장애물 컨셉서

앨리스의 태엽

정하은

**Ch 1. 문서 컨셉**

1. **전체 컨셉** 
   * 1. 장애물의 역할에 대해서 설명한다.
     2. 장애물의 종류에 대해서 설명한다.
     3. 장애물이 플레이어의 움직임 제한에 대해서 설명한다.
2. **진행 방향**
   * 1. 장애물의 대략적인 모습을 보여준다.
     2. 세부적인 특징 (크기, 모양)등을 설명한다.
     3. 장애물이 플레이의 움직임을 어떤 식으로 제약하는 가를 설명한다.

**Ch 2. 장애물 정의**

* + - * 1. **정의**
    1. 게임의 전반적인 분위기를 형성한다.
    2. 난이도와 캐릭터의 동선, 플레이 시간을 확정시킨다.
    3. 활성 장애물/비활성 장애물이 존재
       - 1. **역할**
    4. 게임 스테이지 내에서 다음 스테이지의 입구로 플레이어를 유도한다.
    5. 게임 내부의 캐릭터들의 움직임을 제한한다.

**Ch 3. 장애물 종류**

**종류**

**서랍장**

**의자**

**책상**

**상자(뚜껑 O)**

**상자(뚜껑 X)**

**진열장**

**선반**

**도구함**

**공동 작업대**

**사다리**

**커튼**

**빗자루**