|  |
| --- |
| **I. Contents** |

**I. Contents**

**I.1. 전체 목차** 1

**II. Interface**

**II.1. 타이틀** 2

**II.2. 스테이지 선택 메뉴** 3

**II.3. 옵션** 4

**II.4. 인 게임 인터페이스** 5

**II.5. 일시 정지 메뉴** 7

**II.6. 스테이지 클리어** 9

**II.7. 스테이지 실패** 10

**III. Character**

**III.1. 조작 방법 및 필요 동작** 12

**III.2. 캐릭터 특징** 13

**III.3. 캐릭터 배경 스토리** 13

**III.4. 캐릭터 스킬** 13

**III.5. 캐릭터 능력치** 14

**IV. Enemy**

**IV.1. 일반 적** 15

**IV.2. 보스** 16

**V. System**

**V.1. 전투 시스템** 17

**V.2. 퍼즐 시스템** 18

|  |
| --- |
| **II. Interface** |

**\*인터페이스의 모든 버튼들은 안으로 눌리는 애니메이션을 사용한다.**

**II.1. 타이틀**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **타이틀 배경** | [last of us title에 대한 이미지 검색결과](https://www.google.co.kr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjEneKltdHUAhVCqJQKHSGgBosQjRwIBw&url=https://www.artstation.com/artwork/LRoaR&psig=AFQjCNHoK-z1AjIYZZdI1ysKGE28D5sk8w&ust=1498219654967722)   * 타이틀 화면 뒤에 들어가는 배경이다. * 위 사진처럼 창문으로 뒷 배경이 보이며, 창문 뒤엔 주인공이 실험 당하는 모습이 보인다. |
| **게임 제목** | * 게임의 제목을 표시한다. * 게임의 제목은 타이틀 화면 상단에 위치한다. |
| **게임 시작 메시지** | * 플레이어에게 게임을 시작 하는 방법을 가르쳐 주는 메시지이다. * 게임 시작 메시지는 타이틀 화면 하단에 위치하며 지속적으로 깜빡인다. * 게임 시작 메시지대로 화면 아무 곳이나 터치를 하게 되면 스테이지 선택 화면으로 넘어간다. |

**II.2. 스테이지 선택 메뉴**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **스테이지 선택 메뉴 배경** | * 스테이지 선택 메뉴 뒤에 들어가는 배경 이미지이다. * 벽 이미지가 배경으로 들어간다. |
| **스테이지 아이콘** | * 플레이어에게 스테이지의 순서, 잠긴 스테이지, 열린 스테이지 등의 정보를 가르쳐 주는 인터페이스이다. * 각각의 스테이지 아이콘엔 배경과 스테이지의 번호가 들어가 있다. * 스테이지 아이콘 안에는 해당 스테이지의 이미지가 들어가 있으며, 배경 위에는 반 투명한 검은색 레이어가 올라간다. * 잠겨 있는 스테이지에는 ‘DO NOT ENTER’라는 문구가 적혀져 있다. * 스테이지 아이콘은 사각형으로 되어있다. * 스테이지 아이콘은 큰 시계 모양 이미지 위에 올라가 있으며, 카메라가 시계 위에 있는 스테이지 아이콘을 3개씩 보여준다. * 화면을 슬라이드 하면 슬라이드를 한 반대 방향으로 카메라가 움직인다. * 화면을 위로 슬라이드하면 카메라가 1-2-3-4번 순서대로 움직이고 아래로 슬라이드하면 4-3-2-1번 순서대로 카메라가 움직인다. |
| **스테이지 정보** | * 현재 선택한 스테이지의 정보를 보여주는 인터페이스이다. * 위에서부터 차례대로 스테이지 번호, 스테이지 제목, 날짜, 시간을 표시한다. * 스테이지 정보의 모든 텍스트들은 왼쪽으로 정렬한다. * 스테이지 정보는 시계가 1~6을 가리키고 있을 땐 오른쪽에서 나오고, 시계가 7~12를 가리키고 있을 때는 왼쪽에서 나온다. |
| **스테이지 시작 메시지** | * 스테이지를 시작하는 버튼이다. * 스테이지 시작 버튼은 스테이지 정보 밑에 위치한다. * 스테이지 시작 버튼을 누르게 되면 인 게임 화면으로 넘어간다. |

**II.3. 옵션**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **옵션 팝업** | * 게임의 각종 옵션들을 설정할 수 있는 인터페이스이다. * 스테이지 선택 메뉴에서 옵션 버튼을 누르면 옵션 팝업이 뜬다. * 옵션 팝업이 뜰 땐, 뒤에 배경이 어두워진다. |
| **뒤로 가기 버튼** | * 다시 스테이지 선택 메뉴로 돌아가는 버튼이다. * 뒤로 가기 버튼은 옵션 팝업 오른쪽 상단에 위치한다. |
| **옵션** | 1. **구성**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부사항** | | **옵션 이름** | * 옵션에서 설정할 항목들을 보여준다. | | **슬라이드 바** | * 옵션을 설정할 수 있는 슬라이드 바이다. * 원을 왼쪽으로 옮기면 ON 상태가 되고 오른쪽으로 옮기면 OFF가 된다. | |
| **크레딧 버튼** | * 개발자 목록으로 넘어가는 크레딧 버튼이다. * 크레딧 버튼을 누르게 되면 개발자 목록으로 넘어가게 된다. * 크레딧 버튼은 옵션 팝업 하단에 위치한다. |

**II.4. 인 게임 인터페이스**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **남은 체력** | * 플레이어 캐릭터의 현재 남은 체력을 표시해 주는 인터페이스이다. * 플레이어 캐릭터가 데미지를 입게 되면 빨간색 막대가 오른쪽에서부터 하나씩 사라진다. * 남은 체력의 모든 막대가 사라지면 게임 오버가 된다. * 남은 체력은 인 게임 좌측 상단에 위치한다. |
| **남은 시간** | * 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤 스킬을 사용했을 때, 남은 시간이 얼마나 되는지를 가르쳐 주는 인터페이스이다. * 플레이어가 스킬을 사용했을 때만 화면에 나타난다. * 스킬의 지속 시간이 다 되면 화면에서 사라진다. * 시계 모습을 하고 있으며, 시계 바늘이 10초 동안 한 바퀴 움직인다. * 남은 시간은 남은 체력 밑에 위치한다. |
| **일시 정지 버튼** | * 게임을 잠시 동안 멈추게 하고 메뉴를 띄우는 버튼이다. * 일시 정지 버튼을 누르면 화면이 멈추고 일시 정지 메뉴가 나타난다. * 일시 정지 버튼은 인 게임 우측 상단에 위치한다. |
| **가상 패드** | * 플레이어 캐릭터를 움직이는 인터페이스이다. * 가운데 빨간 원이 움직인 방향으로 플레이어 캐릭터가 움직인다. * 빨간 원은 양쪽 화살표 끝까지만 움직일 수 있다. * 가상 패드는 인 게임 좌측 하단에 위치한다. |
| **점프 버튼** | * 플레이어 캐릭터를 점프 시킬 수 있는 버튼이다. * 버튼을 누르게 되면 플레이어 캐릭터가 점프를 한다. * 점프 버튼은 인 게임 우측 하단에 위치한다. |
| **공격 버튼** | * 플레이어 캐릭터가 공격을 하도록 시키는 버튼이다. * 버튼을 누르게 되면 플레이어 캐릭터가 공격을 한다. * 공격 버튼은 인 게임 우측 하단에 위치하며, 점프 버튼 오른쪽에 위치한다. |

**II.5. 일시 정지 메뉴**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **일시 정지 팝업** | * 인 게임에서 일시 정지 버튼을 누르게 되면 게임이 멈춤과 동시에 나타나는 팝업 창이다. * 일시 정지 팝업에선 옵션, 스테이지 선택 메뉴로 돌아가기, 현재 스테이지 맵을 확인할 수 있다. * 일시 정지 팝업이 뜰 땐, 뒤에 배경이 어두워진다. |
| **메뉴 이름** | * 현재 메뉴(팝업)의 이름을 가르쳐 준다. * 메뉴 이름은 메뉴(팝업)의 좌측 상단에 위치한다. |
| **일시 정지 메뉴 버튼들** | * 플레이어가 일시 정지 메뉴에서 조작할 수 있는 버튼들이다. * 버튼의 개수는 총 3개이며, 모든 버튼들은 일시 정지 팝업 창 위에 왼쪽으로 정렬한다. * 버튼 안에 텍스트들은 모두 왼쪽으로 정렬한다.  1. **구성**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부사항** | | **계속 하기 버튼** | * 일시 정지 팝업 창을 닫고 다시 인 게임으로 돌아가는 버튼이다. * 계속 하기 버튼은 일시 정지 메뉴 버튼들 중에서 맨 위에 위치한다. | | **옵션 버튼** | * 옵션 팝업 창을 띄우는 버튼이다. * 옵션 버튼을 누르게 되면 일시 정지 팝업 창이 사라지고 옵션 팝업 창이 나타나게 된다. * 옵션 버튼은 계속 하기 버튼 아래에 위치한다. | | **스테이지 선택 메뉴로 나가기** | * 인 게임에서 스테이지 선택 메뉴로 나가는 버튼이다. * 스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼은 옵션 버튼 아래에 위치한다. | |
| **현재 스테이지 맵** | * 플레이어 및 적들의 현재 위치, 그리고 장애물과 탈출구의 위치를 알려주는 인터페이스이다. * 현재 스테이지 맵은 옵션 팝업 창 오른쪽에 위치한다. * 현재 스테이지 맵은 실시간으로 계속 움직인다.  1. **구성**  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **세부사항** |  |  |  |  |  | | **항목** | **플레이어 캐릭터** | **적** | **바닥** | **탈출구** | **오브젝트** | |

**II.6. 스테이지 클리어**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **클리어 메시지** | * 플레이어에게 스테이지를 클리어 했다는 정보를 주는 인터페이스이다. * 클리어 메시지는 노란색으로 되어 있으며, 테두리는 검은색으로 되어 있다. * 클리어 메시지는 클리어 팝업 상단에 위치한다. |
| **플레이어 기록** | * 플레이어에게 스테이지 클리어 기록을 보여주는 인터페이스이다. * 위에서부터 각각 클리어 시간, 튕겨 내기 사용 횟수, 타임 컨트롤 사용 횟수를 보여준다. * 플레이어 기록에 따라 얻을 수 있는 랭크가 달라진다. * 각 랭크들을 얻는 조건은 스테이지 마다 다르다. * 플레이어 기록은 스테이지 클리어 팝업 왼쪽에 위치한다. |
| **랭크** | * 플레이어 기록은 간략하게 보여주는 인터페이스이다. * 랭크는 조건에 따라 S, A, B, C로 나뉘어 진다. * S와 A는 각각 왼쪽, 오른쪽으로 기울여져 있다. * S는 노란색, A는 빨간색, B는 초록색, C는 파란색을 사용하여 나타낸다. * 랭크는 스테이지 클리어 팝업 오른쪽에 위치한다. |
| **다음 스테이지로 가기 버튼** | * 다음 스테이지로 가서 게임을 이어서 플레이 할 수 있는 버튼이다. * 해당 버튼을 누르게 되면 다음 스테이지로 넘어가게 된다. * ‘다음 스테이지로 가기 버튼’은 두번째 스테이지 클리어 팝업에서 아래에 위치한다. |
| **스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼** | * 스테이지 선택 메뉴로 나가서 다른 스테이지를 선택할 수 있는 버튼이다. * 해당 버튼을 누르게 되면 스테이지 선택 화면으로 나가게 된다. * ‘스테이지 선택 메뉴로 나가기 버튼’은 두번째 스테이지 클리어 팝업에서 아래에, ‘다음 스테이지로 가기 버튼’ 옆에 위치한다. |

**II.7. 스테이지 실패**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **레이아웃** |  |
| **사망 메시지** | * 플레이어에게 플레이어 캐릭터가 사망 했다는 것을 알려주는 인터페이스이다. * 사망 메시지는 빨간색으로 되어 있으며, 테두리는 검은색으로 표현한다. * 사망 메시지는 플레이어 캐릭터 사망 팝업 상단에 위치한다. |
| **플레이어에 관한 메시지** | * 플레이어 캐릭터가 사망 했을 때, 플레이어에게 캐릭터를 조금 더 소중히 다루라는 뜻을 가지고 있는 메시지이다. * 위 4개의 메시지 중 랜덤으로 하나의 메시지가 출력된다. * ‘플레이어에 관한 메시지’에는 해당 게임의 중요한 스토리 부분, 주인공 캐릭터의 존재 의의에 관한 핵심적인 사실, 비밀들을 암시하는 뜻도 들어가 있다. * ‘플레이어에 관한 메시지’는 플레이어 캐릭터 사망 팝업 중간에 위치한다. |
| **스테이지 다시 하기 버튼** | * 해당 스테이지를 다시 플레이 할 수 있는 버튼이다. * 해당 버튼을 누르게 되면 추가적인 로딩 없이 바로 스테이지를 다시 시작 하게 된다. * ‘스테이지 다시 하기 버튼’은 플레이어 캐릭터 사망 팝업 아래에 위치한다. |

|  |
| --- |
| **III. Character** |

**III.1. 조작 방법 및 필요 동작**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **이동** | * 왼쪽 하단에 있는 가상 패드를 양 옆으로 움직이면 플레이어 캐릭터가 가상 패드를 움직인 방향으로 이동한다. * 가상 패드를 움직인 방향으로 플레이어 캐릭터가 움직인다. * 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 반 칸 크기만큼 이동한다. * 플레이어 캐릭터가 움직일 땐 다리와 함께 어깨도 같이 움직이게 한다. |
| **점프** | * 우측 하단에 있는 점프 버튼을 터치하면 플레이어 캐릭터가 점프를 한다. * 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 하고 반 칸만큼 점프한다. * 플레이어 캐릭터가 점프를 할 때는 상체는 움직이지 않고 하체만 양 다리를 벌리면서 움직인다. |
| **공격** | * 우측 하단에 있는 공격 버튼을 터치하면 플레이어 캐릭터가 공격을 한다. * 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 크기만큼 공격한다. * 공격 애니메이션은 내려 찍는 것과 옆으로 치는 것, 총 2가지가 있으며 랜덤으로 출력된다 |
| **튕겨 내기** | * 적의 총알이 날아오는 타이밍에 맞춰 화면을 아래에서 위로 슬라이드 하면 적의 총알을 튕겨낸다. * 총알을 튕겨 낼 때는 무기를 아래에서 위로 휘두른다. |
| **타임 컨트롤** | * 화면을 위에서 아래로 슬라이드 하면 타임 컨트롤 스킬을 사용한다. * 타임 컨트롤을 사용 했을 때는 따로 애니메이션이 출력 되지 않는다. |

**III.2. 캐릭터 특징**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부사항 |
| **주인공** | C:\Users\jea66\AppData\Local\Packages\Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe\TempState\Downloads\Charactor_1.png   * 주인공은 납치되어 강제로 실험에 참여하게 된 사람이다. * 흰 색 런닝과 주황색 반바지를 입고 있고 맨발으로 다닌다. * 머리는 짧으며 금발이다. * 무기로는 ‘쇠 지렛대’를 사용한다. |

**III.3. 캐릭터 배경 스토리**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **주인공** | 2019년 02월 02일 ‘훈주’에서 주인공이 의문의 사람들에게 납치 된다. 의문의 사람들은 주인공을 마취시키고 강제로 자신들의 실험에 끌어들이게 된다. 그리고 며칠 뒤 깨어난 주인공은 주변에 아무도 없다는 것을 눈치채고 탈출을 시도 한다. 탈출을 시도 하는 도중에 주인공은 자신이 시간을 조종할 수 있는 능력을 가졌단 것을 알게 되고, 시간 조종 능력을 최대한 활용하면서 실험실 탈출을 감행한다. |

**III.4. 캐릭터 스킬**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **튕겨 내기** | * 적의 총알이 날아오는 타이밍에 맞춰 화면을 아래에서 위로 슬라이드 하면 적의 총알을 튕겨낸다. * 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 한 칸 하고 반 칸 내에 있는 총알을 튕겨 낼 수 있다. * 튕겨나간 총알은 무조건 위로 올라간다. (거리 제한 없음) * 튕겨 내기의 횟수 제한은 없으며 재사용 대기 시간 또한 없다. * 하나의 총알을 여러 번 튕겨내는 것이 가능한다. * 총알을 튕겨 낼 때는 화면이 0.5초 동안 흑백으로 변한다. |
| **타임 컨트롤** | * 화면을 위에서 아래로 슬라이드 하면 타임 컨트롤 스킬을 사용한다. * 타임 컨트롤 스킬을 사용하면 10초 동안 플레이어 캐릭터를 제외한 모든 것이 2배 느려지게 된다. * 타임 컨트롤을 사용 하는 중에는 적의 총알 위에 올라 탈 수 있다. * 타임 컨트롤을 사용하면 화면이 흑백으로 변한다. * 타임 컨트롤을 사용한 후, 8초가 지나면 화면이 흑백과 컬러로 번갈아 가면서 깜빡이다가 10초가 되면 화면이 완전히 컬러로 바뀌면서 다시 모든 것이 원래 속도로 돌아온다. |

**III.5. 플레이어 캐릭터 능력치**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **체력** | * 플레이어 캐릭터의 체력이다. * 적의 공격에 피격 당하면 빨간 막대가 오른쪽부터 하나씩 감소된다. * 빨간 막대는 최대 3칸 까지만 존재한다. * 연속적으로 공격 당하는 것을 방지하기 위해 피격 당하면 3초 동안 무적 상태가 된다. * 피격 당하면 캐릭터가 깜빡이면서 무적이란 것을 알려준다. * 빨간 막대가 모두 감소되면 플레이어 캐릭터가 사망한다. * 체력은 다시 회복할 수 없다. |
| **타임 컨트롤** | * 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤을 사용하면 남은 시간을 알려준다. * 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤을 사용하면 체력 밑에 나타난다. * 타임 컨트롤을 사용 했을 때부터 위에 있는 분침이 시계 방향으로 한 바퀴 움직인다. * 타임 컨트롤 지속 시간이 10초이기 때문에 분침이 한 바퀴 도는데 걸리는 시간도 10초로 한다. |

|  |
| --- |
| **IV. Enemy** |

**IV.1. 일반 적**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **터렛** | * 플레이어 캐릭터가 퍼즐을 푸는데 거의 필수적인 역할을 하는 적이다. * 터렛은 움직이지 않고 배치되어 있는 자리에 가만히 있는다. * 터렛의 시야에 플레이어 캐릭터가 들어오게 되면 터렛은 플레이어를 향해 공격을 한다. * 터렛은 한발 씩 끊어가면서 총알을 발사 한다. * 한 발 발사한 후, 2초 뒤에 다음 총알을 발사 한다. * 터렛은 플레이어의 공격을 2대 맞으면 부숴진다. |
| **특수 부대** | * 난동을 부리는 실험체(주인공)를 다시 포획 하기 위해 투입된 특수 부대이다. * 특수 부대는 정해진 길에 따라 지속적으로 움직이며, 특정한 상황을 제외하곤 한 자리에 가만히 있지 않는다. * 특수 부대의 시야에 플레이어 캐릭터가 들어오게 되면 제자리에 서서 플레이어 캐릭터를 향해 공격을 한다. * 특수 부대는 총을 3발씩 끊어서 발사를 한다. * 총을 한 번 발사한 후, 1~2초 뒤에 다음 총알을 발사 한다. * 특수 부대는 플레이어 캐릭터의 공격을 3~5대를 맞으면 쓰러진다. |
| **연구원** | * 주인공 캐릭터를 연구하던 연구원이며 주인공 캐릭터를 다시 포획하기 위해 직접 싸운다. * 연구원은 근거리와 원거리 연구원으로 나뉘어져 있다. * 원거리 공격을 하는 연구원은 제자리에서 움직이지 않는다. * 근거리 공격을 하는 연구원은 특수 부대처럼 특정한 상황을 제외하곤 정해진 길을 따라 지속적으로 움직인다. * 원거리 공격을 하는 연구원은 시험관을 던져서 공격을 하며, 시험관을 던진 후, 2초 뒤에 다시 시험관을 던진다. * 근거리 공격을 하는 연구원은 플레이어 캐릭터가 시야에 들어 오게 되면 플레이어 캐릭터를 향해 달려가 소방 도끼를 사용하여 공격을 한다. * 원거리 연구원과 근거리 연구원 둘 다 플레이어 캐릭터의 공격을 2~3대 맞으면 쓰러진다. |

**IV.2. 보스**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **T-001** | * 스테이지 1-12에 등장하는 강력한 적이다. * 공격 패턴은 남은 체력에 따라 달라진다.  |  |  | | --- | --- | | 항목 | 세부사항 | | **100%** | * 플레이어에게 다가와 입으로 물어서 근접 공격을 한다. * 머리를 숙이고 플레이어에게 달려가 돌진 공격을 한다. * 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 멀리 있으면 돌진 패턴을 사용한다. * 플레이어가 보스의 가로 2배 길이 보다 가까이 있으면 입으로 무는 근접 공격을 사용한다. | | **50%** | * 100% 패턴을 그대로 사용하며 추가적으로 다른 공격 패턴이 포함 된다. * 입을 벌려 포효를 해 음파를 이용하여 공격을. 하며 추가적으로 폭격을 요청한다. * 보스가 포효 패턴을 사용하고 5초 후 위성 레이저 공격이 하늘에서 총 3번 떨어진다. * 위성 레이저 공격은 랜덤한 위치에 떨어지며, 빨간 줄로 위성 레이저가 떨어질 위치를 미리 표시해 준다. | |

|  |
| --- |
| **V. System** |

**V.1. 전투 시스템**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **일반 공격** | * 공격 버튼을 누르면 하게 되는 일반 공격이다. * 일반 공격은 총 2가지의 애니메이션이 있으며 랜덤으로 출력된다. * 일반 공격의 데미지는 1로 고정이다. |
| **탈출구** | [exit에 대한 이미지 검색결과](https://www.google.co.kr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjPk7eUnobVAhWMv7wKHdKXCDgQjRwIBw&url=https://en.wikipedia.org/wiki/Exit_sign&psig=AFQjCNHvx2ogoLaFSL7I8AzjKIffg5PoDA&ust=1500034511369570)   * 스테이지 끝에 탈출용 엘리베이터 및 탈출구가 배치 되어 있다. * 탈출구 근처에 다가가게 되면 스테이지가 클리어 된다. * 스테이지 마다 배치되는 탈출용 엘리베이터와 탈출구는 정해져 있다. |
| **스테이지 클리어 조건** | * 플레이어 캐릭터가 장애물 및 적들의 공격에서 살아남아 탈출구에 도착 하면 스테이지가 클리어 된다. * 보스 스테이지에선 해당 스테이지의 보스를 처치하면 스테이지가 클리어 된다. |
| **스테이지 실패 조건** | * 적의 공격을 당해 3칸의 체력 막대가 모두 없어지게 되면 게임 오버가 된다. * 플레이어 캐릭터가 맵 밖으로 나가게 되면(낭떠러지 등) 게임 오버가 된다. * 버튼을 잘 못 건드려 함정을 작동하게 되었을 때, 플레이어 캐릭터가 해당 함정에 걸리게 되면 게임 오버가 된다. * 제한 시간이 있는 스테이지에서 제한 시간이 다 되면 게임 오버가 된다. |

**V.2. 퍼즐 시스템**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부사항** |
| **버튼 작동** | * 플레이어 캐릭터가 버튼을 밝거나, 총알로 맞추는 등의 행동을 하면 버튼이 눌린다. * 버튼이 눌리면 에너지 벽이 해제되거나, 적을 마비시키는 장치를 작동 하는 등 특수한 장치들이 작동하게 된다. * 버튼과 연결되어 있는 전선을 통해 무슨 장치가 작동하는지 알 수 있다. * 하나의 버튼에 여러 가지의 장치가 한 번에 연결 되어 있는 경우도 있다. * 한 번 눌린 버튼은 3초 뒤에 다시 올라온다. * 버튼을 누를 수 있는 횟수에는 제한이 없다. |
| **총알 타기** | * 플레이어 캐릭터가 타임 컨트롤 스킬을 사용하면 적들의 총알 위에 올라 탈 수 있다. * 적들의 총알 위에 올라 타 높은 곳으로 이동 할 수 있다. * 총알 위에 올라 타 있는 동안 타임 컨트롤 지속 시간이 끝나게 되면 데미지를 입고 바닥으로 떨어지게 된다. |
| **에너지 벽** | * 플레이어 캐릭터의 이동을 방해하는 장애물 중 하나이다. * 버튼을 이용해서 에너지 벽을 비활성화 할 수 있다. * 플레이어 캐릭터와 적들은 에너지 벽을 통과할 수 없다. * 적들의 총알은 에너지 벽을 통과할 수 있다. * 중간에 있는 흰색 패턴은 계속 아래로 움직인다. * 에너지 벽이 비활성화 될 때는 아래에서 위로 사라진다. |
| **포탈** | * 퍼즐 요소 중 하나이다. * 포탈은 총 파란 색과 주황 색 두 가지가 있다. * 두 개의 포탈 중 하나의 포탈에 어떤 오브젝트든지 들어 가게 되면 남은 하나의 포탈에서 나오게 된다. * 플레이어 캐릭터 또한 포탈에 들어갈 수 있다. |
| **반사벽** | * 퍼즐 요소 중 하나이다. * 반사 벽은 총알을 튕겨 낼 수 있는 오브젝트이다. * 총알은 무조건 90도로 튕겨 나간다. |
| **오브젝트 생성기** | * 퍼즐을 풀면 플레이어 캐릭터가 앞으로 진행하는 길을 만들어 주는 오브젝트 중 하나이다. * 오브젝트 생성기는 이름 그대로 오브젝트들을 생성해서 밑으로 떨어트린다. * 플레이어 캐릭터는 타임 컨트롤 스킬을 사용하여 생성되는 오브젝트들을 느리게 떨어지게 한 다음, 이것들을 밝고 앞으로 진행할 수 있다. * 생성되는 오브젝트는 총 4개로 되어 있으며, 4개 중 랜덤으로 오브젝트가 생성된다. * **구성**  |  |  | | --- | --- | | **항목** | **세부사항** | | **생성 오브젝트** |  | |  | |  | |  | |
| **문서** | * 스테이지 플레이 도중 획득할 수 있는 문서들이다. * 각종 문서들에선 주인공 캐릭터에 대한 비밀 및 사실, 그리고 스토리의 핵심적인 부분들을 알려주고 암시를 해준다. |