별빛 아래의 탈출 스테이지별 기믹

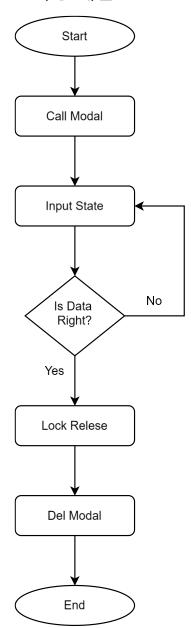
번호	작성자	작성일자	내용
1	정민영	2024-04-29	장난감의 방 구성
2	정민영, 박천웅	2024-04-30	패턴별 플로우 추가 및 선물의 방 구성
3	정민영, 박천웅	2024-05-01	컴퓨터의 방 구성
4	정민영, 박천웅	2024-05-02	책의 방 트릭 1 구성
5	정민영,박천웅	2024-05-03	책의 방 트릭2 구성, 면접의 방 트릭 구성

목차

기믹	패턴별 플로우	3
	조작형 패턴	3
	조작 반응형 패턴	4
	반응형 패턴	5
장닌	남의 방	6
	트릭1	6
	트릭2	7
선물	-의 방	8
	트릭1	8
컴퓨	- 터의 방	10
	트릭1	10
	트릭2	14
책으	방	15
	트릭1	15
	트릭2	16

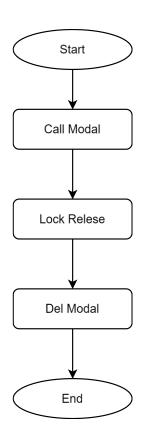
기믹 패턴별 플로우

조작형 패턴



1.	모달 호출	1-1. 모달을 호출한다.
	(Call Modal)	1-2. 호출한 모달을 입력 대기 상태로 전환한다.
		2-1. 값을 입력한다.
2.	값 입력	2-2. 입력된 값을 판단한다.
	(Input State)	2-3. 입력된 값이 일치하지 않을 시 값 입력으로 돌아간다.
		2-4. 입력된 값이 일치할 시 기믹 해제로 전환한다.
3.	기믹 해제	기믹을 해제한다.
	(Lock Release)	기탁을 에세인다.
4.	모달 제거	4-1. 호출된 모달 창을 닫는다.
	(Del Modal)	4-2. 모달을 제거한다.

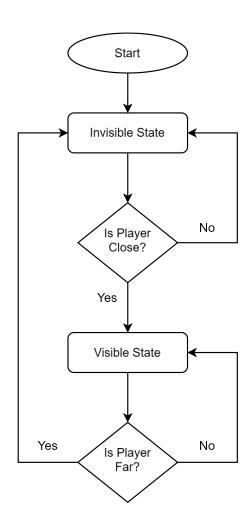
조작 반응형 패턴



1.	모달 호출	모달을 호출한다.
	(Call Modal)	포글글 포컬인니.
2.	기믹 해제	기믹을 해제한다.
	(Lock Release)	기익글 애세안다.
3.	모달 제거	3-1. 호출된 모달 창을 닫는다.
	(Del Modal)	3-2. 모달을 제거한다.

반응형 패턴

1 OFH OF YELL	1-1. 플레이어가 기믹과 가까이 있는지 판단한다.	
1.	1. 안보이는 상태	1-2. 가까이 있지 않을 시 안보이는 상태를 유지한다.
	(Invisible State)	1-3. 가까이 있을 시 보이는 상태로 전환한다.
2	2. 보이는 상태 (Visible State)	2-1. 플레이어가 기믹과 멀리 있는지 판단한다.
2.		2-2. 멀리 있지 않을 시 보이는 상태를 유지한다.
		2-3. 멀리 있을 시 보이지 않는 상태로 전환한다.

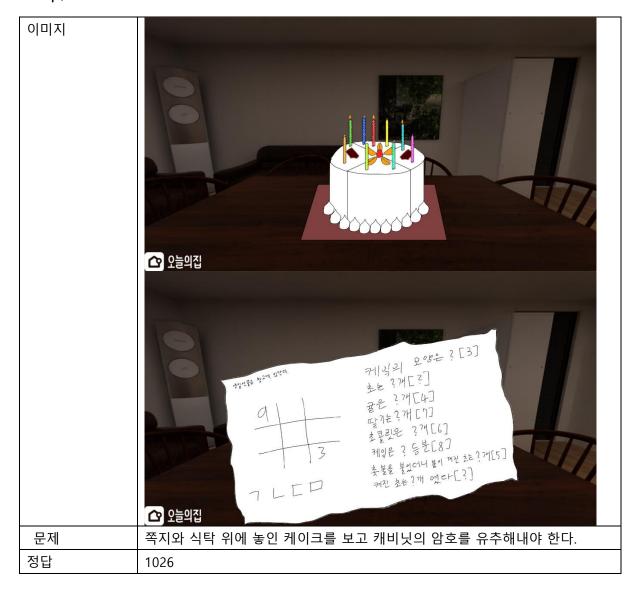


장난감의 방

이미지	
문제	책상 앞 선반위에 놓여 있는 인형들을 보고 금고의 비밀번호를 찾아내야 한다.
정답	2375641
풀이	배치된 동물 인형들을 보고 십이지신을 유추해낸 뒤 상대적 순서를 파악하여 비밀번호를 파악한다.
	배치된 동물인형 = 토끼, 양, 돼지, 닭, 개, 원숭이, 호랑이
	십이지신 = 쥐, 소, 호랑이 , 토끼 , 용, 뱀, 말, 양, 원숭이, 닭, 개, 돼지
	인형의 상대적 순위 = 호랑이(1) 토끼(2) 양(3) 개(4) 원숭이(5) 돼지(6) 닭(7)
	순서 재배치 -> 토끼(2) 양(3) 돼지(6) 닭(7) 개(4) 원숭이(5) 호랑이(1)
	정답 = 2 3 7 5 6 4 1
제시되는 힌트	꾸러기 수비대

이미지	Et Z 2 2 103 × 104 105 106 2 2 2 X A 2 2 2 2 7 7 7
문제	사물함에서 찾은 쪽지를 토대로 자물쇠의 암호를 찾아내야 한다
정답	352143
풀이	탈출 = escape 알파벳들의 상대적 순서를 파악하여 암호를 찾아내면 된다. a = 1, c = 2, e = 3, p = 4, s = 5 e s c a p e = 3 5 2 1 4 3
제시되는 힌트	탈출 Ver. English

선물의 방



풀이 식탁 위에 놓여 있는 케이크를 보고 쪽지의 내용을 채워야 한다. 9와 3의 위치를 보고 []속 숫자의 의미가 순서라는 것을 파악해야 한다. -쪽지 내용 정답 케잌의 모양은 0 [3] (둥근 모양이기 때문에 0) 초는 9개 [1] 귤은 5개 [4] 딸기는 **1**개 [**7**] 초콜릿은 **2**개 [**6**] 케잌은 4등분 [8] 촛불 불었더니 불이 꺼진 초는 6개 [5] 켜진 초는 3개였다 [9] ¬ ∟ □ 의 의미는 숫자칸의 겉테두리 모양이다. □ -> 1

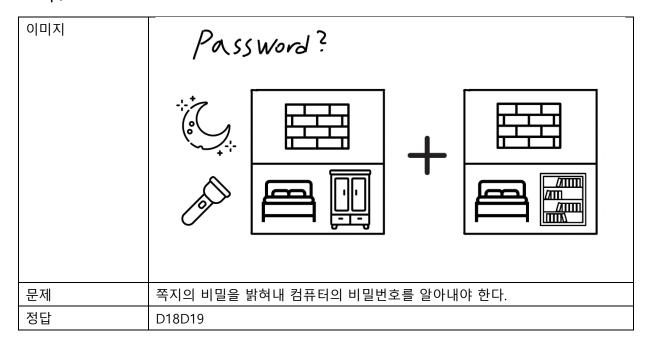
□ -> 0
□ -> 6

제시되는 힌트

캐비닛의 암호는 1026

쪽지에서 9와 3의 의미를 알려 준다.

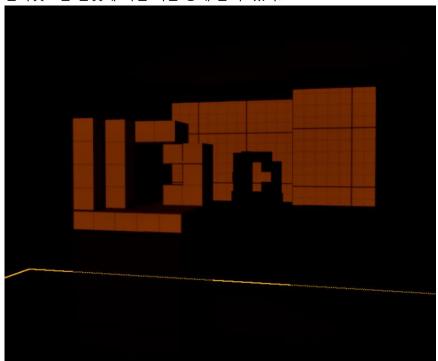
컴퓨터의 방



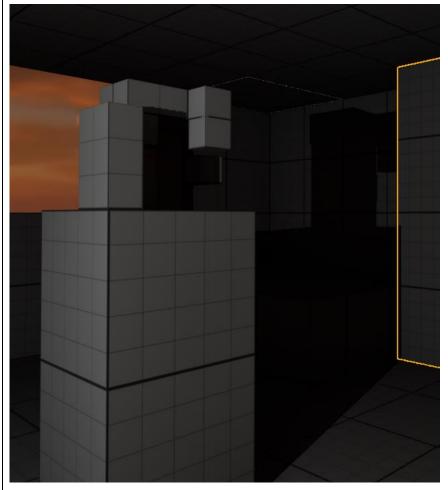
풀이

방 중앙의 레고 조형물을 통해 빛의 각도를 이용하여 알파벳과 숫자를 찾아야한다.

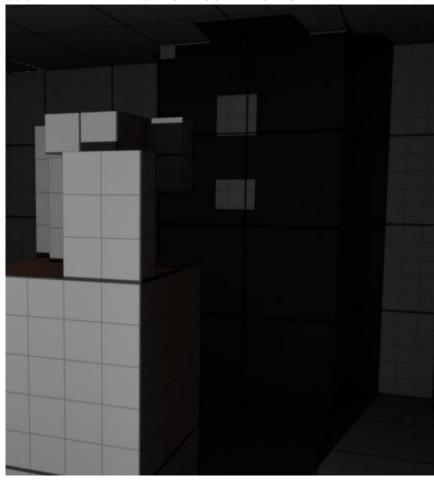
알파벳 D는 달빛에 비친 벽을 통해 알 수 있다.



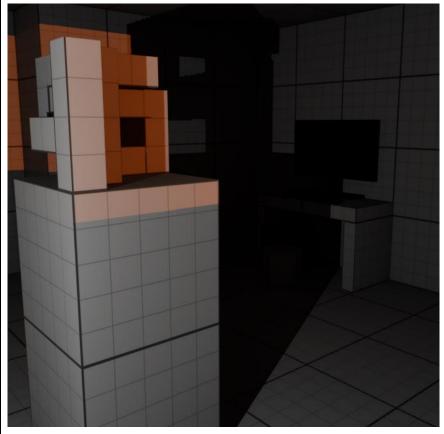
숫자 1은 손전등으로 침대 쪽을 비추면 표시된다.

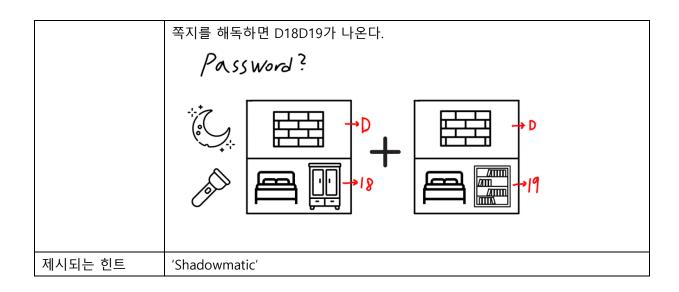


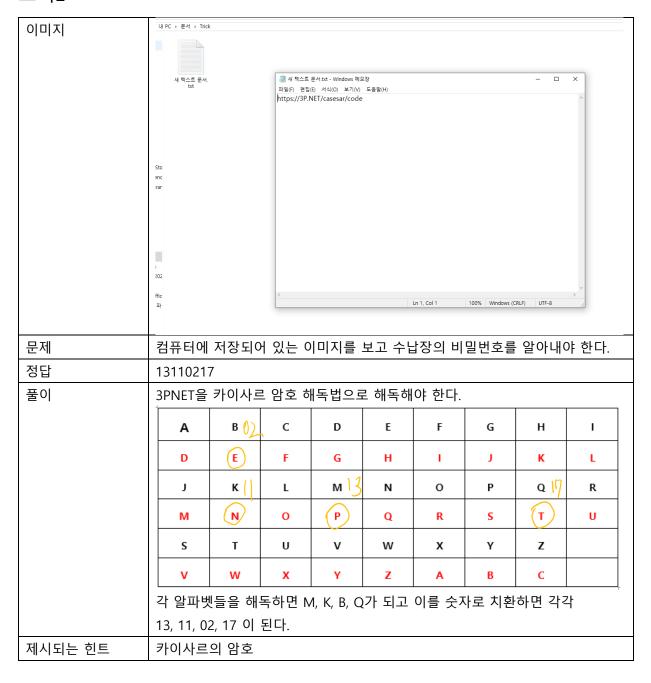
숫자 8은 손전등으로 옷장 쪽을 비추면 표시된다.



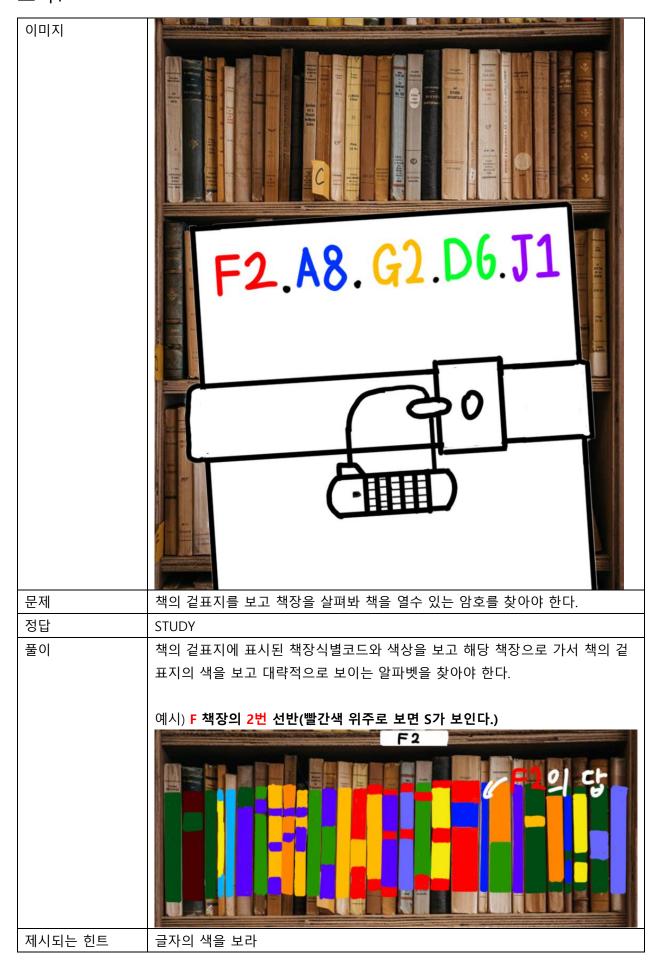
숫자 9은 손전등으로 선반 쪽을 비추면 표시된다.







책의 방



이미지	4106 ? 1104 113/01 P=02
문제	6개의 분류로 나뉘어 있는 책장을 통해 다음 방으로 가야 될 호실을 유추해 내어 비밀번호를 추론해내야 한다.
	각 책장에 꽂혀 있는 책들은 이러하다.
	1104 책장(동화책)
	2103 책장(청소년 필독서)
	3101 책장(문제집, 참고서)
	4106 책장(문학, 교양 서적)
	? 책장(자기개발서, 자격증 서적)
정답	5105
풀이	각 책장들은 플레이어가 지나쳤던 방을 상징하는 책장이다.
	1104(첫번째 방 104호, 장난감의 방)
	유년기를 상징하는 104호실의 책장은 동화책이 꽂혀 있다.
	2103(두번째 방 103호, 선물의 방)
	아동기를 상징하는 103호실의 책장은 청소년 필독서가 꽂혀 있다.
	3101(세번째 방 101호, 컴퓨터의 방)
	청소년기를 상징하는 101호실의 책장은 문제집, 참고서가 꽂혀 있다.
	 4106(4번째 방106호, 책의 방)
	책 그 자체를 상징하는 106호실의 책장은 문학 교양서적이 꽂혀 있다.
	5105(105호 면접의 방)
	청년기를 상징하는 105호실의 책장은 자기개발서, 자격증이 꽂혀 있다.
제시되는 힌트	너의 과거

면접의 방

문제 화이트 보드를 보고 수납장의 암호를 찾아내야 한다. 정답	이미지	2516964 8302847 6295265 31** 71** 1T** 01** 91** 34**
중자 옆에 있는 모음의 의미는 방향이다. 1 6 9 6 4 8 3 0 2 8 4 7 6 2 9 5 2 6 5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
제시되는 히트 바향		大

이미지	
	우리 회사가 원하는 인재
	열정 넘치는 인재 늘 한결같은 인재 논리적인 사고를 할 줄 아는 인재 시스템 구조 파악을 할 줄 아는 인재 사교성이 뛰어난 인재
	언제나 팔팔한 체력을 갖춘 인재
문제	면접실 수납장 속 문제를 읽고 중앙 테이블에 올려져 있는 상자의 암호를 풀어야 한다.
정답	1012948
풀이	볼드 표시된 글자를 보고 연상되는 숫자를 떠올리면 된다.
	열정 = 10
	한결 = 1
	논리 = 2
	구조 = 9
	사교성 = 4
	팔팔한 = 8
제시되는 힌트	