

[더 크리퍼 시놉시스]



TEAM : Dedication

김지호, 남현석, 서민석, 양시혁, 한만준

시놉시스

Opening

개요) 일반 크리퍼였던 플레이어는 실험 결과로 천장에 달라붙을 수 있는 능력을 얻는다. 이 상태를 '노말' 변신 상태로 설정한다. 시험관에 있던 플레이어는 연구원이 한눈을 파는 사이 천장의 환기구를 통해 탈출한다. 이후 실험실의 문을 열 수 있는 레버를 당겨 연구소 탈출을 시작한다.

Scene 1 - 생체실험실

개요) 스테이지 1의 생체실험실에 들어온 플레이어는 크리퍼의 탈출을 대비하여 설치한 연구소의 함정과 연구원, 경비원과 마주한다. 시험관에서 이제 막 탈출한 플레이어에게 연구소는 꿈과 모험의 공간이었고, 애착 인형에 달라붙는 강아지처럼 연구원과 경비원을 향해 달려들었다. 하지만 전투원이 아닌 이들에게 플레이어는 대항 수단이 없는 미지의 존재였다. 플레이어는 천장에 달라붙는 능력으로 함정을 피하고, 연구원과 경비원을 하나씩 암살한다. 이들은 자신의 피로 시야가 붉어지는 것을 바라보다 공포와 고통속에서 죽어간다. 다음 스테이지로 나아가기 위해서는 레이저총으로 무장한 전투병을 쓰러뜨려서 열쇠 아이템(카드키)를 얻어야 한다. 플레이어의 일반 크리퍼와 다른 상정 외의 움직임에 적들은 하나씩 쓰러지고, 플레이어는 스테이지 2로 넘어가는 데 성공한다.

Scene 2 - 지하감옥 / 하수구

개요) 스테이지 2에 들어온 플레이어는 연구원 캐릭터를 쓰러뜨리고 새로운 변신이 가능해지는 아이템을 얻는다. '액체화' 변신을 얻은 플레이어는 하수처리시설을 통해 다채로운 이동이 가능해진다. 처음 겪어보는 신체 변화에 연구소에 흥미가 더욱 커진 플레이어는 평소 갈 수 없었던 길로 탐험한다. 이 습성을 통해 플레이어는 하수관을 통해 경비나 연구원을 기습할 수 있다. 물을 마시거나 수도 시설을 이용하려다가 플레이어의 기습을 받은 적들은 패닉 상태에 빠지고, 더 강력한 대응이 필요하단 것을 깨닫는다. 이 스테이지부터 유도탄을 쏘는 전투병 B가 등장하는데, 이 유도탄 공격도 하수관으로 피할 수 있다. 반대로 물/화학 탱크로 이어져서 제한시간 내에 탈출해야 하는 경우도 있다. 그 외에도 레이저를 쏘는 터렛 A와 감지기능과 레이저를 가진 거미드론 A가 추가로 등장한다. 경비병에게 액체 상태로 침입해 적을 속여서 다음 스테이지 3으로 넘어갈 수 있다.

Scene 3 - 특수과학실

개요) 특수과학실의 설비에 접촉한 플레이어는 새로운 변신 '도플갱어'를 얻게 된다. 도플갱어는 플레이어의 움직임과 경로에 연동하여 유사한 움직임을 진행하는 일종의 분신이다. 혼자서만 연구소를 누비던 플레이어는 자신과 같은 분신이 등장하자 기뻐하며 새로운 모험에 나선다. 이 변수는 연구소의 포위망에 커다란 혼선을 준다. 이 스테이지에서는 레이저를 발사하는 터렛 B와 같은 설치형 함정이 더 많이 등장한다. 플레이어는 2개의 스위치를 동시에 누르는 퍼즐을 풀기 위해 분신을 활용한다. 때로는 공격을 맞을 수밖에 없기 때문에 분신을 희생해서 앞으로 나아간다. 분신이 죽자 플레이어는 적들에게 화풀이를 한다. 이미 세 가지 변신 능력을 얻은 플레이어에게 전투병이 아닌 일반 연구원이나 경비원은 속수무책.

Scene 4 - 중앙공장

개요) 다양한 화학 공정이 이루어지는 중앙공장에서 플레이어는 '머슬' 변신을 얻을 수 있다. 머슬 변신은 강한 근력을 가지고 있다. 슬슬 자잘한 함정과 연구소의 반격에 짜증이 나던 플레이어에게 머슬의 강력한 능력은 반가운 존재였다. 플레이어는 물 만난 고기처럼 필드를 뛰어다녔고, 더이상 보통 레이저 총으로는 피해를 줄 수 없었다. 게다가 이전 변신과 달리 손이 있어서 보다 효율적으로 사물을 옮길 수 있어서, 인간들의 폭탄을 던질 수도 있었다. 플레이어는 이래서 인간이 폭탄을 쓰는구나 깨닫고, 같은 시기에 인간은 새로운 공포가 도래했음을 깨닫는다. 스테이지 4 부터 연구원 A 와 전투병 A 를 제외한 모든 몬스터가 출현한다. 플레이어의 진로를 막기 위해 방어벽을 두거나, 길을 끊는 경우가 있다. 플레이어는 폭탄을 옮겨 방어벽을 터뜨리거나 블록을 쌓아 길을 만들어야 한다. 이를 방해하는 거미형 드론에 주의. 문을 여는 스위치 위에 블록을 올리는 퍼즐이 나온다. 지하감옥을 통과할 때, 난리를 틈타 탈출한 동족을 돕는 이벤트가 있다.

Scene 5 - 로비&생활관

개요) 최종 결전을 앞둔 대목이다. 메인 광장의 로비에서 전개된다. 여태까지의 모든 적 캐릭터가 등장한다. 플레이어는 스테이지를 해결하기 위해 지금까지 얻은 모든 능력을 활용해야 한다.

마침내 보스맵에 도달한 플레이어는 보스몬스터와의 최종결전 끝에 연구소를 탈출한다. 다양한 유전자 정보를 섭취하고, 연구소에 데이터를 쌓아올린 플레이어는 결말에서 또 다른 존재로 변이한다. 폐허가 된 연구소의 먼지 바람이 걷히자, 사람 한 명이 드러난다. 이 자의 머리는 언뜻 보면 좀 독특한 헤어스타일 처럼 보이지만, 자세히 보면 크리퍼 특유의 촉수를 닮아있다. 연구소를 나오고, 바깥의 공기를 들이마신다. 연구소 직원이 사전에 보낸 SOS 신호를 보고 다가오는 비행물체를 바라보며, 새로운 모험을 직감한다. 만면에 미소가 번지고, 연구소를 뒤로 한 채 유유히 떠난다. 그 뒤로 엔딩크레딧이 올라오고, 플레이어가 지나왔던 연구소의 처참한 현장이 이어진다.

생체실험실, 지하감옥, 특수과학실, 중앙공장, 중앙로비에는 파괴된 기계의 잔해와 연구소 직원들의 시체가 즐비하다. 망가지고 연기가 피어오르는 연구소 위로 우주선이 보이고, 우주선 내부의 플레이어(사람)의 얼굴을 비추며 마무리.