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.
      2. 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 생각중인지 확인이 필요.
   2. 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.

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.