

## 게임 플레이

### 기획 의도

- UI 최소화
  - 퍼즐 게임의 특성상 지형지물을 잘 파악해서 플레이어가 헤쳐나가는 경험을 확실히 선사하기 위해 UI를 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.
- 4가지 고유한 품
  - 4가지 품을 부여해서 한가지의 능력으로만 단조롭게 플레이하는 것이 아닌 다양한 방식 및 방법으로 플레이 하게끔 다채롭게 설정한다.
  - 4가지 품 각각 한개씩의 고유 능력을 부여함으로써 플레이어의 뇌부하를 방지한다.
- 간단한 조작법
  - 총 8가지 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	0회	1회 이상 데스 및 리스폰
클리어 타임	클리어 시간 <b>143초</b> 이하	클리어 시간 <b>143초</b> 초과

1. 스타 1개는 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 (FHD기준 8구역)**, 스테이지 **1-1** 기준

- 클리어를 위한 최단 레벨패스 거리를 픽셀로 계산해보니 **22890** 픽셀이 나왔다.

플레이어 캐릭터의 이동 속도는 1초 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 **143초** 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 1스타는 기본적으로 주어지는걸로 결정. 변신 횟수도 어차피 레벨 디자인에 맞게 따라 x횟수 안에 클리어를 할수 있게끔 설계를 하기 때문에 결과 기준으로 넣기에는 불필요하다 판단.