

[더 크리퍼 GAMEPLAY]



TEAM : Dedication

김지호, 남현석, 서민석, 양시혁, 한만준

게임 플레이

기획 의도

- UI 최소화
 - 퍼즐 게임의 특성상 지형지물을 잘 파악해서 플레이어가 헤쳐나가는 경험을 확실히 선사하기 위해 UI 를 최소화한다. (더 자세한 내용은 6. UI 참고)
- 퍼즐 해결 성취감
 - 플레이어의 컨트롤에 많이 의존하게 하여금 다른 외부 요소가 아닌 오직 본인의 플레이로 해결했다는 성취감 및 극적인 만족감 부여한다.
- 4 가지 고유한 품
 - 4 가지 품을 부여해서 한가지의 능력으로만 단조롭게 플레이하는 것이 아닌 다양한 방식 및 방법으로 플레이 하게끔 다채롭게 설정한다.
 - 4 가지 품 각각 한개씩의 고유 능력을 부여함으로써 플레이어의 너부하를 방지한다.
- 간단한 조작법
 - 총 8 가지 조작법으로 퍼즐 자체는 도전적이지만 조작은 어렵지 않게 플레이 할수 있게끔 조율한다.

키맵

←	좌방향 이동 및 변신 모드 설정	→	우방향 이동 및 변신 모드 설정	↑	변신 모드 설정
ESC	옵션	Ctrl	변신모드	X	고유스킬 사용
Z, Enter	상호작용 (만능키) - 문 열기, 암살, 등등			R	시작점 혹은 체크 포인트로 리셋

게임 내 핵심 메커니즘

1. 플레이어(이하, 크리퍼라고 칭합니다)는 각종 장애물과 적대세력의 공격을 회피하고 퍼즐 요소를 풀어 스테이지를 클리어 해야한다.

2. 크리퍼는 게임 내 특정구간에서 드랍되는 아이템을 통해 특수 '변신' 능력을 획득하고, 각 변신에 따른 고유 능력을 활용할 수 있다.
3. 특수 '변신' 능력을 활용해야만 파훼할 수 있는 기믹 요소들을 파악해야만 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

난이도 및 리워드 측정 방식

● Stage 1-1 기준

각각 스타 한개를 담당	스타 획득	스타 미획득
스테이지 클리어	확정 획득	-
사망+리스폰 횟수	0 회	1 회 이상 데스 및 리스폰
클리어 타임	클리어 시간 143 초 이하	클리어 시간 143 초 초과

1. 스타 1 개는 는 해당 스테이지를 클리어만 해도 확정적으로 획득하는 최소보상으로 설정한다.
2. 난이도 및 리워드 측정 로직 요소로는 사망+리스폰 / 클리어타임으로 집계한다.

● 클리어타임 - 크리퍼의 이동속도와 레벨패스 픽셀을 활용한 계산식으로 책정

- 기준: 1920*1080 X 8 (FHD 기준 8 구역), 스테이지 1-1 기준
- 클리어를 위한 최단 레벨패스 거리를 픽셀로 계산해보니 22890 픽셀이 나왔다.

플레이어 캐릭터의 이동 속도는 1 초 당 200 픽셀로 설정했기 때문에, 거리비례
최단 클리어타임은 '114.45sec'가 나왔고, 여기에 퍼즐을 파훼하는 시간 + 컨트롤
요소 등의 환경 변수를 고려하여 클리어타임 스타 획득 기준은 '114.45sec +
114.45sec 의 25%' 인 143.0625sec, 반올림 하여 143 초 이하로 책정한다.

추후에 유저 플레이 데이터가 쌓일 경우, 모든 플레이어들의 평균 클리어타임 + 평균 사망횟수 +
오차범위 (25%) 를 더해서 랭크를 조정할 예정이다

(플레이어가 프로그레션 확인을 원할 경우: 6.5 설정 UI 참고)

- **기획의도:** 초반에는 클리어타임 / 사망+리스폰 말고도 변신 횟수까지 고려를 해서 각각 스타 한개씩 배정하는 아이디어까지 내봤지만, 플레이어가 클리어하는 것만으로 보상심리를 어느정도 주기 위해 1 스타는 기본적으로 주어지는걸로 결정. 변신 횟수도 어차피 레벨 디자인에 맞게 따라 x 횟수 안에 클리어를 할수 있게끔 설계를 하기 때문에 결과 기준으로 넣기에는 불필요하다 판단.