주인공이 미쳐가는 과정 – 메시지를 전달하기 용의하다

순리가 망가지다

생사여탈권 – 너가 가지고 놀았는데, 너가 맘대로 죽을 수 있을 것 같음?

망령들을 흡수해서 빙의를 업그레이드 한다.

아이템을 애초에 아예 다 살 수 없음. – 다회차의 요소

너무 많이 죽이면 상점 문을 닫는다

체력 또한 특정 아이템 획득으로 증가

1. 영혼으로 빙의 업그레이드 시 함께 증가
   1. 편하다
   2. 왜? 당위성이 부족함
2. **아예 체력 업그레이드를 위한 별도의 화폐 존재**
   1. 당위성이 생김, 능동적임
   2. 복잡해질 요소가 다분함
3. 스테이지가 진행 될 때 마다 체력 증가
   1. 편하다
   2. 체력이 오르는건가? 무감각해질 요소가 많다. (수동적인 느낌)
4. 특정 스테이지 클리어 시 체력 증가
   1. 편하다, 스토리랑 접목시키기 좋음.
   2. 많이 못넣음

* 어떻게 무엇을?
  + 다른 색의 영혼
    - 준나 편함
    - 개연성 ( 영혼인데 왜 체력증가임? )
  + **주사기**
    - 무난하게 등장 가능
    - 왜 약품을 떨굼? – 요원들이 떨군다
  + 열매
* 무력화 시스템
  + 플레이어가 공격으로 무력화 가능 -> 이후 추가 공격 시 사살