

# [ 더 크리퍼 레벨디자인 ]





TEAM : Dedication

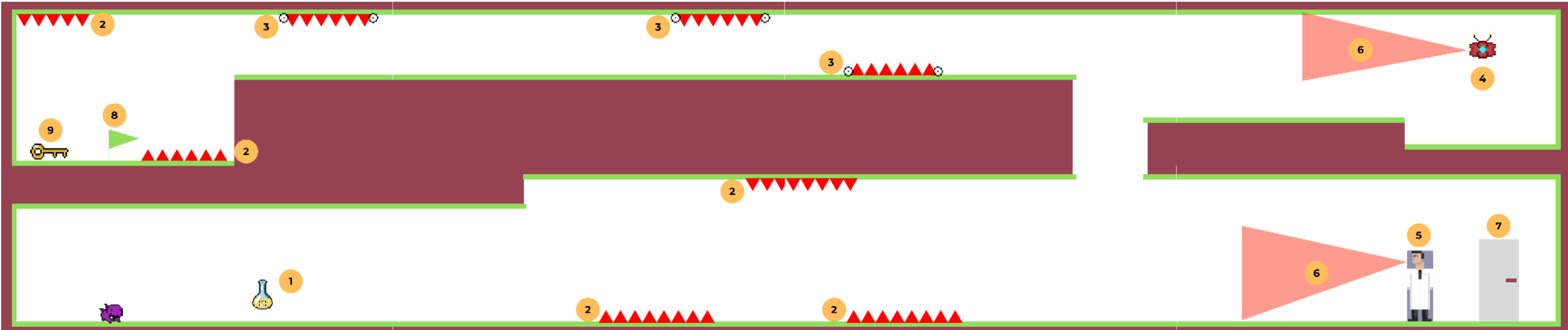
김지호, 남현석, 서민석, 양시혁, 한만준

‘더 크리퍼’ 레벨디자인

레벨 내 삽입 개체 차트 링크 : [더 크리퍼 몬스터/장애물/아이템 그래픽 워크 테이블.xlsx](#)

INDEX	IMAGE	name	TYPE	take_damage	APPEARANCE STAGE	MOVE SPEED	SPEED AFTER DETECTION	ATTACK SPEED	ATTACK RANGE	FEATURE	DEFENSE	WEAPON	비고
NUMBER	'0' = 없음		0=HP 無 1=HP 有	0 =no 1=yes									
101		가시함정	0	1	1,2,3,4,5,6	-	-	-	픽셀 단위로 갯수에 따라	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물이다.			
102		이동형 가시함정	0	1	1,2,3,4,5,6	2			픽셀 단위로 갯수에 따라	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물. 지속적으로 이동중이라 타이밍을 맞춰서 피해야한다.			

레벨디자인 1-1 preview \_ 생체실험실 (with index)



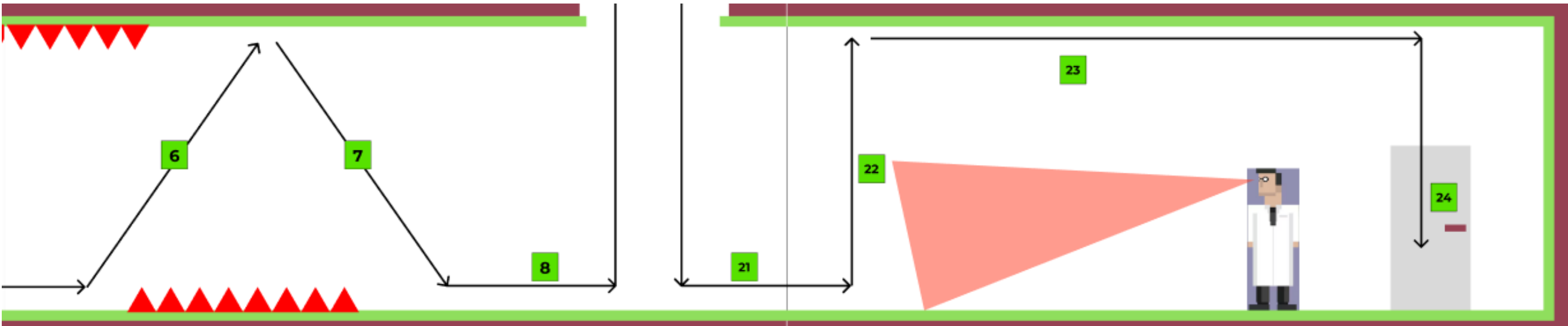
No.	Index Number	img_name	Feature
1	1001	item_N_P	획득 시, '노말' 변신 형태를 영구적으로 획득한다.
2	101	ob_thorn_trap	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물이다.
3	102	ob_thorn_trap_mobile	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물. 지속적으로 이동중이라 타이밍을 맞춰서 피해야한다.
4	10015	M_DronesA	천장 축을 이동하며 크리퍼를 감지한다. 크리퍼를 감지했을 시, 크리퍼를 레이저 공격한다.
5	10001	M_ResearcherA	크리퍼를 감지했을 때, 일반공격을 시행한다.
6	122	ob_alarm_view	몬스터의 시야 범위를 보여준다. 시야에 들어오면 해당 몬스터가 플레이어를 쫓아간다.
7	127	ob-door	스테이지를 클리어하기 위해 나가야하는 문. 키 아이템을 얻었을 경우, 상호작용으로 열수 있다.
8	1008	item_checkpoint	획득 시 리셋 혹은 사망 경우 이 지점으로 다시 시작한다.
9	1005	item_key	획득 시, 다음 스테이지로 이동하기 위한 '문'을 상호작용 키를 활용하여 1 회 열 수 있다.

레벨 패스 1-1 (1) \_ 생체실험실



진행 순서	단축키	이벤트	목적
1	->	오른쪽으로 이동	DNA_item1 다가가면 천장점착 능력 아이템을 섭취해서 능력 추가
2	->	계속 오른쪽으로 이동	
3	x	천장으로 부착	앞에 놓여있는 장애물은 닿으면 바로 게임 오버. 피해 지나가기 위해 천장으로 이동
4	->	천장에서 이동	
5	x	바닥으로 착지	천장에 있는 장애물을 피해 지나가기 위해 다시 바닥으로 이동

레벨 패스 1-1 (2) \_ 생체실험실



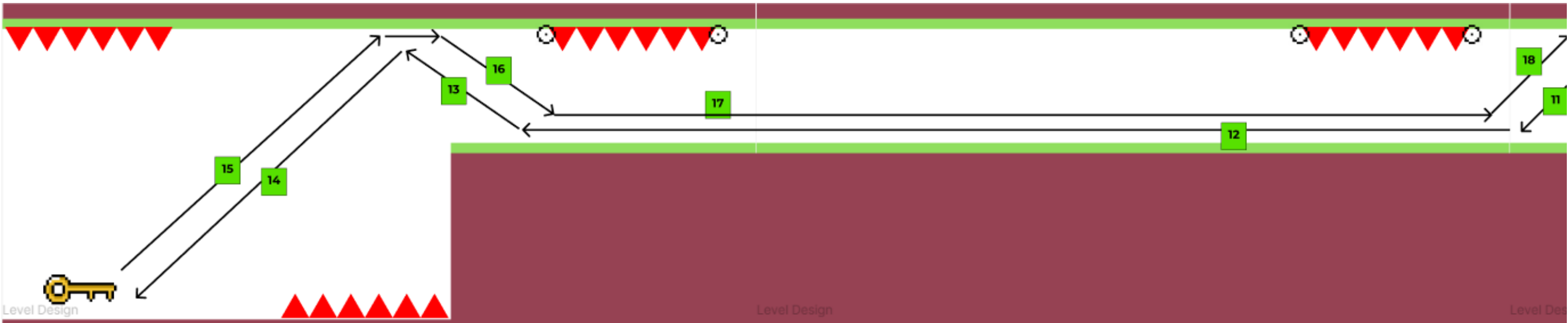
진행 순서	단축키	이벤트	목적
6	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	방향키를 누르지 않은채로 점착 능력을 사용하면 장애물 1에 맞아 죽을 수 있기 때문에 플레이어에게 천장과 바닥을 옮겨다닐때 직선으로만 이동하지 않아도 된다는 것을 표기
7	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 바닥에 착지할 수 있는 지점 조정	
8	->	오른쪽으로 이동	계속 오른쪽으로 이동할수 있지만, 연구원 1 한테 들키면 쫓아오고, 연구원한테 닿으면 게임 오버. 연구원의 시선 range를 피해서 가더라도 문을 열 열쇠가 없기 때문에 다른 길을 찾아야함.

레벨 패스 1-1 (3) \_ 생체실험실



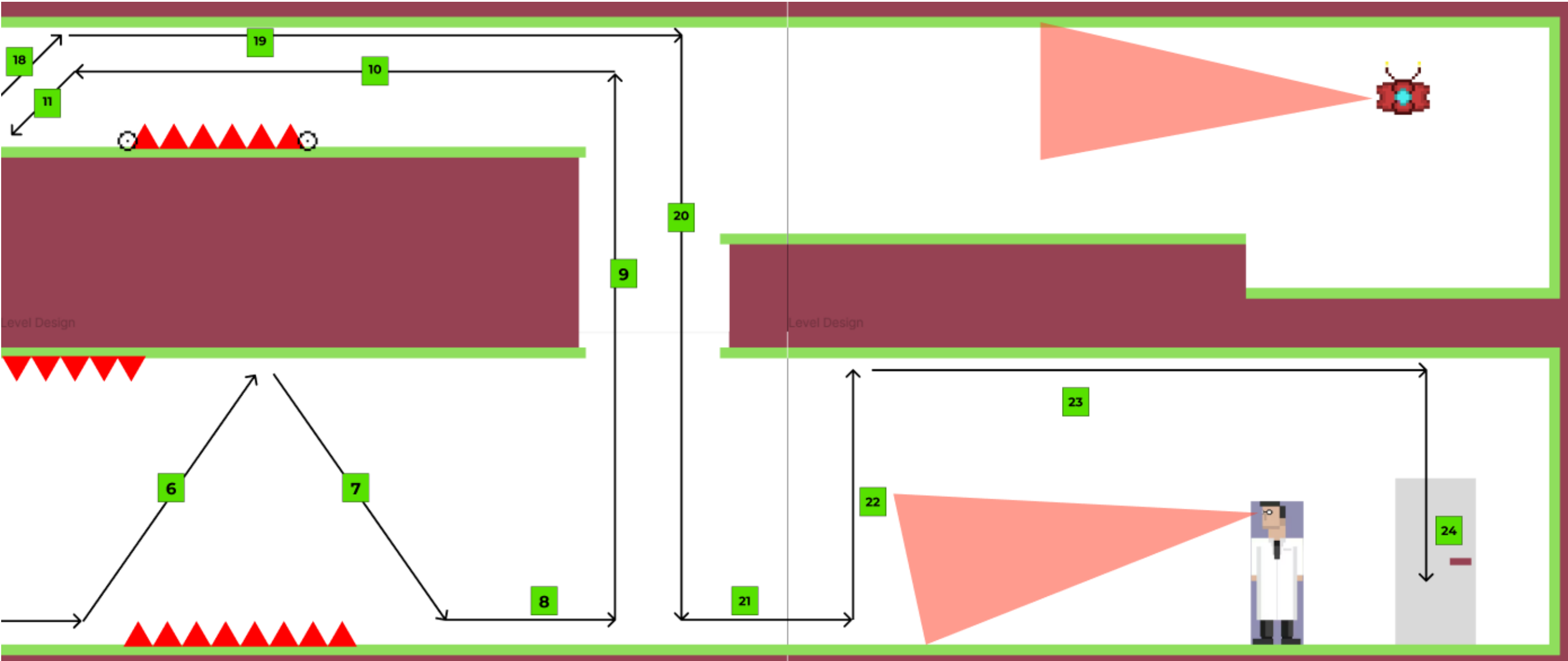
진행 순서	단축키	이벤트	목적
9	x	천장으로 점착	진행 순서 8 번에서 이어지듯이, 문이랑 상호작용 하려면 키가 필요하기 때문에, 위에 천장이 뚫려있는 것을 확인하고 플레이어가 새로운 경로가 있다는 것을 확인.
10	<-	천장에서 왼쪽으로 이동	장애물 2 가 이동식 장애물이기 때문에 계속 천장으로 이동하는 것이 더 유리. 유저가 오른쪽으로 갈수도 있지만, 오른쪽에는 장애물 3 은 크리퍼가 천장으로 이동해도 들킴. 들키면 장애물 2 가 따라오고, 크리퍼랑 닿으면 게임 오버.
11	<-, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	장애물 2 가 이동하기 때문에 멀어지는 타이밍을 맞춰서 잘 피해가기

레벨 패스 1-1 (4) \_ 생체실험실



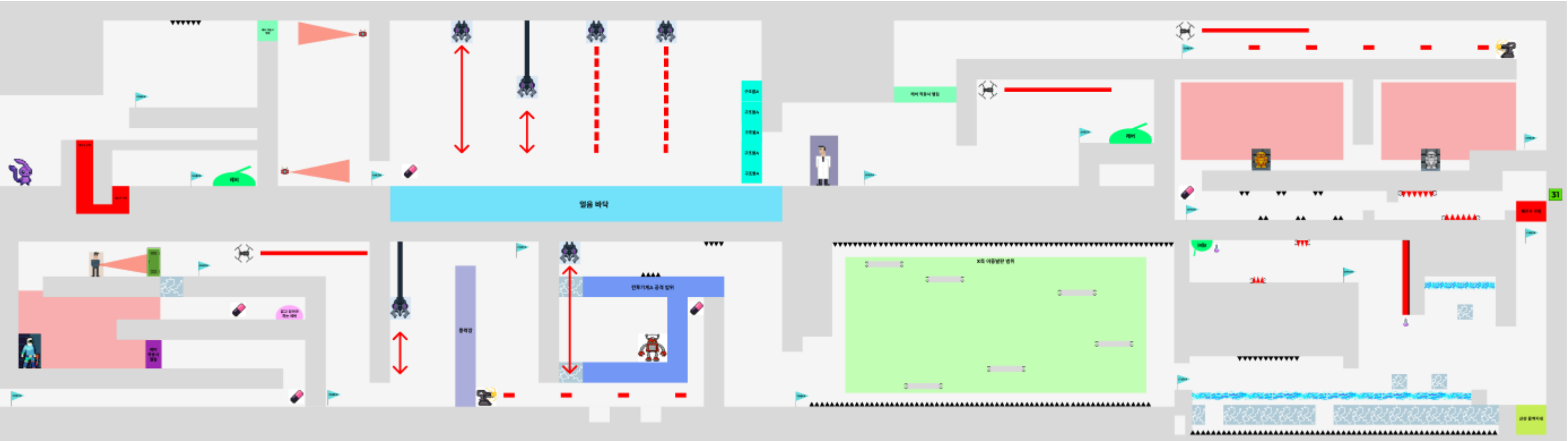
진행 순서	단축키	이벤트	목적
12	<-	왼쪽으로 이동	장애물 2 가 천장에도 있다는 것을 미리 보여주고 플레이어에게 인지하게끔 만들기
13	<-, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	장애물 2 가 이동하기 때문에 멀어지는 타이밍을 맞춰서 안 맞게 잘 피해가기
14	<-, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 바닥에 착지할 수 있는 지점 조정	키를 보는 순간 유저가 궁금증을 유발. 퍼즐을 해결하는데 필요한 아이템이라는 것을 인지 시키고, 닿을때 얻었다는 것을 UI 로 표시
15	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	왼쪽으로 계속 가도 갈길이 없는것을 확인해서 다시 왔던 길로 돌아가기
16	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 바닥에 착지할 수 있는 지점 조정	
17	->	오른쪽으로 이동	

레벨 패스 1-1 (5) \_ 생체실험실



진행 순서	단축키	이벤트	목적
18	->,x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	
19	->	오른쪽으로 이동	
20	x	바닥으로 착지	오른쪽으로 갈수도 있지만, 오른쪽에는 장애물 3 은 크리퍼가 천장으로 이동해도 들킴. 들키면 장애물 2 가 따라오고, 크리퍼랑 닿으면 게임 오버.
21	->	오른쪽으로 이동	
22	x	천장으로 점착	계속 오른쪽으로 이동할수 있지만, 연구원 1 한테 들키면 쫓아오고, 연구원한테 닿으면 게임 오버이기 때문에 시선 range 를 피해 진행
23	->	오른쪽으로 이동	
24	z	상호작용	키를 가진 상태에서 문을 열기 위해 상호작용

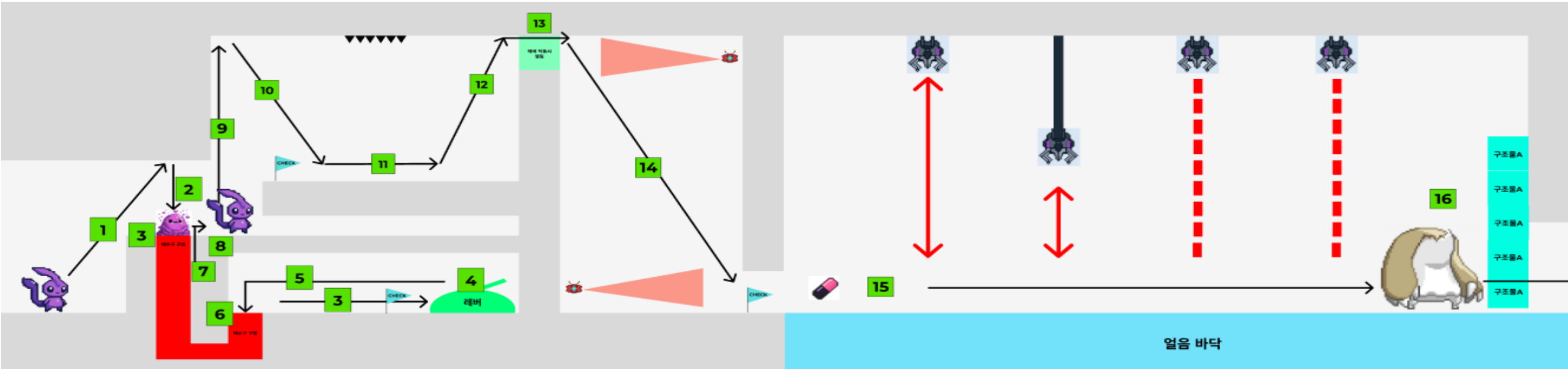
레벨디자인 stage 4-1 preview \_ 대공장



- 세부 레벨 패스의 경우 다음 페이지부터 설명



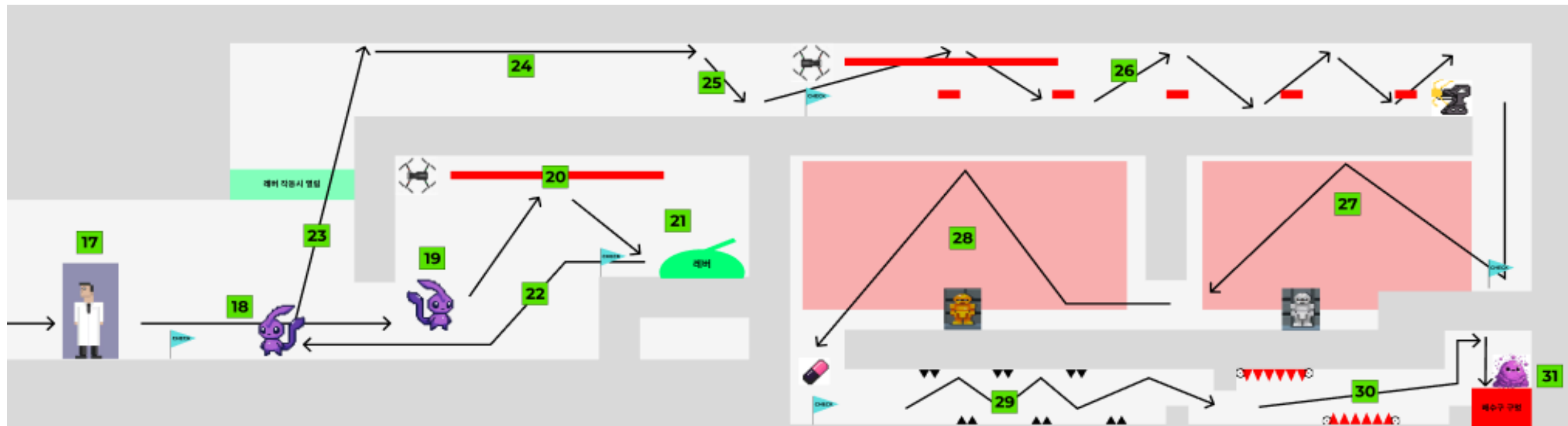
레벨 패스 4-1 (1) \_ 대공장



진행 순서	단축키	이벤트	목적
1	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	
2	x	하단으로 점착	그대로 진행해서 윗 공간으로 간다면, 레버 문이 열려있지 않음
3	ctrl, x, ->	'액체'로 변신한 뒤 특수능력을 통해 배수구 사용, 우측 이동	
4	z	레버를 당기는 상호작용을 통해 문열기	
5	<-	좌측이동	
6	x	'X'를 활용하여 배수구 이동	
7	->	미세하게 우측 이동	우측 낮은 길목에 걸리지 않게끔 세세한 조정
8	ctrl	'노말' 변신	
9	x	천장으로 점착	
10	->, x	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 바닥에 착지할 수 있는 지점 조정	
11	->	우측 이동	
12	x, ->	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	
13	->	우측 이동	
14	x, ->	방향키와 'x'를 잘 활용하여 크리퍼가 천장에 착지할 수 있는 지점 조정	탐지형 몬스터 감지 범위에 닿지 않도록 컨트롤
15	->	'머슬' DNA 아이템 획득	상단 집게형 몬스터 공격에 닿지 않도록 타이밍에 맞게 이동

16	ctrl, x	‘머슬’ 변신 후 특수능력을 활용하여 구조물 파괴	
----	---------	-----------------------------	--

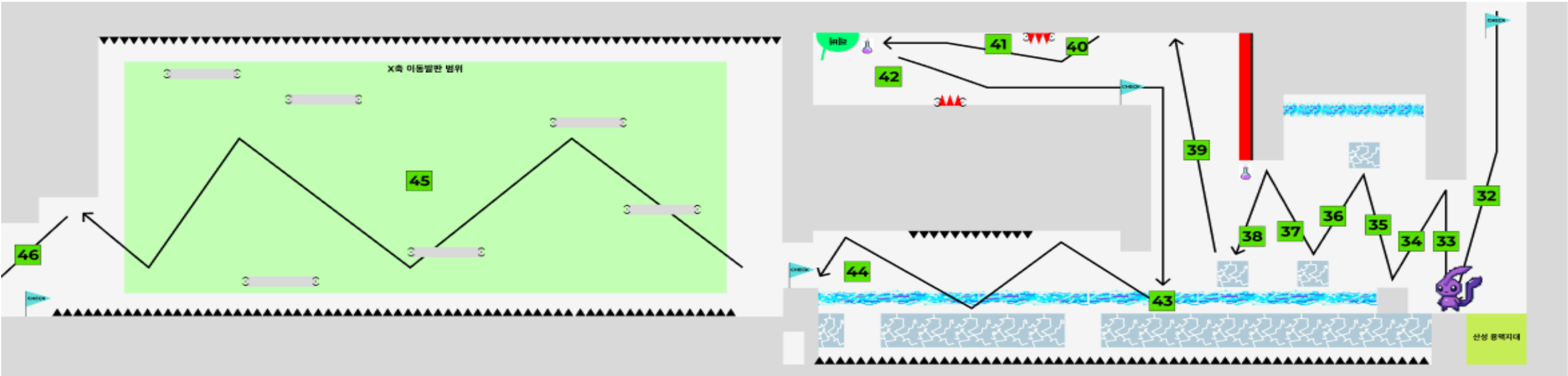
## 레벨 패스 4-1 (2) \_ 대공장



진행 순서	단축키	이벤트	목적
17	x	'머슬'의 특수능력으로 연구원 A 처치	
18	->	우측 이동	그대로 진행해서 윗 공간으로 간다면, 레버 문이 열려있지 않음
19	ctrl, x, ->	'노말'로 변신한 뒤, 'x'를 활용해 천장 점착	상단 감지형 몬스터의 공격이 비는 타이밍에 점착 하지 않을 시, 데스 기록
20	X, ->	'X'를 활용하여 레버가 있는 바닥으로 우방향 점착	
21	Ctrl, x	'도플갱어'로 변신한 뒤, 복제 개체는 레버를 밟고 있게끔 조작	
22	x	'X'를 활용하여 배수구 이동	
23	x	천장으로 점착	
24	->	우측 이동	
25	x	바닥으로 점착	터렛 몬스터와의 충돌을 회피하기 위함
26	->, x	방향키와 'x'를 활용하여 장애물을 피하며 상하단, 우측 이동	터렛, 감지형 몬스터의 공격을 타이밍에 맞게 회피하지 못할 시, 데스 기록
27	<-, x	방향키와 'x'를 활용하여 장애물을 피하며 상하단, 좌측 이동	전투형 몬스터의 공격을 컨트롤로 회피하지 못할 시, 데스 기록
28	<-, x	방향키와 'x'를 활용하여 장애물을 피하며 상하단, 좌측 이동	전투형 몬스터의 공격을 컨트롤로 회피하지 못할 시, 데스 기록

29	->, x	방향키와 'x'를 활용하여 장애물을 피하며 상하단, 우측 이동	
30	->, x	방향키와 'x'를 활용하여 장애물을 피하며 상하단, 우측 이동	이동형 가시 장판을 타이밍에 맞게 회피하지 못할 시, 데스 기록
31	X, ctrl	하단 점착 후 '액체' 변신, 특수능력을 활용해 배수구 이동	

레벨 패스 4-1 (3) \_ 대공장



진행 순서	단축키	이벤트	목적
32	<-	좌측 이동	그대로 떨어진다면 '산성 용액지대'에 닿아 데스 기록, 이를 회피하기 위함
33	Ctrl, x	'ctrl'키를 눌러 '노말' 변신 후 'x'키를 눌러 천장 점착 능력 사용	
34	<-, x	좌측 이동을 하며 'X'키를 눌러 바닥에 점착	
35	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 깨지는 타일에 점착	이 과정에서 시간을 오래 끌 시 타일이 깨지며 전류 함정에 닿아 데스 기록
36	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 깨지는 타일에 점착	이 과정에서 시간을 오래 끌 시 타일이 깨지며 전류 함정에 닿아 데스 기록
37	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 천장 점착	컨트롤 실수 시, 디버프 물약 아이템을 강제로 먹게 됨
38	<-. x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 깨지는 타일에 점착	이 과정에서 시간을 오래 끌 시 타일이 깨지며 전류 함정에 닿아 데스 기록
39	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 천장 점착	
40	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 바닥에 점착	이 과정에서 이동형 가시 함정에 닿을 시 데스 기록
41	<-, x	좌측 이동을 하며 'x'키를 눌러 천장에 점착	이 과정에서 이동형 가시 함정에 닿을 시 데스 기록



57	x	‘X’키를 눌러 천장에 점착	
58	X, <-	좌측 이동을 하며 ‘x’키를 눌러 바닥에 점착	이 과정에서 레이저 공격에 피격될 시, 데스 기록
59	-, ->	깨지는 타일을 밟아 하단으로 이동 후 우측 이동	변신횟수증가 아이템을 획득
60	Ctrl, Z	‘Ctrl’ 키를 눌러 도플갱어로 변신 후 복제 개체는 레버를 밟고 있게 조작	
61	<-, -	도플갱어 본체는 좌측 이동 후 하단 이동	도플갱어 타입을 활용해 한마리는 레버 작용, 가스 연기도 회피
62	->	우측 이동	
63	<-	좌측 이동	변신횟수증가 아이템을 획득