

더 크리퍼

2D SF 플랫폼머 탈출 게임 GDD

TEAM : Dedication

김지호, 남현석, 서민석, 양시혁, 한만준

Index

Index.....	3
1. 게임 개요.....	4
1-1. 게임 소개와 목표	
1-2. 게임 장르	
1-3. 시놉시스	
2. 게임 플레이.....	7
2-1. 키맵 (Key map)	
2-2. 게임 내 핵심 메커니즘	
2-3. 난이도 조정	
3. 세계관&시나리오.....	8
3-1. 세계관&스토리	
3-2. 시나리오&스토리보드	
4. 캐릭터 디자인.....	9
4-1. 크리퍼 디자인	
4-2. 몬스터 디자인	
5. 레벨디자인.....	10
5-1. 레벨 컨셉	
5-2. 퍼즐 요소	
5-3. 레벨 패스	
5-4. 스테이지 로드맵	
6. UI.....	11

1. 게임 개요

1. 게임 소개와 목표

게임 소개 : [더 크리퍼]는 플레이어가 ‘크리퍼’를 조작하여 모든 스테이지를 클리어하는 것이 목표입니다.

게임 목표 : 게임 내 모든 챕터의 클리어를 위해 사용할 수 있는 게임의 규칙과 시스템이 존재하며, 플레이어는 플레이어가 사용할 수 있는 캐릭터 및 특수 능력, 아이템 등을 이용해 퍼즐 요소들을 풀어가며 게임을 진행합니다.

2. 게임 장르

게임 형식 : 2D SF 플랫폼 퍼즐 게임

뷰 : 사이드뷰

플랫폼 : PC

3. 시놉시스

더 크리퍼가 살고 있는 행성에 탐사를 온 인간들. 행성에 설립한 연구기지에서 생물체들을 포획하며 연구하던 도중, 한 연구원의 실수로 크리퍼 한 마리(플레이어)가 실험관에서 탈출하게 된다.

크리퍼는 인간들이 남긴 다른 생물체들의 DNA를 흡수하면서 그 생물체로 변신할 수 있는 능력을 가지며, 각 생물체의 고유 능력(스킬)으로 장애물 및 퍼즐을 해쳐 나가고, 인간들을 암살하면서 궁극적으로 갇혀있던 부대시설에서 탈출한다.

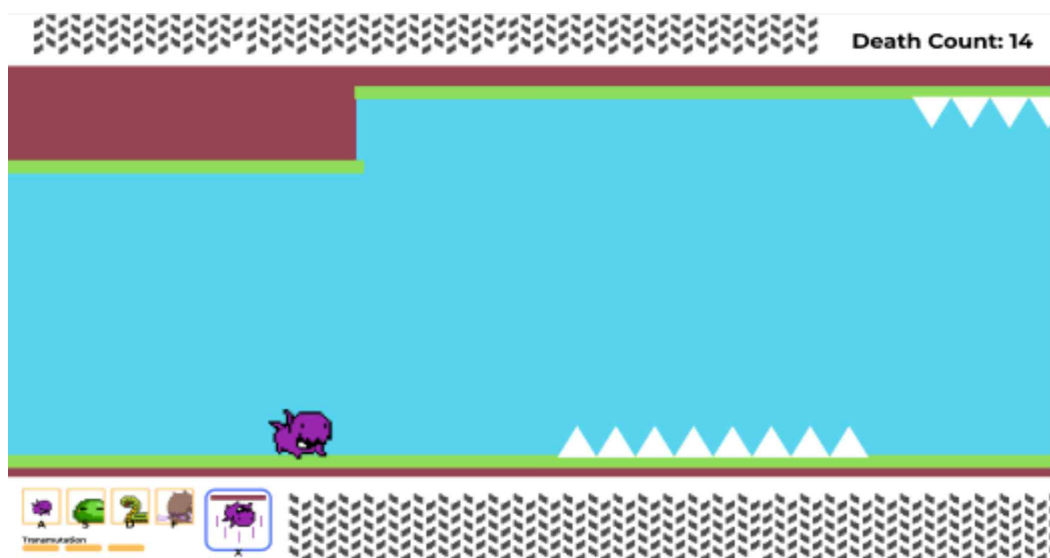
2. 게임 플레이

1. 키맵

‘변신’류에 관한 정보는 ‘캐릭터’ 단락에서 설명합니다.

←	좌방향 이동	→	우방향 이동
A	‘노말’ 변신	S	‘액체화’ 변신
D	‘도플갱어’ 변신	F	‘머슬’ 변신
Z, Enter	상호작용 (만능키)	X	고유스킬 사용
ESC	옵션		

2. 게임 내 핵심 메커니즘



- 플레이어(이하, 크리퍼라고 칭합니다)는 각종 장애물과 적대세력의 공격을 회피하고 퍼즐 요소를 풀어 스테이지를 클리어 해야한다.
- 크리퍼는 게임 내 특정구간에서 드랍되는 아이템을 통해 특수 ‘변신’ 능력을 획득하고, 각 변신에 따른 고유 능력을 활용할 수 있다.
- 특수 ‘변신’ 능력을 활용해야만 파훼할 수 있는 기믹 요소들을 파악해야만 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

3. 난이도 조정 방식

[챕터 별 목표 클리어 타임]

chapter.1	10분 소요	chapter.2	15분 소요
chapter.3	20분 소요	chapter.4	30분 소요
chapter.5	30분 소요	Running time	약 2시간 내외

- 게임 진행 방향으로 크게 5가지의 챕터와 챕터별 스테이지가 포함되어 있으며, 상위 챕터의 스테이지로 향할수록 풀어야 할 퍼즐 요소의 양을 늘리고, 난이도를 높인다.
- 초기에는 최근 습득한 특수 능력을 사용해야 하는 퍼즐 요소를 두어 문제를 해결함에 있어 쉽게 해결법을 파훼하게끔 유도한다.
- 후반부에는 한 가지 ‘변신’능력 뿐 아닌, 다양한 ‘변신’능력을 상황에 맞게 적재적소 사용하게 하는 퍼즐 요소를 섞어 플레이어가 어렵게 느낄 난이도로 구성한다.

3. 세계관&시나리오

1. 세계관

인류의 21세기는 찬란했다. 핵융합과 원자력 기술의 일상화, 인간은 따라잡을 수 없는 능력과 충성심을 지닌 인공지능, 마침내 완성한 초전도체... 각종 첨단 기술을 통해 새로운 시대를 열었다. 그중 화룡점정은 2070년대에 발견된 신자원 ‘퓨라이트’였다. 인류는 물질과 반물질을 합성해서 양전자 1g의 양으로도 원자폭탄 3개에 달하는 에너지를 만들어낼 수 있었지만 이 에너지를 보존하고 축적할 수단이 없었다. 하지만 퓨라이트의 발견으로 이 에너지를 다룰 수 있게 되었다. 얼마 안 가 퓨라이트는 석유를 대체하는 새로운 미래 자원으로 쓰였으며, 상상으로만 가능했던 기술을 현실로 만들었다. 퓨라이트를 발견한 학자는 이 물질의 연구와 상용화를 위한 회사 F사를 설립했고, 단숨에 세상에서 가장 부유하고 영향력 있는 존재가 되었다. 각종 세계기구에도 F사의 입김이 닿았으며, 실질적인 세상의 왕으로서 군림했다.

하지만 급격한 발전에는 그림자도 존재했다. 인류의 수는 120억을 넘겼으며, 통계에 잡히지 않는 사람도 포함하면 그보다도 훨씬 많았다. 유토피아를 표방하는 F사의 임원진에 대한 대중의 불신도 커져갔다. 기후 문제도 갈수록 심각해졌으며, 미디어도 지구가 한계라고 입을 모아 보고했다. 그즈음, 물리학과 생명공학의 대가였던 맥스웰 박사는 퓨라이트의 막대한 에너지를 활용하여 시공간의 수축과 팽창을 통한 새로운 우주 항해법인 ‘맥스웰서프’를 발명했다. F사는 곧바로 화제의 인물인 맥스웰에게 접촉했고, 머지않아 새로운 22세기를 위한 우주 개발 계획을 발표했다. 겉으로는 인류 기술의 찬양과 제2의 퓨라이트 채굴을 내걸었지만 진짜 목표는 F사 임원진의 새로운 유토피아를 찾는 것이었다. 그들은 사람들의 비판과 냉소를 외면한 채, 우주개발팀 ‘헌트HUNT(High-potential Universe Navigation Team)’를 창설했다.

2. 스토리

우주개발팀 헌트의 프로젝트 총 책임자이자 산하 연구소 ‘랩 헌트’의 소장 맥스웰은 상황이 탐탁지 않았다. 누구보다 뛰어난 능력을 갖춘 그였지만 대중들에게는 인류의 문제를 외면하고 자원을 낭비한다는 비아냥과 지배자들의 앞잡이라는 경멸을 들어야 했다. 지배자들도 마음에 들지 않았다. 이미 노년에 접어든 맥스웰은 유토피아를 개척한들, 그 혜택을 누릴 가능성은 희박했다. 막대한 돈에 일을 맡기는 했지만, 시간이 지날수록 남 좋은 일을 해준다는 생각이 들었다. 그러다 도착하게 된 행성X에서 맥스웰은 새로운 가능성을 발견했다. 지구와 대기는 유사하지만, 환경은 훨씬 척박했던 행성X의 생물 ‘크리퍼’는 유연한 몸과 그들만의 의사체계, 무엇보다도 놀라운 환경적응력을 지니고 있었다. 맥스웰의 이목을 끈 점은 그들이 노화에 강력한 저항체계를 지닌 점이었다. 맥스웰은 이들을 낱알이 연구하고 싶다는 욕구를 느낀다. 수단, 방법을 가리지 않고서라도.

랩 헌트는 잡히는 대로 저글링을 포획했다. 무자비한 해부와 화학적 실험을 감행했다. 맥스웰의 지휘 아래 고통스러운 나날을 보내던 크리퍼 중에는 돌연변이 개체가 있었다. 실험체 코드 DD101. DD101은 다른 개체보다 유달리 호기심이 많았다. 거친 행성X의 지면과 달리 매끈한 연구소의 벽의 차가운 감각에 놀랐다. 이후로 자신을 생포한 인류의 연구시설과 연구 결과, 나아가 인류 그 자체에까지 흥미를 가졌다. DD101에게는 인간의 약으로 인해 신체 구조가 바뀔 거란 공포보다도 호기심이 강했다. 연구원의 화학 약물을 본인의 몸에 주입했다. 인간의 글자를 몰라도 본능적으로 약물의 영향을 이해했다. DD101은 약물로 자신의 신체를 개조하고 거기에 적응하기에 이르렀다. DD101의 실험정신과 연구 결과는 맥스웰의 관심을 끌었다. DD101은 특제 유리관에 갇혀 주요 감시대상이 되었다. DD101은 화가 났다. 연구 대상에 불과한 인간이 자신을 가둔다는 것을 받아들일 수 없었다.

DD101은 이미 평범한 크리퍼가 아니었다. 연구와 개조를 거듭한 몇 달의 기간을 통해 중력을 거스르는 것만 같은 점프가 가능했다. 어느 날 DD101은 연구원이 환풍구와 이어진 유리관 위의 천장을 열어둔 것을 발견했다.

DD101은 자신을 감시하는 경비병의 교대시간을 맞춰 환풍구로 점프했고, 특유의 유연한 몸을 이용해 환풍구의 좁은 틈새를 지나갔다. 한참동안 좁은 통로를 타고 움직인 끝에 드넓은 연구소의 풍경이 펼쳐졌다. DD101의 연구는 지금까지 인간의 통제 하에 이루어졌었다. 자유를 얻은 DD101은 무엇이든 할 수 있을 것만 같은 전능감을 느꼈고, 무엇을 먼저 알아볼지 주변을 두리번거렸다. 그때 랩 헌트의 경비병들이 무장을 하고 달려왔다. 병사들은 DD101를 향해 총을 난사했다. 하지만 천장에 달라붙는 능력을 듣지 못한 이들은 DD101의 변칙적인 움직임과 상정 외의 근력에 하나둘씩 쓰러졌다. DD101은 역시 인간이 가장 흥미롭다고 여기며 이들의 시체를 관찰하고, 먹기도 해가며 누구보다 순수하게 연구했다. DD101은 피크닉을 즐기는 기분으로 연구소를 거닐었다.

랩 헌트의 직원들은 일제히 패닉에 빠졌다. 악몽을 꾸는 것만 같았다. 연구원들은 병사들에게 저글링 한 마리도 제압하지 못한다고 일갈했다. 하지만 연구원 중 한 명이 DD101에게 당하면서 단순히 병사들만의 일이 아니란 것을 깨닫게 된다. 연구원들은 천장을 기어다니는 DD101의 성질을 파악해서, 물자의 운반과 수리를 맡던 거미형 로봇 ‘파커’를 동원했다. 바닥과 천장 곳곳에 저글링에게 치명적인 독성 물질을 바른 마름쇠를 설치했다. 하지만 DD101이 퇴치되었다는 소식은 들려오지 않았다. 너무 고요했다. 의아해하는 인류에게 경비병이 새로운 소식을 전했다. 방금 수석연구원이 살해당했으며, 마지막 유언으로 DD101이 크리퍼의 신체를 액체화하는 약물을 먹었다는 정보를 남겼다는 정보였다. 이것이 의미하는 것이 무엇인지 바로 알아챈 사람은 없었다. 그 순간, 지하감옥을 순찰하던 경비병에게서 하수시설이 역류한다는 보고가 들어왔다. 연구원은 자세한 보고를 요청했다. 그러나 경비병은 ‘DD101’이라는 마지막 단말마를 남긴 채 송신이 두절되었다.

‘몸은 흐물흐물한데 감각은 더 또렷해. 기분이 이상하네.’

연구소의 하수관을 통해 유유히 지하감옥을 통과하던 DD101은 생각했다. 인간을 죽이고 섭취하는 비인간적인 행위를 거듭할수록 그의 사고체계는 인간과 더 비슷하게 변했다. 그도 의식하지 못한 채 인간처럼 언어체계를 구사하며 사고를 정리하고 있었다.

‘하지만 기분이 나쁜 건 아니야. 오히려 더 날뛰고 싶어.’

DD101은 진심으로 인류의 과학에 감탄하며, 들뜬 마음으로 연구소를 배회했다. 마침내 그는 인류 기술의 정수라고 할 수 있는 랩 헌트의 특수과학실에 도달했다. 그곳에서는 DD101의 탐구심과 지식으로도 이해할 수 없는 기술이 즐비했다. 이 불가해함이 오히려 DD101의 의욕을 높였다. 그러던 중, DD101은 유리관 내부에 쌓여 있는 동족들을 발견한다. 죽은 개체도 있었고 살아있는 개체도 있었다.

‘불쌍한 녀석들. 하지만 이것도 자연의 섭리야.’

DD101은 동포들에게 동질감을 느끼지 못했다. 오히려 계속 보고 있으면 기분이 나빠졌다. 그보다 그의 관심을 산 것은 크리퍼를 끊임없이 복제하는 약물이었다. 어떤 원리로 작동하고, 무슨 목적으로 저렇게 많은 크리퍼를 만들어내는지 DD101은 알 수 없었다.

‘모르겠으면 해보자!’

DD101은 약물이 든 화학탱크를 향해 뛰어들었다.

‘이게 무슨 느낌이지? 왠지 벽에 문대고 싶어서 견딜 수가 없어.’

DD101은 태어나서 처음으로 ‘간지럼’을 느꼈다. 머지않아 그의 피부가 조금씩 일어났다. 어느새 신체도 뱀의 형상으로 바뀌어 있었다. 일어난 피부가 조금씩 벗겨지더니 허물처럼 분리됐다. 그 허물은 DD101과 똑같은 모습을 하고 똑같은 동작을 수행했다. DD101은 본능적으로 그것이 자신의 모습을 투영한 분신이란 것을 알아챈다. 인류의 기술에 또 한 번 놀라는 것도 잠시, 이전과는 비교할 수 없는 병력이 DD101의 앞을 막았다. 전투병들은 철저히 무장을 하고 있었고, 레이저를 발사하는 터렛이 사방에 포진해 있었다. 혼자서 빠져나갈 수 없다는 것을 깨달은 순간, DD101은 자기가 혼자가 아니란 것을 깨닫는다.

‘잘 모르겠지만 할 수 있을 것 같다...!’

DD101과 분신은 서로를 바라보고는 일제히 달리기 시작했다. DD101은 전투병의 공격과 쏟아지는 레이저를 모두 피하지는 못했지만, 이들이 새로운 적의 등장에 보고를 우선해야 할지 주저하는 사이를 타 이들을 쓰러뜨릴 수 있었다. DD101은 문의 카드키를 지닌 전투병을 해치우고, 분신은 반대편에서 문을 가로막는 레이저 터렛을 파괴했다. DD101은 분신에게 고마운 감정을 느꼈다. 그리고 그것이 자아와 자부심이란 것을 깨달았다. 그 순간 매복해 있던 터렛에서 날라온 레이저가 분신을 관통했다.

‘.....’

DD101은 기분이 안 좋았다. 분신의 죽음이 마치 자신의 죽음처럼 느껴졌다. 나아가 이 연구소를 탈출해도, 이제는 더이상 크리퍼로서는 살아갈 수 없다는 현실을 자각했다. DD101은 혼자였다. DD101은 이 문제를 해결하기 위해 지금까지 맡은 모든 화학약품의 냄새가 느껴지는 랩 헌트의 공장시설로 들어갔다. 그리고 그가 가장 많이 먹어왔고, 가장 잘 알고 있는 생명체의 성분을 떠올려 재구성하기 시작했다.

‘...엄청난 걸 만들었을지도 모르겠다....’

한편 연구소의 입구 앞 로비에서는 연구소의 모든 병력이 모여있었다. 전투병들은 물론 경비원과 연구원들, 레이저 터렛을 비롯한 각종 로봇들. DD101이 탈출을 원한다면 이곳을 반드시 지나가야 했기 때문에 전력을 모은 것이었다. 하지만 연구소장 맥스웰의 모습은 어디에도 보이지 않았다. 연구원들은 이런 상황에 소장은 어디에 있는지, 혼자 도망간 것은 아닌지 웅성거렸다. 요 며칠 사이에 연구소 사람 중 맥스웰을 본 사람이 없었다. 그때 굉음과 함께 벽이 무너지며 DD101이 등장했다. 하지만 그 모습은 더 이상 유연하다거나 말랑말랑하다고 할 수 없는, 근육질의 몸체였다.

그것도 전투병의 총도 통하지 않는 견고한 근육이었다. DD101은 오늘 태어나서 처음으로 느낀 것들이 많았다. 지금 느낀 것은 강력한 근육과 함께 생겨난 사나운 호승심이었다. DD101의 타고난 호기심과 맞물려, 자신의 힘을 알아보고 싶다는 욕구를 눈앞의 인류에게 유감없이 쏟아부었다. 마지막 발악이 실패했음을 깨달은 인류는 황급히 지구의 세계정부로 SOS 신호를 보내는 것 외에는 할 수 있는 일이 없었다. DD101은 인류의 마지막 기척이 느껴지는 곳을 향해 달려갔다. 생활관의 끝, 소장실의 문을 부수며 들어갔다. 그곳에는 맥스웰이 있었다. 하지만 인간이라고 할 수는 없었다. 링거를 통해 액체화된 크리퍼를 주입받는 걸로 모자라 직접 손으로 복제한 크리퍼를 씹어 먹고 있는 그것은 이미 인간과 크리퍼 사이의 무엇이었다. DD101은 오늘 태어나서 처음으로 겪은 것이 많았다. DD101은 처음으로 만면에 미소를 띄웠다.

“너 나하고 비슷하구나!”

크리퍼의 힘으로 더 젊고 강해진 맥스웰은 강적이었다. 이성을 잃은 지금에 이르러서도 과학 능력은 여전했다. 평소 자기 보호에도 철저했던 그가 다루는 장비는 다른 연구원들의 것과 차원이 달랐다. DD101의 근육으로도데미지를 전부 막아내지 못했다. 하지만 DD101은 여전히 웃고 있었다. 그는 본능적으로 지금까지의 모험이 이 순간을 위한 것임을 알았다. DD101은 피해를 무릅쓰고 맥스웰의 공격을 받아낸 뒤, 로봇에서 그를 꼬집어냈다. 그리고 말그대로 쥐어짜듯이 맥스웰을 붙잡더니 그대로 먹어버렸다. DD101의 랩 헌트에서의 마지막 만찬이자 연구였다.

얼마 후 지구에서 찾아온 구조대는 폐허가 된 연구소에 생존자는 없을 것이라고 절망한다. 그 때, 폐허 속에서 사람 한 명이 걸어 나온다. 구조대는 환희에 차 생존자와 함께 지구로 귀환한다.

“지구의 인구가 몇 명인가요?”

생존자의 질문에 구조대원은 의아해하면서도, 120억 정도라고 대답한다. 예상을 훨씬 웃도는 수치에 생존자는 만족스럽게 미소 짓는다.

3. 시나리오& 스토리보드

작성 중에 있음.

4. 캐릭터 디자인

1. 크리퍼 디자인

- ‘크리퍼’는 플레이어가 직접 플레이하는 메인 캐릭터이며, 초기에는 아무 능력도 지니지 않은 ‘라바’상태로 시작하게 된다.
- ‘크리퍼’는 생명체의 DNA를 흡수하여 변신할 수 있고, 대상의 능력을 체득 및 체화할 수 있다. 게임 진행 도중
- ‘크리퍼’가 흡수하여 변신하는 능력은 다음과 같다.

폼	능력	폼	능력
노말(S)	천장에 달라붙고, 이동할 수 있다.	액체(L)	땅 사이 틈새로 들어갈 수 있다.
머슬(M)	강한 근력을 얻고 손이 생긴다.	도플갱어(M)	자신을 두 마리로 복제하며, 복제된 도플갱어는 방향키가 전환되어 적용된다.

- 변신의 경우, 게임 스테이지 진행 중 얻게되는 플라스크 아이템을 획득하여 그 능력을 발현할 수 있다.
- 변신할 수 있는 횟수는 각 스테이지마다 한정되어 있으며, 스테이지의 난이도에 따라 그 횟수는 차등 지급된다.

2. 몬스터 디자인

몬스터 디자인 노션 링크

- 적대세력 인간연합의 경우, 다음과 같이 Type이 분류된다.

1. 비공격 인간형 타입
2. 공격 전투형 인간 타입
3. 감지형 타입
4. 설치형 타입

-인간형 몬스터 타입은 스테이지 내에서 일정 거리를 반복 이동하는 ‘순찰’ 행위를 시행한다. ‘순찰’ 행위를 시행할 때 일정 범위 내의 ‘크리퍼’를 ‘감지’하는 행동을 하며, ‘크리퍼’가 감지되었을 때, ‘크리퍼’는 몬스터로부터 공격에 노출된다.

-‘크리퍼’는 모든 몬스터 타입과 서로 몸이 맞닿았을 때, ‘데스’를 기록하며, ‘데스 카운트’가 1 감소한다.

INDEX	IMAGE	TYPE	APPEARANCE STAGE	MOVE SPEED	SPEED AFTER DETECTION	ATTACK SPEED	ATTACK RANGE	NAME	FEATURE	DEFENCE
1	인간형	1,2,3	1	2	1	1	연구원 A	플레이어를 감지했을 때, 일반공격을 시행한다.	X	주먹
2	인간형	1,2,3,4,5,6	2	3	1	1	경비원 A	손전등을 들고 다니며, 감지 범위를 부채꼴로 표기.플레이어를 감지했을 때,호루라기를 불며 인근몬스터를 플레이어 근처로불러들인다.플레이어를 일반공격한다.	X	주먹
3	인간형	1,2,3	2	4	2	4	전투병 A	레이저 총을 들고 다니며,플레이어를 감지했을 때1초간 조준 후 해당 위치에레이저를 쏜다.감지 범위에는 천장, 바닥이모두 포함되어 있다.	X	레이저 총
4	인간형	2,3,4	2	4	0.5	4	전투병 B	유도 기능이 탑재된 레이저총을 사용하며, 플레이어를감지했을 때, 플레이어를일정 시간 추적하는 유도탄을발사한다. 이 때, 플레이어는완공구 및 배수로 등으로슬거나 본인의 복제물을회생시킬 수 있다.	X	유도탄
5	설치형	2,3,4,5,6	X	X	2	10	터렛 A	플레이어를 탐지한 것과상관없이, 일정시간마다 자동으로 가로축을 타격하는레이저를 발사한다.	X	레이저
6	비행형	2,3,4,5,6	3	3	2	3	거미형 드론 A	천장 축을 이동하며 플레이어를 감지한다.플레이어를 감지했을 시,몬스터를 플레이어 인근으로불러들이며 플레이어레이저 공격한다.	X	감지,레이저
7	설치형	3,4,5,6	X	X	8	Y축 전체	터렛 B	플레이어와 Y축이 일치할 때,플레이어를 잡고 전기충격을가한다.플레이어는 다른 길로 우회하거나, 구조물을 감지시켜이 합정을 파훼할 수 있다.터렛은 1회성 합정이다.	X	그랩

5. 레벨디자인

- ‘더 크리퍼’의 레벨 디자인은 플레이어로 하여금 ‘크리퍼’의 다양한 특수 능력을 활용해 파훼할 수 있는 퍼즐 요소의 기믹을 수행하고, 이 과정에서 느낄 수 있는 재미의 극대화를 목표로 한다.

1. 레벨 컨셉

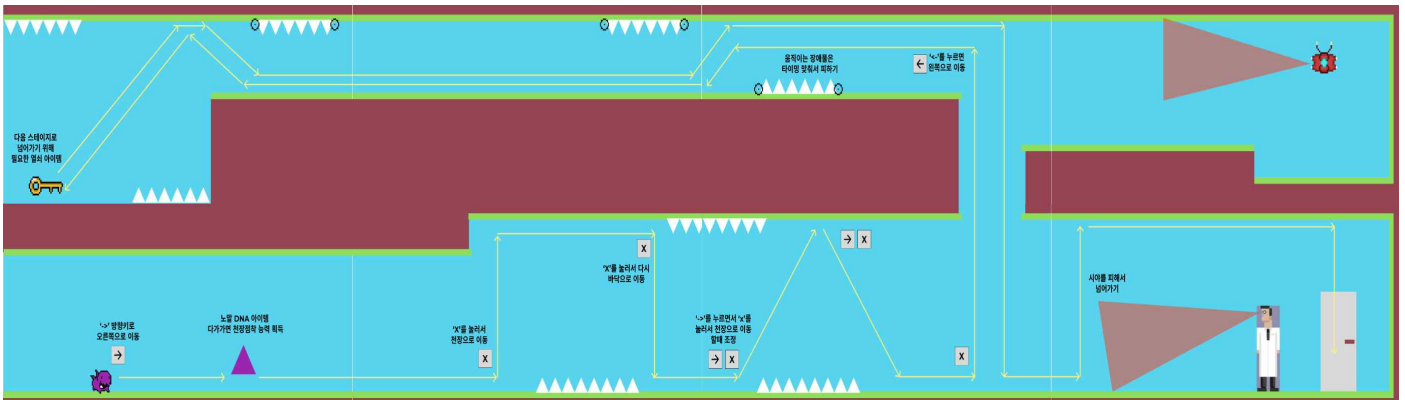


2. 퍼즐 요소

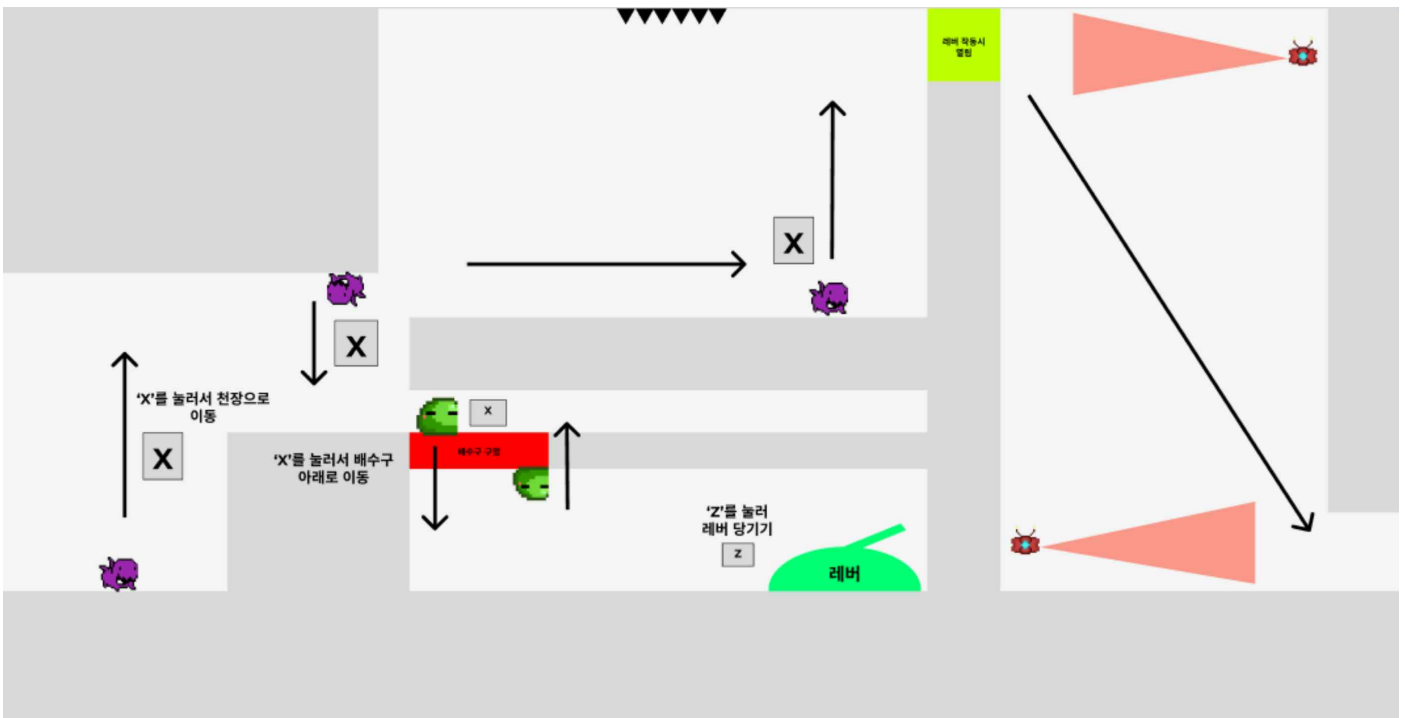
[크리퍼 능력 및 상호 퍼즐 링크](#)

품	퍼즐
노말	1) 천장에 있는 레버를 작동해서 문을 여는 퍼즐
	2) 여러 개의 보급용 엘리베이터가 있는 스테이지에서 엘리베이터에 달라붙은 열쇠몬스터와 싸우는 퍼즐
	3) 열쇠몬스터와 저글링은 엘리베이터 앞뒤로 돌 수 있다. 하지만 엘리베이터 사이의 이동은 저글링만 가능하다.
액체	1) 마리오식 토관 이동, 하수처리시설을 이용해서만 갈 수 있는 스테이지 존재
	2) 버로우해서 들어간 곳이 연구소 물탱크와 이어짐, 제한시간 내에 탈출해야 하는 퍼즐, 산성용액이 나와서 반대방향으로 달려야 하는 케이스도 존재
	3) 생명체에 파고듦, 병사로 위장해서 다른 병사가 통행을 허가하거나 다리를 놓아줌, 연구소 일원의 애완동물 등에도 침투 가능
머슬	1) 무거운 폭탄을 들고 옮겨서 다음 스테이지를 막는 벽을 파괴
	2) 윗층 스테이지에서 폭탄을 떨어뜨려서 아랫층의 다른 스테이지의 벽을 터뜨릴 수도 있음
	3) 박스를 쌓아올려 계단을 만드는 퍼즐
	4) 동족 생명체 탈출 미션, 탈출을 도와줄 다리가 되어줌
	5) 물체를 옮겨서 문을 여는 스위치 위에다가 올려둘 수 있음, 응용해서 푸쉬푸쉬 같은 퍼즐도 가능
도플갱어	1) 버튼 두개를 동시에 눌러야 통과
	2) 복제품을 희생 플레이 해서 통과

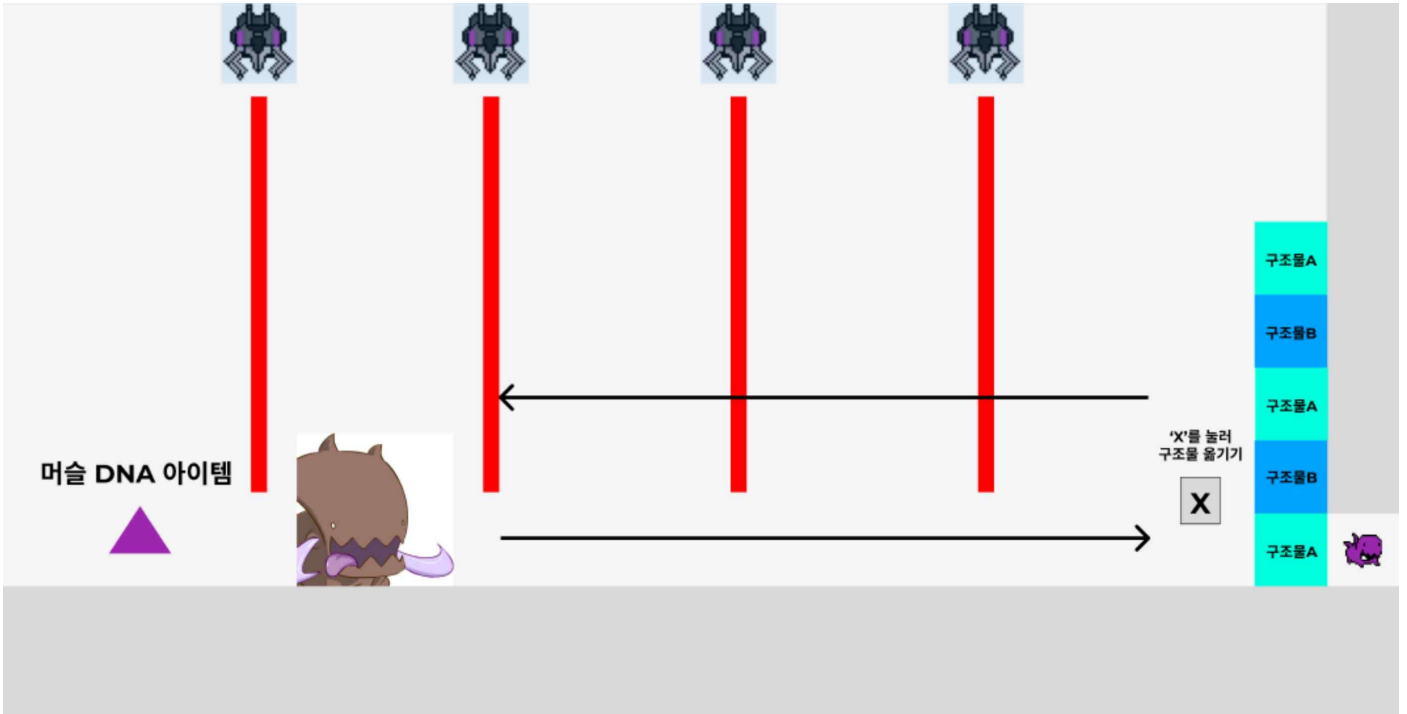
3. 레벨패스



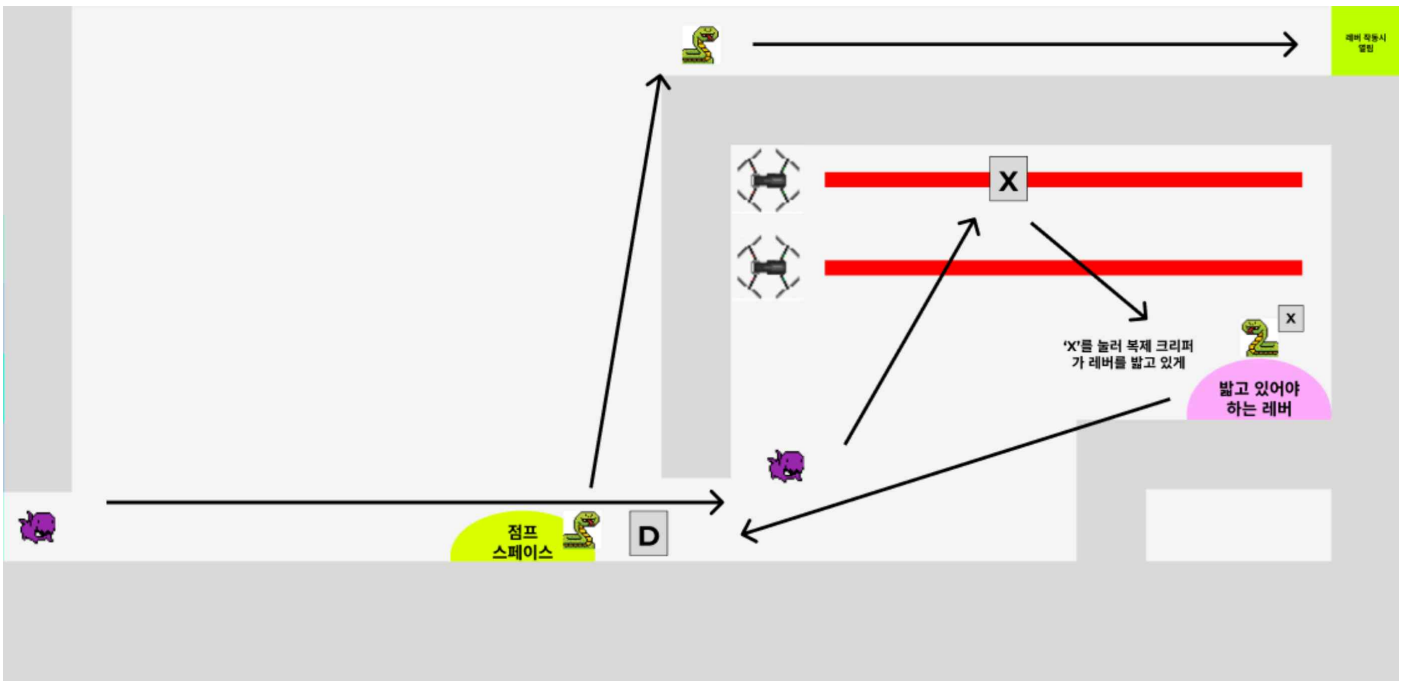
- 해당 레벨 패스는 1챕터 1스테이지 구간을 나타낸다.
- 첫 DNA 아이템을 획득하고 플레이어가 처음으로 특수 능력을 습득, 이를 활용할 수 있는 구간을 설정한다.
- 고정형 장애물과 이동형 장애물을 두어 플랫폼 게임의 기본 특성을 드러낸다.
- 열쇠 아이템이 있어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다는 정보를 알린다.
- 감지 레이더에 걸릴 시 위험에 노출될 수 있음을 알린다.
- 바닥과 천장모두 위험 지대가 될 수 있음을 알린다.



- 해당 스테이지는 '노말'과 '액체화' 능력을 활용하는 스테이지 예시이다.
- '노말'을 통해 Y축 이동을 해결하고, '액체화'를 통해 배수구 구간을 통과해야 한다.



- 해당 스테이지는 '머슬' 능력을 활용하는 스테이지 예시이다.
- 천장의 집게형 설치 함정의 공격을 타이밍에 맞게 회피하며 구조물을 하나씩 치운 뒤, '노말'로 변신하여야 다음 구간으로 넘어갈 수 있다.



- 해당 스테이지는 '노말' 능력과 '도플갱어' 능력을 활용하는 스테이지 예시이다.
- 우측 공간 내 드론의 1회성 공격을 '노말' 특수 능력을 빠르게 2회 사용함으로써 회피하여야 한다.
- 우측 공간 내 레버는 도플갱어의 분신 1개로 밟고 있게 하고, 남은 본체는 '점프 스페이스'까지 이동 후 다음 스테이지로 이동하여야 한다.

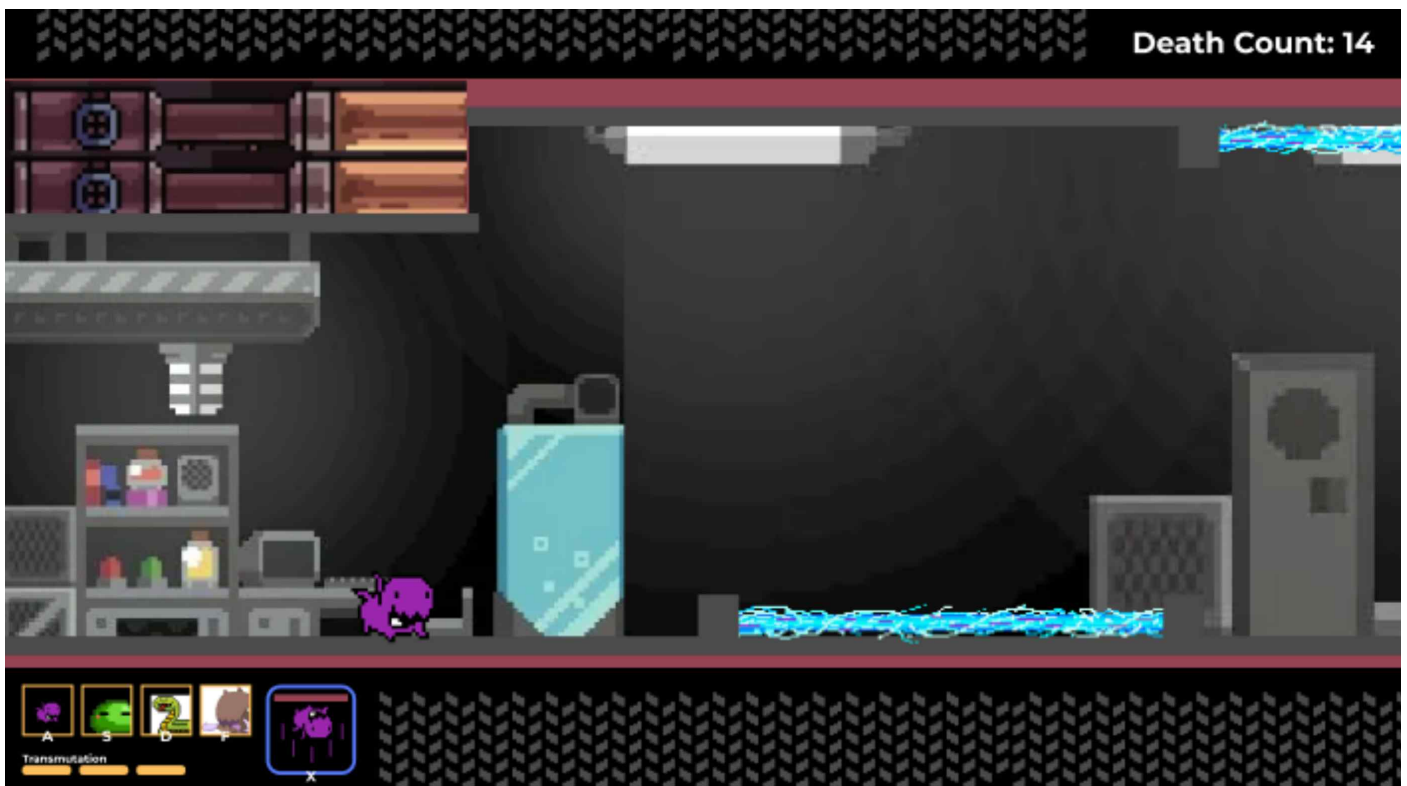
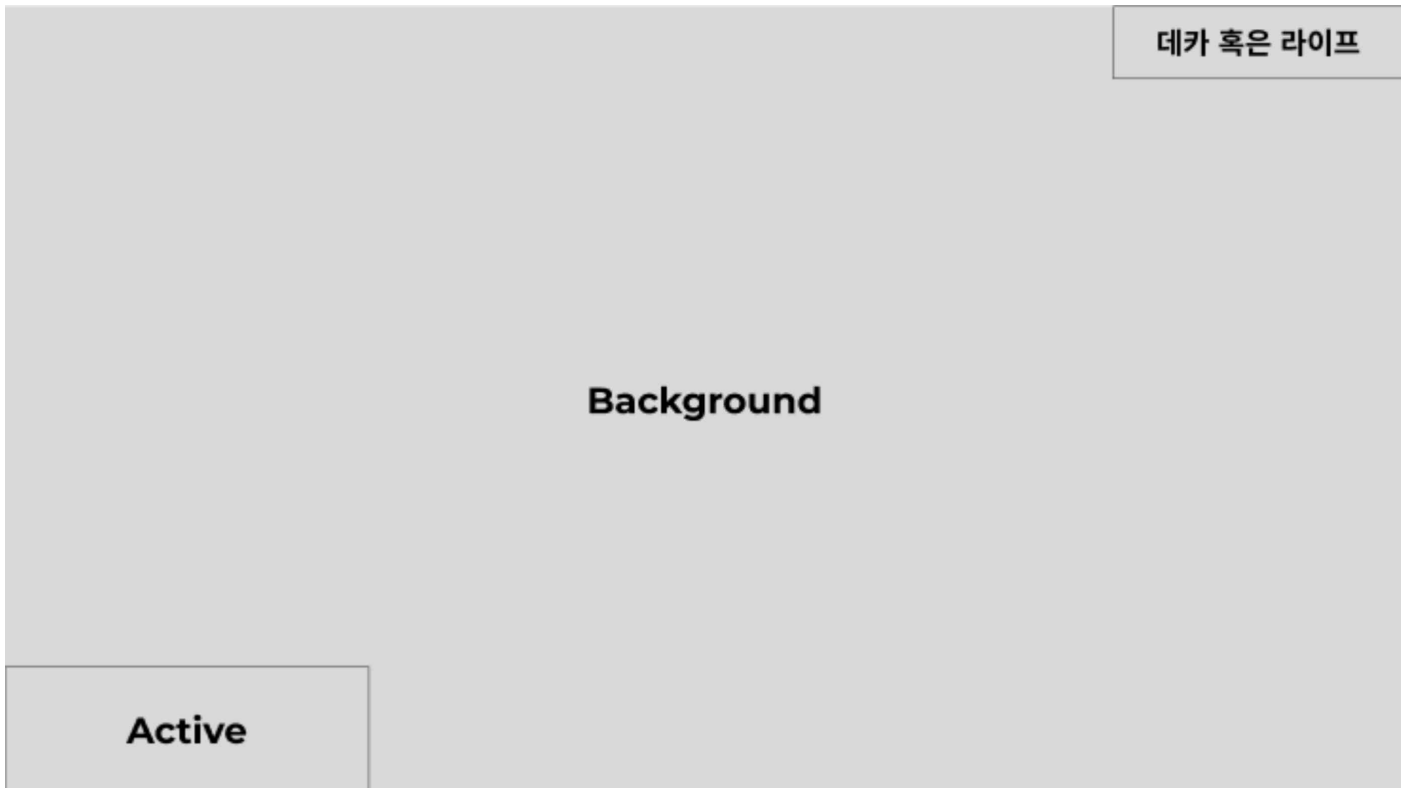
4. 스테이지 로드맵



1. 생체실험실 - 노말 발현
2. 지하 (하수구 / 지하감옥) - 액체화 발현
3. 특수과학실(아카이브) - 도플갱어 발현
4. 중앙공장 - 머슬 발현
5. 생활관 & 로비 (대광장)

6. UI

* [HUD]



- 좌측 하단에는 플레이어가 변신할 수 있는 4가지 폼과 특수 능력 아이콘을 드러낸다.
- 좌측 최하단에는 해당 스테이지에서 사용할 수 있는 변신의 제한 횟수 카운트를 명시한다.
- 우측 상단에는 해당 스테이지에서 기록할 수 있는 '데스'의 총량을 나타내며, 데스카운트가 0인 상태에서 1데스를 더 기록할 시, 해당 챕터의 시작구간으로 리스폰 된다.
- 플레이어가 조종하는 캐릭터의 기본 위치는 9개 그리드 기준 중앙 하단 선에 배치한다.