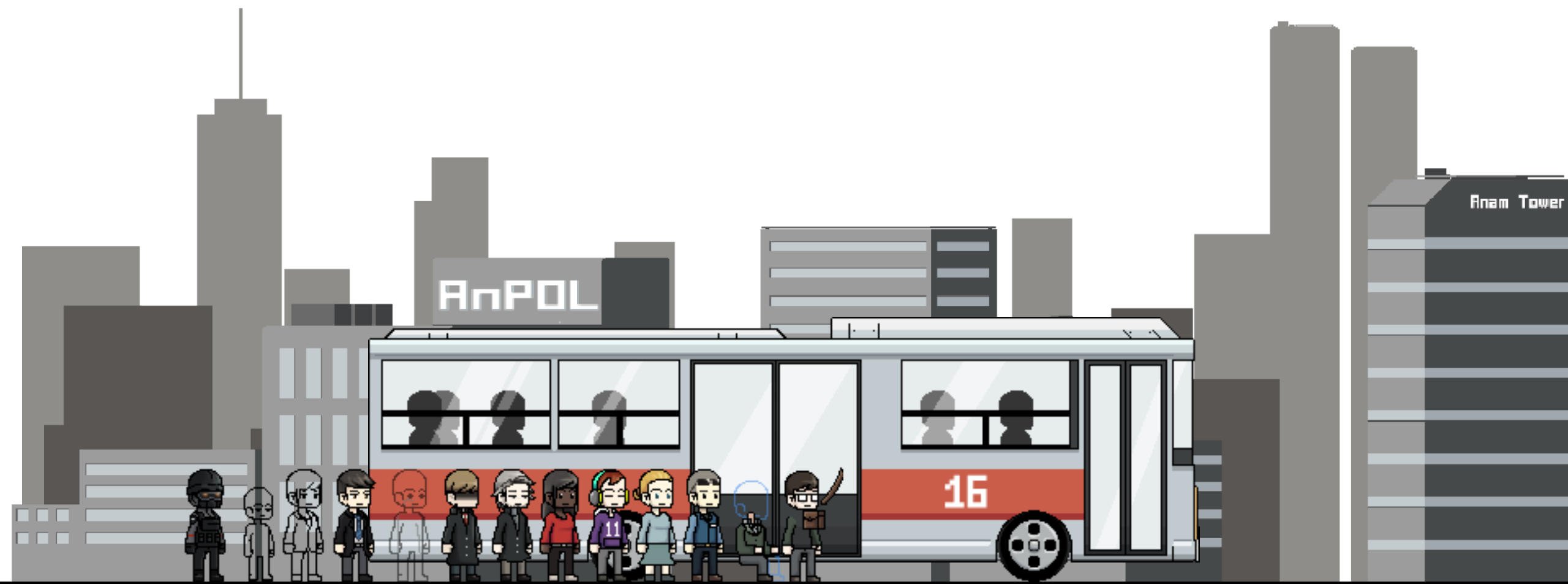
초기 기획

캐릭터는 주변의
시간을 조종할 수 있다.

물건이 떨어지고 있는 순간



픽셀 그래픽



게임 플레이

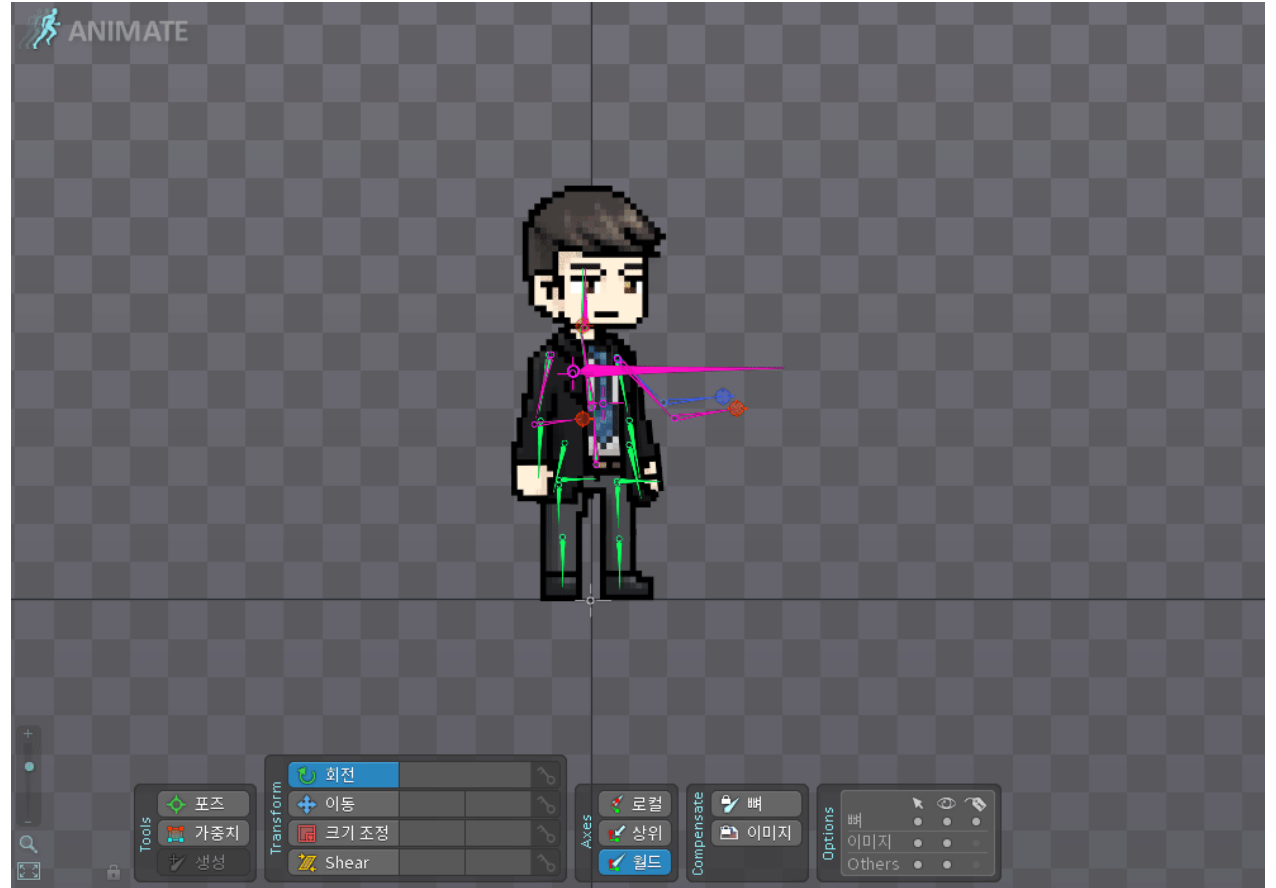
- >잠입을 보여주는 장면, 같은 장소에서 시간대를 변경하는 장면
- 적들에게 들키지 않고 필요한 오브젝트를 모아 스테이지를 클리어한다.
- 과거, 현재에서 얻을 수 있는 정보가 다르다.

시간 탄성

- 과거에 너무 많은 변화를 일으켰을 때 발생하는 제약
- 탄성 게이지를 꼭 채우는 행동을 할 경우 현재로 돌아오며 피해를 입는다.
- 현재로 돌아오기 전 행했던 마지막 행동은 취소된다.

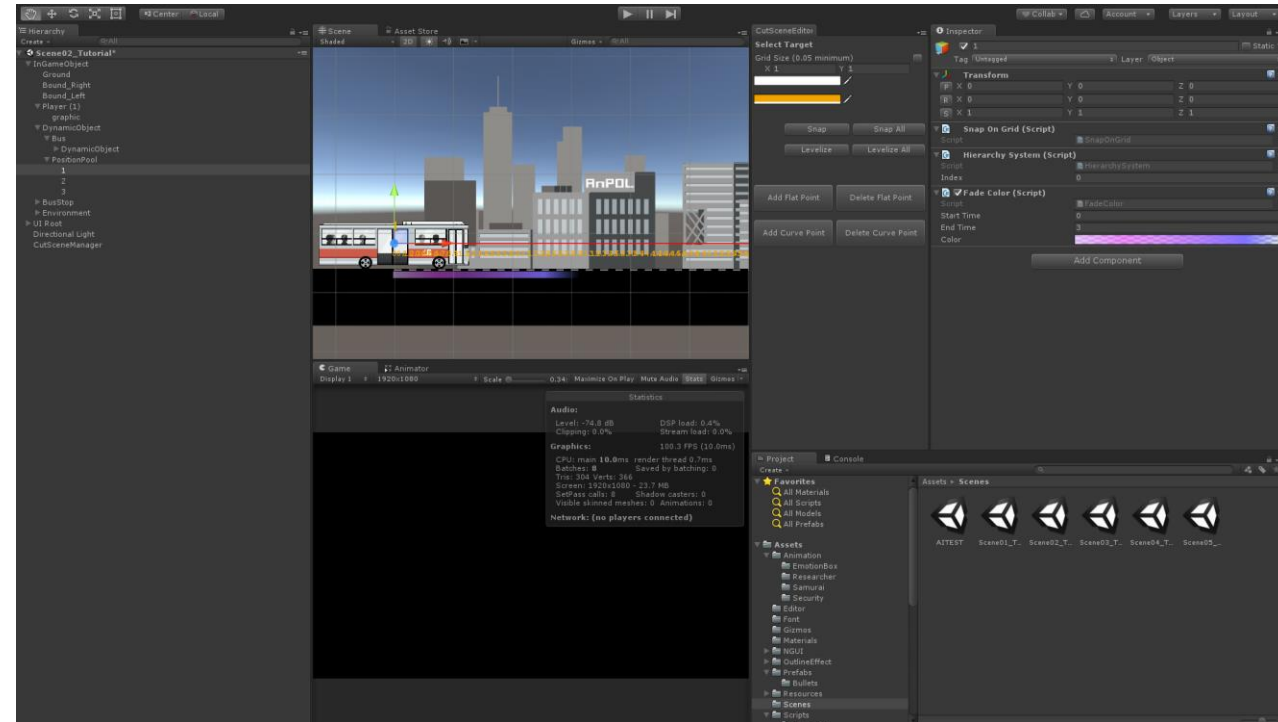
픽셀 + 본 애니메이션

- 크루세이더 퀘스트 등 픽셀 게임에서 사용되는 애니메이션 방식
- 리소스 제작 시간 단축
- 유니티 내에서 임의로 변형 가능



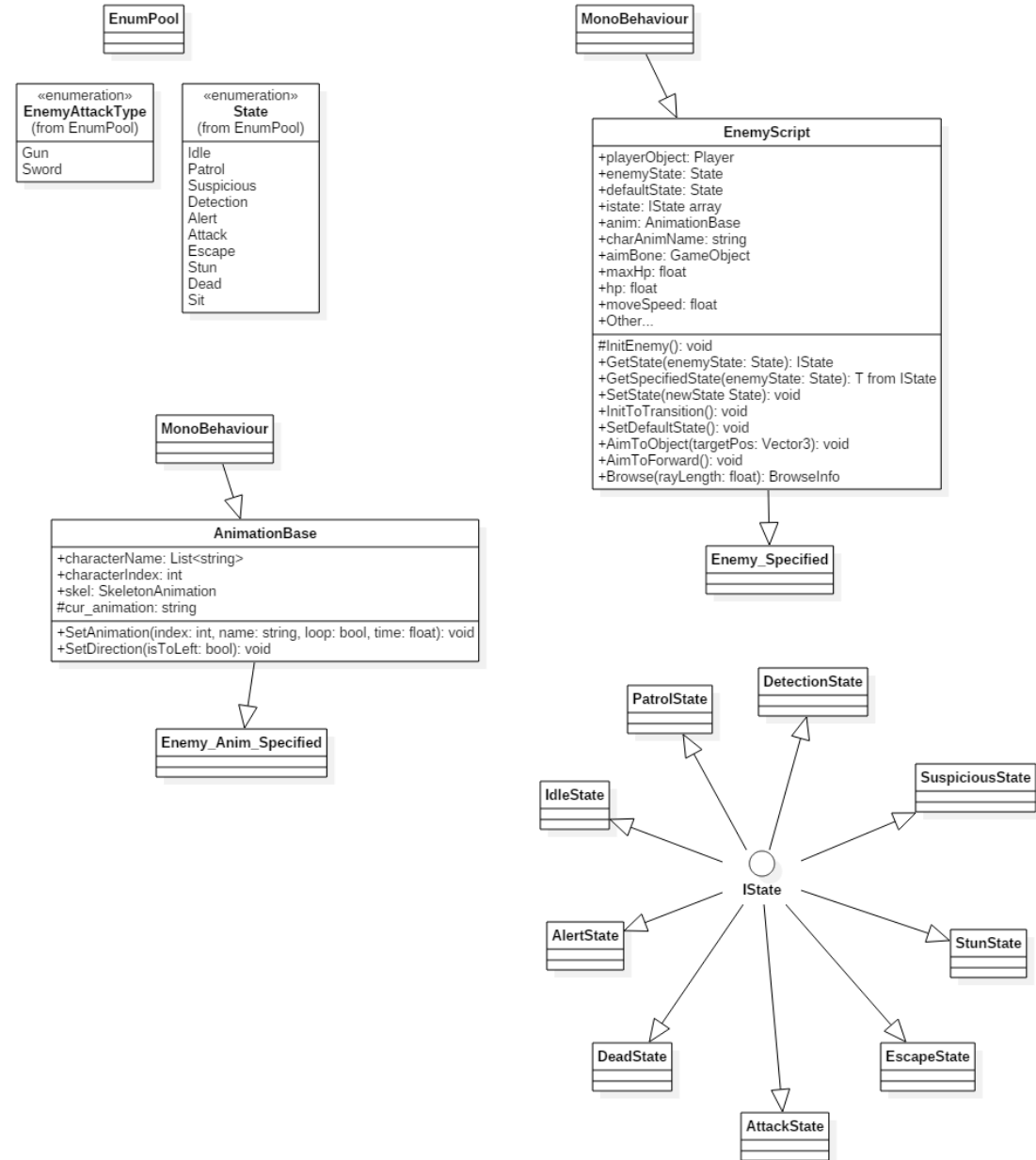
Cutscene Editor

- Unity Extending Editor 기능을 활용하여 제작한 컷신 제작 에셋
- 제작에 필요한 기능이 Unity Editor 상에 GUI로 표현되므로 쉽게 사용 가능
- 후에 Asset Store 판매 예정



Enemy AI

- 플레이어와 오브젝트의 시각적, 청각적 정보를 인지



Spine + Unity 활용

- Unity 내 오버라이드를 통해 본을 애니메이션이 아닌 코드 단계에서 조작 가능
- 총기 조준 등 모션 간편 제작

