프로그래밍적으로 필요한 기능 :

1. 능력
   1. 동생 : 그림자를 만들어 선택한 곳으로 이동하는 능력.
      1. 한번 클릭하고 능력을 사용하면 다시 목적지 재 설정이 불가능 한가, 아니면 다시 목적지를 재조정 할 수 있는가.

* 목적지 재조정의 경우 가능합니다. 이와 관련되서 게임 내에서 커다란 문제가 발생하는 경우가 있다면 추가 수정해보도록 하겠습니다.
  + 1. 유저 기본 이동이 마우스인가 키보드인가. 아오오니, 마녀의 숲 같이 쫓기는 스토리이면서 반응속도가 중요한 게임은 대부분이 키보드 형식인데 이 부분을 키보드로 한다면 어떻게 할지, 아니면 마우스 이동을 생각 중인지 확인이 필요.
* 유저 기본 이동의 경우 키보드이며, 그림자의 경우 특정 능력키를 놀러주면, 원래 이동키로 이동
  1. 누나 : 벽을 제외한 장애물을 날아다닐 수 있는 능력.
     1. 만일  
        위와 같이 장애물을 가다 중간에 능력 조건이 끝날을 때 어떻게 할것인가.(일정 시간동안 날수 있다고 생각했을 때.)

장애물

* + - 1. 이전 장소(화살표 반대편 위치)로 돌려 놓는다.
      2. 구역별 가장 가까운 장소(위 이미지에선 가장 오른쪽 중앙 구역)에 착지시킨다.
      3. 그냥 위에 두고 다음 능력 사용까지 나오지 못하게 막는다.
      4. 등등.
* 3번의 경우 괴물에게 쫓기는 장면에서 악용될 여지가 있기에 이는 제외하고 2번 혹은 1번 방향성으로 제작될 예정입니다.
* 혹은 특정 장애물을 넘어가는 시간으로 설정이 아니라 능력 발동 1번에 특정 장애물을 1회 넘어 간다라고 생각하면 좋을 것 같다.

스케치, 그림, 라인 아트, 클립아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 기믹
   1. 상자 밀기. – 특정 좌표에 상자가 닿으면 해당 좌표에 상자가 사라지고, 다른 유저의 좌표에 상자가 떨어지게 됩니다.
      1. 떨어지는 상자 맞으면 사망처리 하나요….?
   2. 가로로 날아가는 누나의 음표가 세로로 날아오는 적의 음표를 막는다고 이미지와 같이 이해하겠습니다. 그렇다면 크게 신경쓸 곳은 없어보입니다.
   3. 화장실 같은 경우는 (다른 부분도 마찬가지지만) 화장실 전용 기획서가 나와야 어떻게 진행할 지 알 수 있을거 같습니다.
   4. 다른 부분은 봤을 때 간단한 찾기, 누르기 같은 기믹으로 이루어진 부분이라 해당 기획서가 나와야 자세히 확인이 가능할거 같습니다.

* 기믹적인 부분은 추가 기획서 작성 중입니다.