

Asling Vita Level Design 기획 문서



작성일자: 2024-02-12

작성자: 박천웅

문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-02-12	목차 구성 및 1차 작업
2	박천웅	2024-02-13	<u>세계관 이미지 작업 추가</u>
3	박천웅	2024-02-14	캐릭터 이지미 작업 추가
4	박천웅	2024-02-19	개임소개 편집
5	박천웅	2024-02-22	<u>포탈 훌 퍼즐 기믹 기획</u>
6	박천웅	2024-03-05	연구부서와 인사부서 디자인
7	박천웅	2024-03-06	기획재정부서 디자인
8	박천웅	2024-07-17	각 부서별 특성 추가

Index

Asling Vita Level Design 기획 문서	1
문서 이력	2
Index.....	3
1. 개요	5
1.1 게임 소개.....	5
1.2 주요 캐릭터 소개.....	6
1.2.1 Asling Vita.....	6
1.2.2 Luis Vita	7
1.2.3 The Gray Man A.....	8
1.2.4 Alex Finn Chronos	9
1.2.5 Inauisi Felix.....	10
1.2.6 Dedica Sign	11
1.2.7 Stabil Imperium	12
2. 세계관	14
2.1 배경설정	14
2.2 주요장소 소개	14
2.2.1 집	14
2.2.2 골목길	15
2.2.3 회사	16
3. 레벨 디자인	24
3.1 튜토리얼 1 집	24
3.2 튜토리얼 2 골목길	24
3.3 회사	25
3.3.1 포탈 훌	25
3.3.2 로비 구역	26
3.3.3 연구 개발 부서 구역	28

Asling Vita Level Design Document

3.3.4	인사 영업 부서 구역	31
3.3.5	기획 재정 부서 구역	34
3.3.6	사장실 구역.....	37
4.	게임 플레이	37
4.1	난이도 조절	37
4.2	플랫폼과 장애물 설계	37
4.3	아이템과 보상 시스템	37
4.4	보스 전투.....	37
5.	스토리텔링	37
5.1	주요 이야기 및 플롯 포인트.....	37
5.2	캐릭터 간 상호작용	37
6.	미적 요소	37
7.	사운드	37
8.	사용자 경험	37
9.	기타	37

1. 개요

1.1 게임 소개

- "Asling Vita"는 행복에 대한 질문을 탐구하는 여정으로, 이상한 세계에서의 모험을 통해 플레이어에게 깊은 생각을 전하는 액션 어드벤처 게임입니다.
- 게임의 배경은 이상한 나라의 엘리스와 소설 모모를 바탕으로 재구성하였으며, 플레이어는 주인공인 Asling Vita와 함께 행복이란 무엇인가에 대한 답을 찾아 나서야 합니다.
- 이 게임은 2010년대 서브프라임 모기지 사태가 일어난 세계를 배경으로 하며, 9살인 주인공은 미국 시골에 위치한 평범한 가정에서 살고 있습니다.
- 우연치 않게도 사람들에게 시간을 관리해준다는 이형의 존재가 주인공에게 접근하며 게임이 시작하게 됩니다.
- 주인공은 이형의 존재로부터 시간관리 회사라는 거대하고 비밀스러운 회사의 존재를 깨닫고 이를 찾아 탐험하며 끝내 자신 만의 답(엔딩)을 내리게 될 것입니다.
- 이 게임의 주요 장소인 회사는 시간을 훔치고 보관하는 비밀스러운 공간으로, 회사의 각 부서는 각각의 역할을 맡아 전 인류의 행복을 추구합니다.
- 회사의 연구 개발 부서는 인간이 행복을 어떤 상황에서 느끼는지를 끝없이 시뮬레이션하고 연구하여 탐구합니다.
- 인사 영업 부서는 인간과의 계약을 통해, 그 인간의 시간 일부를 결정화하여 회사로 갖고옵니다. 또한 새로운 회색인간을 고용(생산)하고 해고(폐기)하는 역할을 맡습니다.
- 그리고 기획 재정 부서는 회색인간들이 들고온 시간결정들을 모아서 회사내 자원을 재 분배하며 다른 부서의 활동을 관리 감독하는 역할을 맡습니다.
- 플레이어는 각 부서에서 퍼즐을 풀고, 중간 보스 3명을 쓰러트리기 위해 아이템을 수집하고 전투해야 합니다. 최종 보스를 상대하기 위해 플레이어는 모아둔 아이템과 발견한 힌트를 적절히 활용해야 합니다. 이 게임은 퍼즐 해결과 전투, 세계관의 수집과 이야기를 통해 흥미진진한 모험을 제공합니다.
- "Asling Vita"는 세계관의 풍부한 이야기와 다양한 퍼즐, 전투를 통해 플레이어에게 재미와 도전을 제공하는 탐험 어드벤처 게임입니다. 함께하시겠습니까?

1.2 주요 캐릭터 소개

1.2.1 Asling Vita



- 주인공 역할을 맡은 9살 소녀입니다.
- 성격은 조용하고 내성적인 편이지만 고집이 강하고 추진력이 좋습니다.
- 키와 몸무게는 각각 125cm, 23 kg으로 살짝 왜소한 편입니다.
- 어릴 적 어머니와 사별하고 아버지와 함께 작은 마을에 살고 있습니다.
- 아버지를 무척 사랑하지만, 요즘 정신없이 바쁜 아버지 덕분에 함께 있는 시간이 적어져서 매우 의기소침해져 있습니다.

1.2.2 Luis Vita



- 주인공의 아버지입니다.
- 미국에 거주하는 40대 남성으로, 은행에서 리스크 관리자로 일하고 있습니다.
- 그는 서브프라임 모기지 사태에 의해 흔들리는 경제 상황과, 밀려드는 업무의 압박 속에서도 딸을 위하는 마음으로 버텨내는 가장입니다.
- 그는 미래의 행복을 위해 시간관리 회사로부터 시간관리 계약을 맺었으며, 이로 인하여 대다수의 시간은 그들의 설계대로 행동해야하는 인간이 되었습니다.
- 그는 무척 성실하고 근면한 성격이며, 아내와 사별한지 5년이 지났지만 재혼은 생각도 않는 순정남입니다.

1.2.3 The Gray Man A



- 튜토리얼에서 처음으로 주인공에게 접근하는 시간관리 회사의 영업사원입니다.
- 정식 직위는 Time Planner로 이를 그대로 사람의 시간을 설계, 관리 감독해주는 직업입니다.
- 무척 신사적인 말투와 상대방을 존중하려는 단어를 선택하곤 하지만 근본적으로 인간을 멸시하며 하찮게 보는 선민사상을 갖고 있습니다. 또한 무척이나 급발진을 쉽게 하는 다혈질이기도 합니다.
- 그는 본인을 무척 뛰어난 영업맨으로 생각하고 있지만, 현실은 절박한 인간 몇몇들과 운 좋게 계약을 하여 간신히 할당량을 채우고 있는 사원으로, 할달량에 쫓기며 예민한 상태입니다.
- 주인공과 만나기 이전 자신과 계약한 인간 중 몇몇이 본래 예측했던 시기보다 일찍 사망하여 추가적인 계약을 위해서 이리저리 뛰어다니던 중, 주인공의 아버지로부터 생각보다 적은 양의 시간 결정만을 체취함에 이상함을 느끼고 주인공에게 접근하게 됩니다.
- 튜토리얼에서 사망하여 주인공에게 본인이 갖고 있는 스마트 워치를 제공하는 적성 개체입니다.

1.2.4 Alex Finn Chronos



- 시간관리 회사 크로노스 템푸스의 창시자이자 모든 회색인간들의 창조자인 사장님입니다.
- 약 3000년의 시간을 살아온 고대 그리스 인으로, 전도 유망한 철학자였습니다.
- 인류 전체의 항구적인 행복을 추구하던 그는 행복과 불행의 조건과 비합리적인 인간성에 크게 실망하게 됩니다.
- 동시에 행복이란 진리에 도달하는데 절대적인 시간이 부족하다고 여기게된 그는 이전 자신이 은혜를 배풀었던 지인들로 하여금 조금씩 그들의 시간을 나눠 받아 이를 해결하고자 했습니다.
- 그러나 강한 반발과 함께 역으로 목숨까지 위협받게된 그는 강한 인간 불신과 함께 인간은 구조적으로 자체적인 회생이 불가능하며, 비합리적으로 시간을 낭비하여 자멸하는 저열한 종족이라는 극단적 결론에 이르게 됩니다.
- 결국 자신이 희생하여 철저한 통제로 인간 본인의 능력과 자본, 나아가 전반적인 인류의 발전을 이루는 가운데 그들이 낭비하는 시간들이 없도록 조율하며, 그 여유분을 자신에게 쏟음으로서 수명을 늘리게 됩니다.
- 그는 시간에 대한 깨달음을 통하여 3가지의 능력을 개화하였고, 해당 능력들을 기반으로 최초의 회색인간 3인을 만들고, 이들로 하여금 각 부서와 역할을 맡아 회사를 운영하게 했습니다.
- 기본적으로 본체는 회사의 지하에서 계속 잠들어 있으며, 그의 의식은 쪼개져 최초의 3인에게 깃들어

회사를 운영합니다.

- 쪼개진 의식들은 각각 그의 청년기, 중년기, 노년기에 해당하는 자아들로 인간에게 가장 우호적인 청년기는 영업부서의 장에게, 행복을 계속해서 연구하던 중년기는 연구부서의 장에게, 인간 불신과 강력한 통제의 필요성을 느낀 노년기는 기획부서의 장에게 깃들게 됩니다.

1.2.5 Inauisi Felix

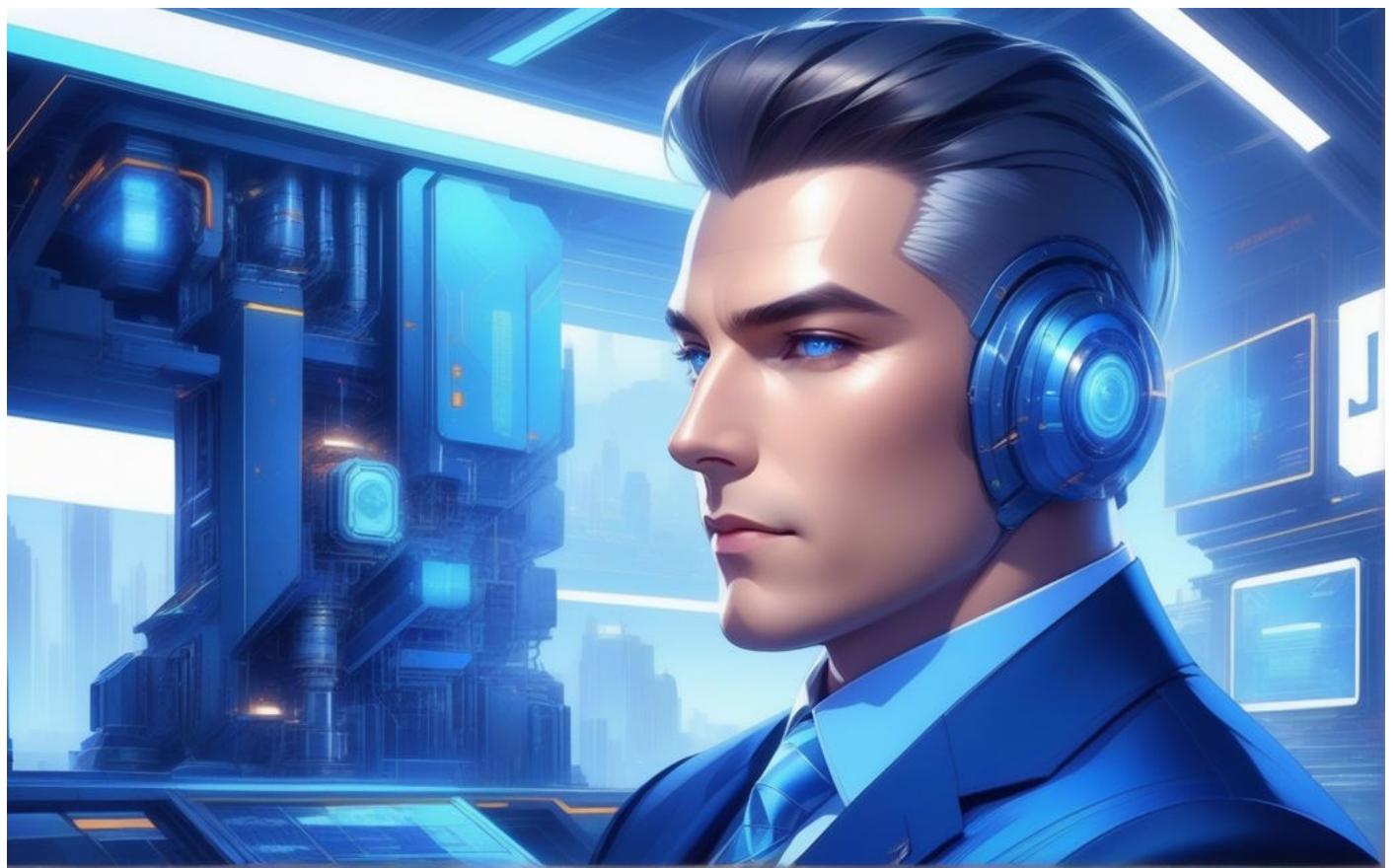


- 크로노스 템푸스 연구개발 부서의장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 그는 본격적으로 인간의 행복을 연구하던 사장의 중년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 한가지의 몰두하면 주변을 잘 알아차리지 못하며, 집중이 깨질 때 무척이나 예민하게 반응합니다.
- 자신의 주장에 대한 고집이 상당하고, 이를 받아드리지 못하는 대상들을 무식하다 생각하는 꼰대기질이 강합니다.
- 그는 시간을 되돌리는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간이 행복을 느끼는 시점과 불행을 느끼는 시점을 알아내기 위한 시뮬레이션을 끝없이 반복하며 돌리고 있습니다.
- 그의 주요 사상은 다음과 같습니다.

Asling Vita Level Design Document

- 행복은 식물의 성장과도 비슷하다.
- 최소율의 법칙을 따르기 때문이다.
- 인간은 행복을 이루기 위한 다른 모든 요소들이 충족되더라도 단 하나의 요소가 최소치를 넘지 못하면 불행하다 느낀다.
- 가장 악질 적인건 그 행복을 구성하는 요소마저 다른 사람들과 교류할수록 계속 늘어난다는 점.
- 행복한 모습은 비슷하지만, 불행은 저마다 다른 모습인 이유
- 선택과 집중, 행복의 필요 요건의 최소화야 말로 행복해질 수 있는 길이다.

1.2.6 Dedica Sign



- 크로노스 템푸스 인사영업 부서의장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 가장 인간에게 우호적이었던 사장의 청년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 무척 온화한 말투와 신사다운 침착함으로 상대를 대합니다.
- 그러나 동시에 인간이 아닌 회색인간들에 대해서는 무척이나 냉정한 모습을 보입니다.

Asling Vita Level Design Document

- 그는 시간을 정지시키는 권능을 소유하고 있으며, 이를 통해 인간으로부터 박리된 시간을 결정화 시켜 회사로 들여오는 역할을 하고 있습니다.
- 인간의 의식은 집중을 할 때 흘러가는 시간에 대한 인식부조화 상태에 빠집니다.
- 이때 시간정지의 권능을 통해서 인간의 의식으로부터 박리된 시간의 일부를 결정화 시키는 것입니다.
- 때문에 그는 인간과의 계약을 통해서 그들에게 철저한 집중의 시간을 설계해주며, 잣은 집중을 하도록 유도하여 그들의 성장과 발전을 돋습니다.
- 그는 본인이 인간에게 매우 도움이 되는 존재라고 생각하고 있으며 이에 큰 자부심을 느끼고 있습니다.
- 때문에 그는 주인공에게 가장 우호적인 존재이며, 유일하게 첫 대면에서 이대로 집으로 돌아간다를 선택할 시 그대로 보내주는 보스가 될 것입니다. 물론 첫 탐색 구역으로 인사팀을 골랐을 때만입니다.

1.2.7 Stabil Imperium



- 크로노스 템푸스 기획재정 부서의장을 맡고 있는 최초의 3인 중 하나입니다.
- 인간 불신과 강한 통제의 효과를 맹신하던 사장의 노년기의 자아를 기반으로 탄생한 인격입니다.
- 인간으로서의 감정은 거의 매말라 있으며, 기계적인 성격을 갖추고 있습니다.
- 효율성과 최적화를 중시하며, 권위적이고 광기어린 카리스마가 공존합니다.
- 기획재정 부서에서는 회사내 모든 회색인간들의 실적 관리와 이에 대한 평가를 인사영업 부서에 내려

Asling Vita Level Design Document

주는 역할을 하고 있습니다.

- 동시에 인사영업 부서로부터 들어온 시간 결정들을 필요한 부서로 전달하며, 그 일부를 사장실로 전달하는 역할을 하고 있습니다.
- 그는 시간의 속도를 조절하는 권능을 통해, 가속과 감속의 현상을 일으킬 수 있습니다.
- 이를 통해서 모든 일들이 원활하게 돌아갈 수 있도록 모든 복잡한 자원 분배의 현장들의 속도를 일일이 체크하며 변수를 넣어 운용합니다.
- 그의 부서는 철저한 상명 하복으로 돌아가며, 그의 계획에서 벗어나는 자는 가차 없이 폐기합니다.

2. 세계관

2.1 배경설정

- 시대적 배경은 2010년 서브프라임 모기지 사태가 벌어진 미국입니다.
- 주인공의 집은 도심지에서 차량으로 2시간 정도 떨어진 소규모 마을입니다.
- 단독 주택으로 그리 좁지 않지만 낡은 2층형 자택에서 생활하고 있습니다.
- 고대로부터 시간관리 회사가 존재해 왔으며, 그들은 시대에 따라서 다른 이름, 다른 방식으로 세상의 인간들의 시간을 훔쳐가면서 그 세력을 넓히고 있습니다.
- 물론 이 모든 일들은 그저 9살 소녀의 한 여름밤의 꿈일지도 모를 일입니다.

2.2 주요장소 소개

2.2.1 집



- 미국의 평범한 목조 저택입니다.
- 2층으로 구성되어 있으며 1층은 주방과 식탁, 거실, 2층으로 향하는 계단, 복도로 구성되어 있습니다.

Asling Vita Level Design Document

- 2층은 실질적인 방들이 위치하며 총 3개의 방을 갖고 있습니다.
- 주인공의 방은 작고 아기자기한 여자아이의 방으로 구성합니다.
- 아버지의 방은 아내의 빈자리가 느껴지는 단출한 방과 서재방으로 구성합니다.
- 서재방은 은행의 리스크 관리에 관한 서적과 경제관련 잡지, 여러 그래프가 그려진 서류들이 이리 저리 흩어진 상태입니다.
- 이곳에서 튜토리얼을 통해 회색인간과의 타임어택 술래잡기가 실시됩니다.
- 이를 통한 간단한 조작 방법과 주인공에 대한 정보를 얻는 장소입니다.

2.2.2 골목길



- 회사로 들어가기 위해서 도심지로 들어선 주인공이 근처를 지나다 발견한 또 다른 회색인간을 미행하는 맵입니다.
- 2번째 튜토리얼이라고 볼 수 있으며, 최초의 튜토리얼에서 얻은 스마트 워치의 기능들과 Third Eye(가제) 스킬을 사용하는 방법을 알게됩니다.
- 도심지로서 몇몇 고층 빌딩들이 늘어서 있지만, 골목길로 들어서는 곳은 상대적으로 넓고 인적이

드문 슬럼가 느낌으로 디자인합니다.

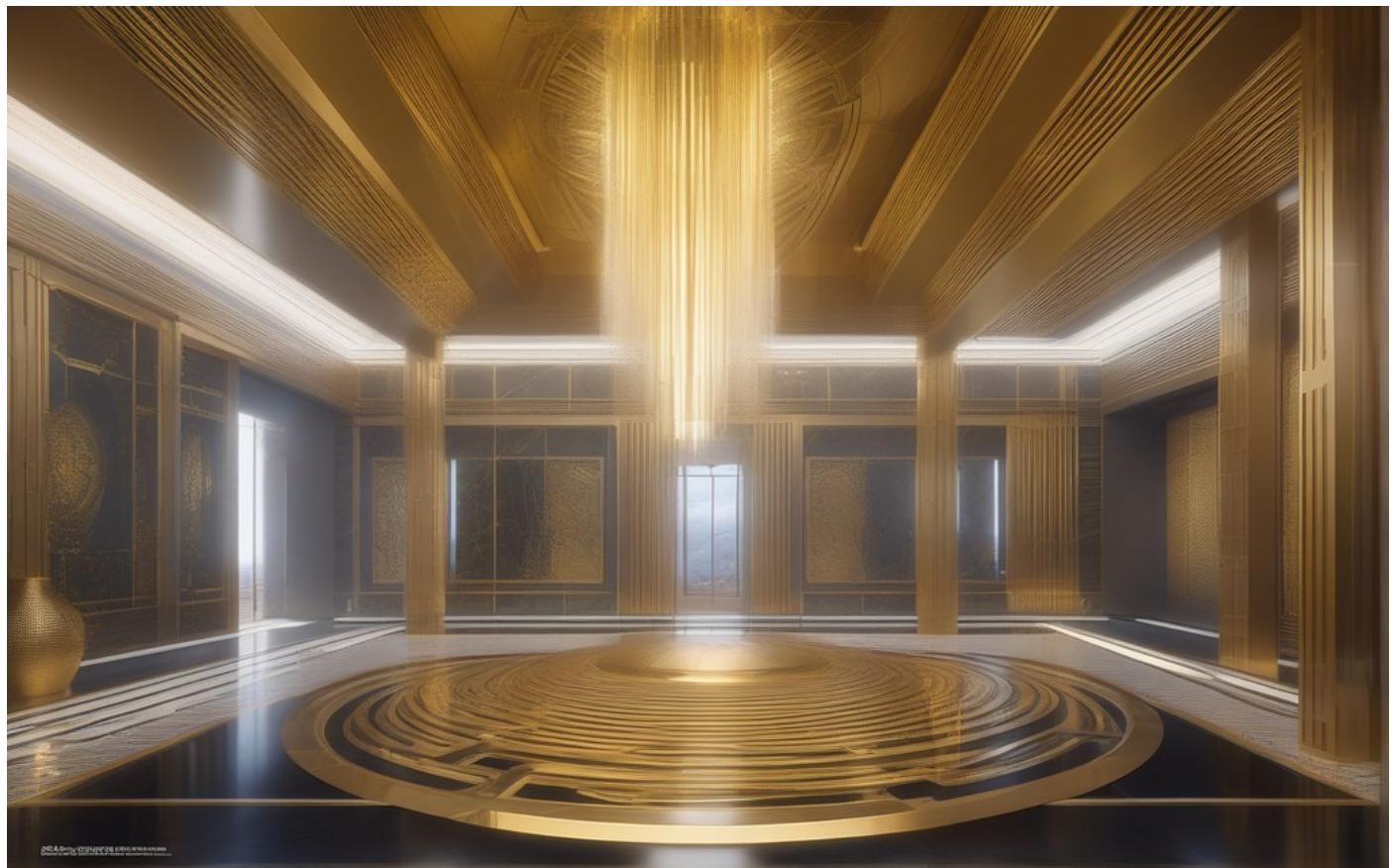
2.2.3 회사

2.2.3.1 포탈 홀

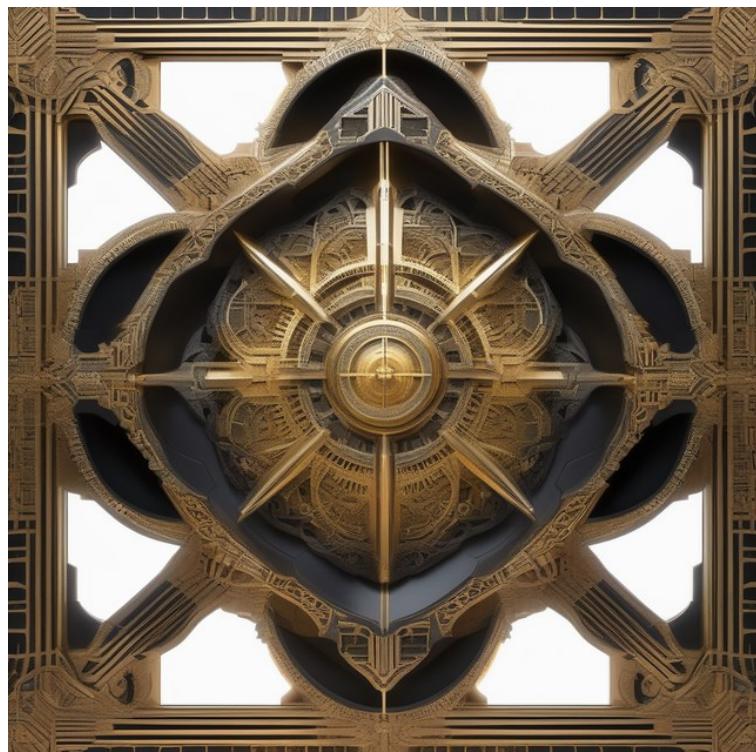
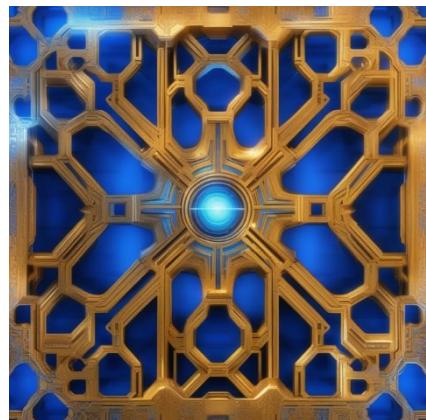


- 골목길에서 무사히 미행을 마쳤을 때 마주할 수 있는 포탈을 통해서 이동되는 첫 장소입니다.
- 주인공이 접근했던 골목길 이외에도 비슷한 느낌의 골목 포탈들로부터 이동한 회색인간들이 모이는 공간입니다.
- 이곳은 전체적으로 잿빛과 금속질로 이뤄진 벽으로 형성되어있습니다.
- 얼핏 보면 거대한 군 부대의 격납고와 같아도 느껴집니다.
- 여러 사람들의 발자국 소리가 쉽게 울려퍼지는 밀폐된 공간입니다. 그 어디에도 창문은 존재하지 않습니다.
- 포탈 홀 중앙에는 주식시장에서 볼법한 8면 디스플레이가 장착된 거대한 데스크가 존재합니다.
- 해당 중앙으로 가는 통로 좌우 상단에는 여러대의 모니터가 부착되어 해당 통로와 연결된 골목길들의 주변 경관, 주요 도시의 경관등을 출력합니다.
- 통로에서 중앙 홀로 이동하는 곳에서는 통과하는 이로부터 입장료로 일정 이상의 시간을 차감하여 가져갑니다. 만약 시간을 지불하지 않는다면 해당 공간의 모든 개체가 적대할 것입니다.
- 중앙 홀의 좌 우로부터도 동일한 통로들이 존재하여 여러 회색 인간들이 오고 갑니다.

2.2.3.2 로비

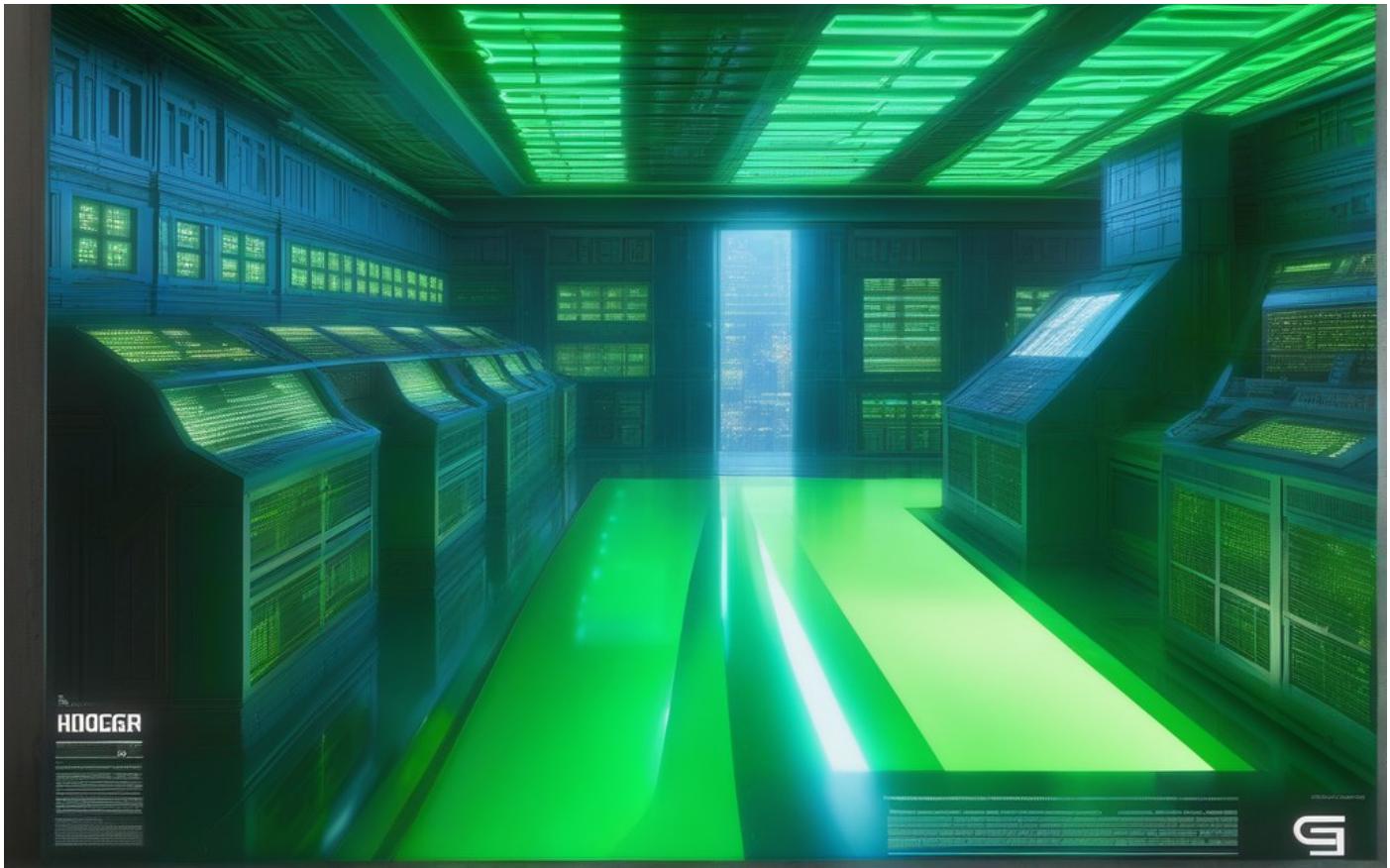


- 포탈 홀에서 중앙을 지나 계속 직진하게 된다면 회사 로비로 들어오게 됩니다.
- 로비 또한 포탈 홀과 마찬가지로 4방에 통로가 존재합니다.
- 북쪽 통로는 기획재정부서로, 서쪽 통로는 연구개발부서로, 동쪽 통로는 인사영업부서로 이동 할 수 있습니다.
- 중앙에는 거대한 원판이 존재하며, 해당 원판의 중심지에는 의미를 알 수 없는 3개의 그림이 그려져 있습니다. 해당 그림은 각 부서의 장들을 쓰러트릴 때마다 완성되며, 모든 장들을 쓰러 뜨리게 된다면 해당 원판이 움직이며 지하로 향하는 거대한 승강기가 됩니다.



- 로비는 전체적으로 천장으로부터 햇빛이 들어오는 느낌입니다.
- 포탈 홀과 달리 금빛이 섞여있는 이곳은 거대한 자본이 모이는 공간과 같습니다.
- 시간은 금이라는 표어가 저절로 떠오르는 광경입니다.
- 하지만 이곳에도 창문은 존재하지 않습니다.

2.2.3.3 연구개발부



- 로비의 서쪽에 위치한 연구개발 부서입니다.
- 대다수가 실험실로 이뤄져 있습니다.
- 실험실에서는 인간의 인생 시뮬레이션이 돌아가고 있습니다.
- 시뮬레이션은 계속해서 되돌아가는 시시포스의 형벌을 보는 것 같습니다.
- 이곳에 배치된 회색 인간들은 그동안 봐왔던 영업맨들과 다르게 흰 가운을 입고 있습니다.
- 그들의 등은 살짝 굽어있으며 거북목 형상을 띠고 있습니다.
- 이들은 자신의 맡은 시뮬레이션 기기들에 모든 시선을 돌리고 있으며, 쉽게 주변을 살피지 않습니다.
- 그러나 동시에 모든 실험실에는 특수한 퍼즐형 트릭이 장치되어 고도의 보안을 자랑합니다.
- 다른 곳과 다르게 한 순간의 실수만으로도 경계등급이 상승하는 공간입니다.
- 이곳의 복도에는 무장한 경비들이 돌아다니고 있습니다.
- 그들은 평범한 회색인간들에 비해서 더 긴 추격시간과 시야를 갖고 있으니 주의해야합니다.

Asling Vita Level Design Document

- 다행히 최초에는 그 숫자가 많지 않습니다.
- 그러나 이곳을 마지막에 들어온다면 당신은 많은 수의 경비들을 뚫어야 할지도 모릅니다.
- 이들의 주요 테마는 rewind, 되돌아가기입니다.
- 이 부서의 보스를 클리어하면 폐쇄되고 경비병들이 더 이상 출현하지 않습니다.

2.2.3.4 인사영업부



- 로비의 동쪽에 위치한 인사영업 부서입니다.
- 이곳에서는 회사의 대다수를 차지하고 있는 영업맨 회색인간들이 가장 많은 곳입니다.
- 여러 회의실로부터 다양한 영업방식 연구와 실적 발표가 진행되고 있습니다.
- 이들의 시선은 분주하게 주변 눈치를 보고 있어 돌아다니기 쉽지 않아 보입니다.
- 그러나 동시에 적발되더라도 생각보다 짧은 추격 시간과 시야를 갖고 있어 쉽게 도망 칠 수 있어 보입니다.
- 가장 많은 사람들이 돌아다니는 공간임에도 가장 정리가 되어있지 않은 곳입니다.

Asling Vita Level Design Document

- 곳곳에 서류가 가득 담긴 상자들이 쌓여 있습니다.
- 회색인간들은 모두 바쁘게 움직입니다. 누군가 수상한 사람을 발견하더라도 자신의 짧은 시야에 들어오지 않으면 관심이 없는 것 같습니다.
- 이곳은 어쩌면 주인공이 가장 갖고 싶은 아버지의 계약서가 있을지도 모릅니다. 하지만 그것을 찾기 위해서는 여기에 존재하는 모든 회색인간들을 사라지게 만들어야 할 것입니다. 모든 공간을 찾아야 하기 때문이니까요. 물론 존재할지는 모릅니다.
- 이곳에는 회색인간들이 탄생하는 공간과 소멸시켜 다시 시간 결정으로 되돌리는 시설이 존재합니다.
- 실적 발표를 통해 무능하다 판단된 직원들은 그들의 모든 기기를 압수당하고 강제로 시간 결정화 되어 죽음을 맞이하게 됩니다.
- 이것을 이 회사에서는 '해고'라고 칭하고 있습니다.
- 그리고 다시 결정을 통해서 회색인간이 생성됩니다.
- 그 외의 결정들은 특정한 통로를 통해서 기획재정부로 옮겨집니다. 이 통로는 9살의 어린 아이 몸으로도 통과하기엔 좁아 보입니다. 특별한 퍼즐을 풀어낸다면 가능 할지도 모르겠습니다.
- 이곳의 주요 테마는 Pause, 일시정지입니다.
- 이 부서의 보스를 클리어하면 폐쇄되고 새로운 회색인간의 고용(리스폰)이 중단됩니다.

2.2.3.5 기획재정부



- 로비의 북쪽에 위치한 기획재정 부서입니다.
- 이곳은 회사전체의 자원 재분배를 하는 공간입니다. 따라서 이 공간에서는 연구개발 부서와 인사영업 부서로 자원이 이동하는 통로가 동시에 존재합니다.
- 모든 시간 결정은 이곳으로 이동되어 재배치됩니다.
- 이것은 각종 컨베이어 벨트와 이를 관리 감독하는 회색인간들로 이뤄져 있습니다.
- 모든 시간 결정은 시간의 순도, 양, 출처된 인간의 나이, 성별 등이 라벨링 됩니다.
- 해당 라벨에 따라서 분류하고 재정렬하여 저장하는 것이 이곳의 주요 업무입니다.
- 이곳에서는 모든 회색인간들의 실적을 정리하여 분석하고 평가합니다.
- 일정 이상의 기간동안 실적 요구를 충족하지 못한 회색인간들은 해고예정 사원으로 분류되어 인사영업부서로 이관됩니다.
- 이곳은 모든 것이 동시 다발적으로 이뤄지기 위해서 특정 구역들의 움직이이 유난히 빠르거나 느리게 진행되고 있습니다.
- 해당 상태는 시시때때로 변경되어 거대한 미로처럼 여겨집니다.

Asling Vita Level Design Document

- 이곳의 테마는 Arrangement, 감가속을 통한 조율입니다.
- 이 부서의 보스를 클리어하면 폐쇄되고 회사내 TP 보급소의 운영이 중단됩니다.

2.2.3.6 사장실



- 이곳은 회사의 지하에 위치한 공간입니다.
- 모든 부서의 장이 소멸할 경우 사장이 잠에서 깨어나게 됩니다.
- 이곳의 배경은 그리스 신전을 보는 것 같습니다.
- 거대한 회색빛 대리석들로 이뤄진 바닥과 천장이 주인공을 압도할 것입니다.
- 음울하게 빛나는 잿빛이 주변 풍경을 어둡지 않게 밝혀줍니다.
- 이곳은 희망을 위해 절망을 빚어 만든 공간.
- 이 모험의 종착역이자, 부서의 장들과의 대화 끝에 나온 주인공의 답을 사장님께 보고하는 자리가 될 것입니다.

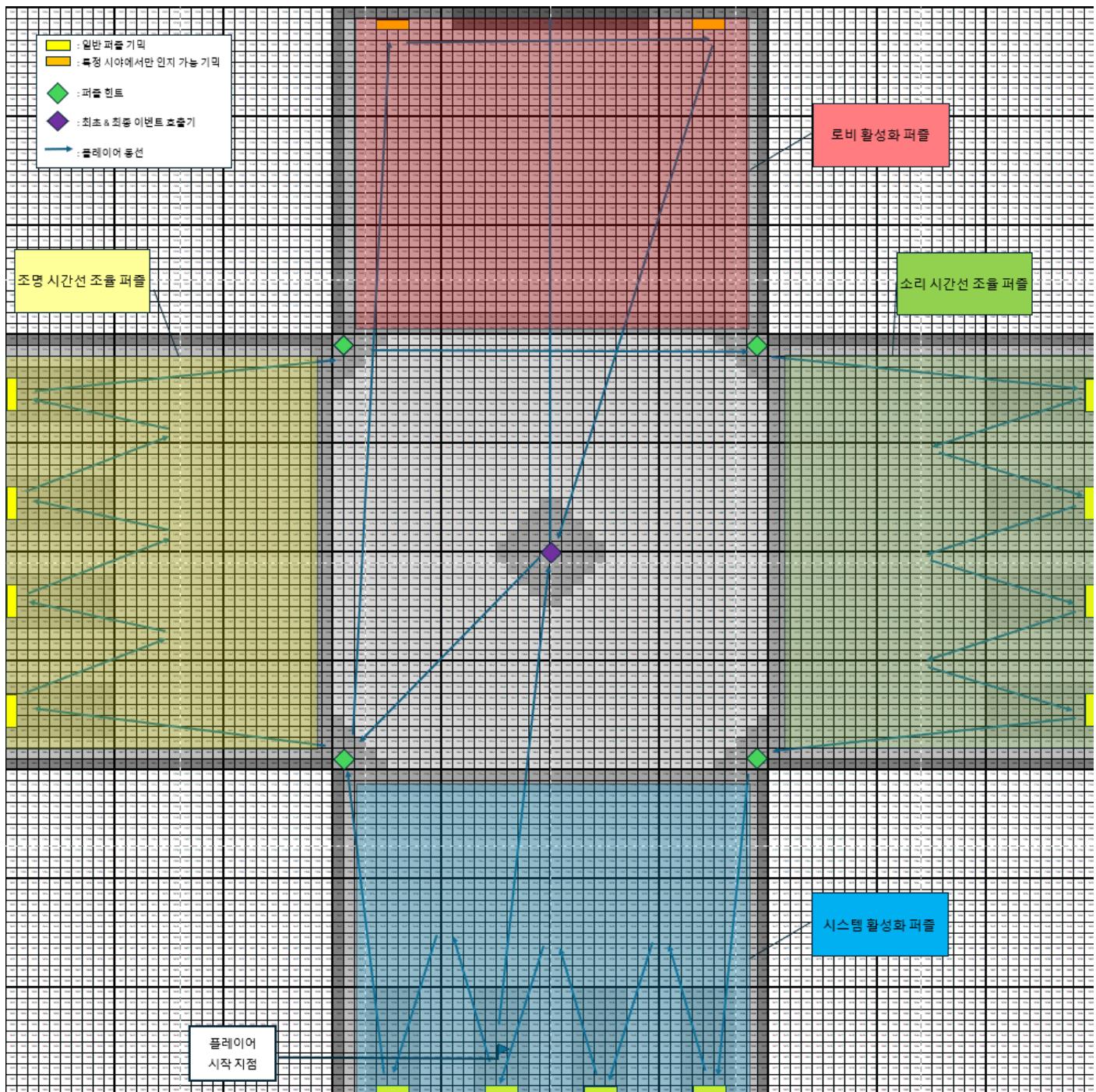
3. 레벨 디자인

3.1 튜토리얼 1 집

3.2 튜토리얼 2 골목길

3.3 회사

3.3.1 포탈 홀



- 포탈 홀은 골목길에서 회사로 들어오는 포탈에 의해 최초로 도착하게 되는 공간입니다.
- 이곳은 광활하지만 어둡고 고요하기만 합니다.
- 쫓아가던 회색인간도 이곳엔 보이지 않습니다. 마치 버려진 공간처럼 각종 종이들이 널부러져있고 그런 종이가 가득 담겨 있는 박스들이 이리저리 방치되어 있습니다.

Asling Vita Level Design Document

- 홀 중앙에 유일하게 빛이 나는 거대한 타워가 있어, 그곳으로 발걸음을 향합니다.
- 이곳은 원본 소유자가 사망하여 사용자 등록이 말소된 장치, 즉 미등록 단말기를 이용해서 포탈에 접근하면 오게 되는 버려진 시계열의 공간입니다.
- 플레이어는 이곳에서 조명, 소리, 각종 기계 장치들의 전원, 무엇보다 회사 로비로 들어갈 수 있는 통로의 개방을 각각 실제로 사용되는 공간의 시계열에 맞춰 조율해야합니다.
- 플레이어는 이곳에서 미등록 단말기에 자신을 등록하면서 닉네임을 설정할 수 있게 됩니다. 해당 닉네임은 사원증에 등록되어 저장 슬롯에 쓰여집니다.
- 각 구역에는 특정 알파벳들로 구성된 룰렛이 있고, 중심에 시침을 돌림으로서 시계를 조율하는 듯한 느낌으로 알파벳을 선택하게 합니다.
- 해당 맵 중앙을 기준으로 각 사방 모서리에는 각각의 대응되는 구역에 관한 힌트가 작성되어 있습니다.
- 모든 구역에 룰렛은 4개가 존재하기 때문에 모든 키워드는 4글자의 영문자로 구성합니다.
- 고대 그리스인이 현대까지 살아오면서 일군 회사라는 설정에 맞춰서 힌트를 작성합니다.
 - Lamp: 인류는 프로메테우스의 은혜를 입었고, 우리는 그 은혜를 유리에 담아 그들의 시간을 배로 늘려주었다.
 - Echo: 헤라의 저주를 받은 님프의 대답, 우리는 애끓는 반향 속에서 인류에게 집중력을 선물하였다.
 - Plan: 아테나의 지혜를 이용해서라도 우리는 인류가 나아가야할 미래를 그려야만 했다.
 - Lock: 인류의 행복을 위한 산실이 이곳에 있으니, 헤르메스의 손길로도 풀 수 없는 난제를 두어 지 키리라.
- 해당 힌트 이외에도 각 단어를 상징하는 모양의 아이콘을 구역 일부에 배치하여 쉽게 정답을 유추하게 만듭니다. 해당 힌트는 오직 Third Eye(가제)능력을 발동했을 경우에만 보입니다.
- 각 구역의 퍼즐을 해결할 때마다 맵의 전경을 변경합니다. 조명 구역을 클리어하면, 중앙만 밝던 조명이 전체 구역에도 생성됩니다. 시스템 구역을 클리어 하면 맵 여기저기에 배치되어있는 기계들의 전원이 들어가며 작동을 시작합니다. 소리 구역을 클리어하면, 사람의 발소리 및 웅성이는 소리들이 들리기 시작합니다. 배경음악이 깔리기 시작합니다. 로비 구역을 클리어 하면 로비로 향하는 문이 열리게 됩니다.
- 다른 모든 구역이 해금되기 전까진 로비구역의 힌트와 퍼즐 기믹은 제공되지 않습니다.
- 모든 구역이 해금되면 로비홀을 지나다니는 회색인간들이 나타나기 시작하며 컷씬 연출장면으로 넘어갑니다.

3.3.2 로비 구역

3.3.3 연구 개발 부서 구역

● 1층

- 1구역 - 데이터 수집 구역: 이 구역은 1층의 한쪽에 위치하며, 입구와 연결되어 있습니다. 고객의 데이터를 수집하는 장치들이 여기저기에 설치되어 있습니다고객의 데이터를 수집하는 장치들이 여기저기에 설치되어 있습니다. 이 장치들은 고객의 개인 정보, 선호도, 행복 요소 등의 데이터를 수집하고 있습니다. 플레이어는 이 장치들을 통해 '고객 정보 탐색' 퍼즐을 해결해야 합니다. 해당 데이터들은 고객 계약 날짜, 성별, 이름, 나이 순서로 정리된 암호화된 네이밍 분류코드를 갖고 있습니다.
- 2구역 - 데이터 분석 구역: 이 구역은 1층의 다른 쪽에 위치하며, 입구와 연결되어 있습니다. 여기에는 데이터 분석 장비와 컴퓨터들이 많이 배치되어 있습니다. 플레이어는 이 장비들을 통해 '데이터 분석 방해' 퍼즐을 해결해야 합니다. 이 퍼즐을 해결하면 "접근한 고객의 이름의 알파벳 숫자"라는 패턴을 힌트로 얻게 됩니다. 이곳에서는 1구역의 데이터가 모두 숫자로 변경되어 분석기에 입력되어 사용되고 있습니다. 해당 패턴을 발견해서 암호 코드 해석을 할 수 있어야 합니다.
- 1구역과 2구역 양쪽 퍼즐을 모두 해결해야만 2층으로 이동할 수 있는 계단이 해금됩니다.

● 2층

- 3구역 - 맞춤형 시간관리 계획 연구 구역: 이 구역은 2층의 한쪽에 위치합니다. 이 곳에서는 고객의 데이터를 기반으로 맞춤형 시간관리 계획을 연구합니다. 플레이어는 '최적의 시간관리 계획 생성' 퍼즐을 해결해야 합니다. 고객의 일상 패턴, 선호하는 활동, 휴식 시간 등을 고려한 가장 효율적인 시간관리 계획을 만드는 과정을 거칩니다. 이 퍼즐을 해결하면, "고객 일상 패턴"을 힌트로 얻게 됩니다. 여기서 인간이 고유하게 지닌 집중력의 총량과 해당 집중력을 강화시킬 수 있는 방법, 회복시키는 방법들이 주로 연구되고 있습니다.
- 4구역 - 무의식 주입 연구 구역: 이 곳에서는 연구된 계획을 인간의 무의식에 주입하는 방법을 연구합니다. 플레이어는 '무의식 주입 실험' 퍼즐을 해결해야 합니다. 실험 대상의 반응을 관찰하고, 그들이 주입된 정보를 어떻게 반영하는지를 분석하는 과정을 거칩니다. 이 퍼즐을 해결하면, "주입된 정보의 반응 속도"를 힌트로 얻게 됩니다..
- 3구역과 4구역 양쪽 퍼즐을 모두 해결해야만 3층으로 이동할 수 있는 계단이 해금됩니다.

● 3층

- 5구역 - 인류 항구적 행복 연구 구역: 이 구역은 3층에 위치하며, 2층과 연결되어 있습니다. 이 곳에서는 전 인류의 항구적인 행복을 위한 궁극의 시간관리와 행복의 요소를 찾기 위해서 연구합니다. 플레이어는 '행복 요소 탐색' 퍼즐을 해결해야 합니다. 다양한 문화, 사회, 개인의 행복 요소를 비교 분석하며, 그 공통점을 찾아내는 과정을 거칩니다. 이 퍼즐을 해결하면, "다양한 행복 요소 데이터"를 힌트로 얻게 됩니다.

Asling Vita Level Design Document

- 6구역 - 최종 보스 구역: 이 곳은 3층의 가장 깊은 곳에 위치한 곳입니다. 여기에는 최종 보스가 있습니다. 플레이어는 여기서 최종 보스와의 결전을 통해서 해당 구역을 클리어 할 수 있습니다. 이 때, 플레이어는 이전에 수집한 행복 요소 데이터를 사용하여 보스를 대처해야 합니다.

1. 첫번째 진입:

플레이어는 아무런 능력이 없는 상태로 퍼즐을 진행해야합니다.

- 이 상황에서는 보안 기믹이 상대적으로 쉬운 편입니다. 예를 들어, 퍼즐의 힌트는 명확하게 제공되며, 연구원들과 경비들은 자신의 생각을 쉽게 내뱉으며 다닙니다. 그것만으로도 대부분의 퍼즐을 해결할 수 있습니다.
- 하지만, 경계단계가 상승하면서 보안 기믹이 점점 어려워집니다. 예를 들어, 퍼즐의 힌트는 더 이상 명확하지 않고, 회색인간들의 대화가 줄어들고 퍼즐 해결에 필요한 정보를 다양한 방법으로 얻어야 합니다.

2. 두번째로 진입:

플레이어는 일시정지나 시간 변속능력 중 하나를 얻고 시작합니다.

- 이 상황에서는 보안 기믹이 경계 1단계에서 시작됩니다. 예를 들어, 퍼즐의 힌트는 일부만 제공되며, 장치를 조사해야만 퍼즐을 해결할 수 있습니다.
- 하지만, 경계단계가 상승하면서 보안 기믹이 더욱 어려워집니다. 예를 들어, 퍼즐의 힌트는 거의 제공되지 않고, 회색인간들은 더 이상 대화를 하지 않습니다. 장치 조사, 문서 탐색 등 여러 방법을 동시에 활용해야 퍼즐을 해결할 수 있게 됩니다.

3. 마지막으로 진입:

플레이어는 일시 정지와 시간 변속능력을 모두 갖고 시작합니다.

- 이 상황에서는 보안 기믹이 가장 어려운 편입니다. 예를 들어, 퍼즐의 힌트는 거의 제공되지 않으며, 회색인간들의 대화는 없고, 장치 조사, 문서 탐색 등을 모두 활용해야만 퍼즐을 해결할 수 있습니다.
 - 하지만, 플레이어는 이전 단계에서 획득한 능력을 활용하여 이러한 어려움을 극복할 수 있습니다. 예를 들어, 시간을 일시 정지하거나 변속하여 보안 기믹을 더 쉽게 해결할 수 있습니다.
- 아래는 각 구역별 능력 사용 예시입니다.
 - 1구역 - 데이터 수집 구역:
 - 일시 정지 능력: 데이터 수집 장치가 주기적으로 정보를 갱신할 때, 일시 정지 능력을 사용하여 장치의 작동을 멈추고 필요한 정보를 획득할 수 있습니다.

Asling Vita Level Design Document

- 감속 능력: 데이터 수집 장치가 빠르게 움직일 때, 감속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 늦추고 필요한 정보를 얻을 수 있습니다.
- 2구역 - 데이터 분석 구역:
 - 가속 능력: 분석 장비가 느리게 작동할 때, 가속 능력을 사용하여 장비의 작동 속도를 빠르게 하고 결과를 빠르게 얻을 수 있습니다.
 - 일시 정지 능력: 복잡한 데이터 분석 과정을 멈추고, 중요한 부분을 집중적으로 분석할 수 있습니다.
- 3구역 - 맞춤형 시간관리 계획 연구 구역:
 - 감속 능력: 고객의 일상 패턴을 시뮬레이션하는 장치가 빠르게 움직일 때, 감속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 늦추고 세부 정보를 파악할 수 있습니다.
 - 가속 능력: 시간관리 계획을 시뮬레이션하는 장치가 느리게 움직일 때, 가속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 빠르게 하고 결과를 빠르게 얻을 수 있습니다.
- 4구역 - 무의식 주입 연구 구역:
 - 일시 정지 능력: 실험 장치가 주기적으로 정보를 갱신할 때, 일시 정지 능력을 사용하여 장치의 작동을 멈추고 필요한 정보를 획득할 수 있습니다.
 - 감속 능력: 실험 장치가 빠르게 움직일 때, 감속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 늦추고 반응 속도를 정확히 측정할 수 있습니다.
- 5구역 - 행복 요소 데이터 연구 구역:
 - 일시 정지 능력: 행복 요소 데이터를 시뮬레이션하는 장치가 주기적으로 정보를 갱신할 때, 일시 정지 능력을 사용하여 장치의 작동을 멈추고 필요한 정보를 획득할 수 있습니다.
 - 감속 능력: 행복 요소 데이터를 시뮬레이션하는 장치가 빠르게 움직일 때, 감속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 늦추고 세부 정보를 파악할 수 있습니다.
 - 가속 능력: 행복 요소 데이터를 시뮬레이션하는 장치가 느리게 움직일 때, 가속 능력을 사용하여 장치의 움직임을 빠르게 하고 결과를 빠르게 얻을 수 있습니다.

3.3.4 인사 영업 부서 구역

● 1층

- 1구역 - 시간 추출 구역: 소녀는 회색인간들이 고객으로부터 수집한 시간을 회사로 전달하는 과정을 관찰합니다. 그들은 특정한 "시간 추출 코드"를 사용하며, 이 코드는 암호화되어 있습니다. 소녀는 이 코드를 해독하고 이를 통해 엘리베이터를 조작할 수 있는 권한을 얻습니다.
- 2구역 - 시간 결정 구역: 추출된 시간이 어떻게 사용되는지 결정하는 과정을 소녀는 관찰합니다. 이 과정에서 "시간 분배 코드"라는 암호화된 규칙이 사용되며, 소녀는 이 절차를 해독하여 엘리베이터를 조작할 수 있는 권한을 얻습니다.

● 2층

- 3구역 - 계약서 처리 구역: 소녀는 자신의 아버지의 계약서가 보관되어 있는 곳을 발견합니다. 그러나 계약서는 상호 동의 없이는 파기되지 않으므로, 그녀는 계약서를 파기할 수 없습니다. 이를 통해 소녀는 게임의 목표를 달성하기 위해 계속 모험을 해야 한다는 것을 깨닫습니다. 그녀는 이 과정에서 "계약 검토 코드"를 해독하고, 이를 통해 엘리베이터를 조작할 수 있는 권한을 얻습니다.
- 4구역 - 정보 전달 구역: 소녀는 정보를 관리하고 전달하는 과정을 관찰합니다. 이 과정에서는 "정보 처리 코드"가 사용되며, 이 코드는 역시 암호화되어 있습니다. 소녀는 이 코드를 해독하고 이를 통해 엘리베이터를 조작할 수 있는 권한을 얻습니다.

● 3층

- 5구역 - 힌트와 퍼즐 구역: 소녀는 3층에서 다양한 힌트와 퍼즐을 발견합니다. 이들 중 일부는 암호화된 코드 형태로 되어 있으며, 이를 해독하는 것이 필요합니다.
- 6구역 - 최종 보스 구역: 3층에는 인사영업 부서의 장인 'Dedica Sign'이 있습니다. 그는 시간을 정지시키는 권능을 가지고 있으며, 이를 통해 인간으로부터 박리된 시간을 결정화시켜 회사로 들여오는 역할을 하고 있습니다. 그는 인간의 집중을 유도하여 그들의 성장과 발전을 돋는 역할을 하는데, 이는 그가 인간에게 매우 도움이 되는 존재라고 생각하고 있기 때문입니다. 그는 주인공에게 가장 우호적인 존재이며, 첫 대면에서 주인공이 이대로 집으로 돌아가고 싶다면 그대로 보내주는 유일한 보스입니다.
- 소녀는 얻은 모든 권한을 이용하여 최종 보스에게 맞서야 합니다. 이 부분은 게임의 클라이막스 부분으로, 소녀가 지금까지 얻은 지식과 능력을 총 동원해야 하는 과제가 기다립니다. 이를 통해 소녀는 '일시 정지' 능력을 얻게 됩니다.
- 전투 패턴은 소녀가 일방적으로 피하면서 시간을 버티는 형태로 이루어집니다. 이 때, 소녀는 이전 층에서 배운 코드 해독 능력을 활용하여 보스의 공격 패턴을 예측하고 빠르게 대응해야 합니다. 이렇게 하여 소녀는 보스와의 전투를 통해 자신의 성장과 발전을 이루게 됩니다.

Asling Vita Level Design Document

- 해당 구역에 들어오는 순서에 따라서 플레이 방식과 난이도가 변경될 수 있습니다.

1. 첫번째 진입

플레이어는 회색인간들의 시야와 청각범위를 피해 이동해야 합니다.

- 1구역: 시간 추출 구역에서는 시간 추출 작업을 하는 회색인간들의 시야를 피해야 합니다. 이를 위해 시간 추출 기계가 작동하는 타이밍을 파악하면 도움이 됩니다.
- 2구역: 시간 결정화 구역에서는 결정화 과정 동안 회색인간들이 집중하는 시간을 파악하고 그 사 이를 빠져나가야 합니다.
- 3구역: 계약서 보관 구역에서는 계약서를 찾아야 하며, 이를 위해 회색인간들의 동선과 보안 시스템의 작동 패턴을 파악해야 합니다.
- 4구역: 고객 정보 보관 구역에서는 고객 정보를 찾아야 하며, 이를 위해 회색인간들의 동선과 보안 시스템의 작동 패턴을 파악해야 합니다.
- 5구역: 회색인간 고용(생성) 및 해고(폐기) 구역에서는 회색인간들의 생성 및 폐기 패턴을 파악하고 이를 이용해 이동해야 합니다.
- 6구역: 인사영업부서장실 (보스구역)에서는 부서장의 행동 패턴을 파악하고 이를 피해 이동해야 합니다.

2. 두번째로 진입.

이번에는 플레이어가 시간 변속 또는 되감기 중 하나의 능력을 얻게 됩니다.

- 1구역: 시간 변속 능력을 이용해 시간 추출 기계가 작동하는 시간을 조절하거나, 되감기를 이용해 기계를 작동시키기 전 상태로 되돌릴 수 있습니다.
- 2구역: 시간 변속 능력을 이용해 결정화 과정의 시간을 조절하거나, 되감기를 이용해 결정화 과정을 되돌릴 수 있습니다.
- 3구역: 시간 변속 능력을 이용해 보안 시스템이 작동하는 시간을 조절하거나, 되감기를 이용해 계약서를 다시 원래의 위치로 돌려놓는 등의 전략을 사용합니다.
- 4구역: 시간 변속 능력을 이용해 보안 시스템이 작동하는 시간을 조절하거나, 되감기를 이용해 고객정보를 다시 원래의 위치로 돌려놓는 등의 전략을 사용합니다.
- 5구역: 시간 변속 능력을 이용해 회색인간이 생성되는 시간을 조절하거나, 되감기를 이용해 회색인간이 폐기되기 전 상태로 되돌릴 수 있습니다.
- 6구역: 시간 변속 능력을 이용해 부서장의 행동 패턴을 조절하거나, 되감기를 이용해 부서장의 행동을 되돌릴 수 있습니다.

3. 마지막으로 진입.

Asling Vita Level Design Document

이번에는 플레이어가 시간 변속과 되감기 두 가지 능력을 모두 얻게 됩니다.

- 1구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 시간 추출 기계가 작동하는 시간을 조절하거나, 기계를 작동시키기 전 상태로 되돌릴 수 있습니다.
- 2구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 결정화 과정의 시간을 조절하거나, 결정화 과정을 되돌릴 수 있습니다.
- 3구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 보안 시스템이 작동하는 시간을 조절하거나, 계약서를 다시 원래의 위치로 돌려놓는 등의 전략을 사용합니다.
- 4구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 보안 시스템이 작동하는 시간을 조절하거나, 고객정보를 다시 원래의 위치로 돌려놓는 등의 전략을 사용합니다.
- 5구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 회색인간이 생성되는 시간을 조절하거나, 회색인간이 폐기되기 전 상태로 되돌릴 수 있습니다.
- 6구역: 시간 변속과 되감기 둘 다 사용해 부서장의 행동 패턴을 조절하거나, 부서장의 행동을 되돌릴 수 있습니다.

3.3.5 기획 재정 부서 구역

- 1층
 - 구역 1: 실적 데이터 수집
 - 설명: 이 곳은 회사 전체 회색인간들의 실적 데이터를 수집하는 공간입니다. CCTV 화면들을 통해 회색인간들의 활동패턴, 이동시간, 실적 달성을 등을 조사하여 취합하고 있습니다.
 - 동선: 색깔별로 컴포넌트를 분류하여 기계에 적용하며 이동합니다. 이 과정을 완료하면 'PRO'라는 키워드가 적힌 문서를 획득합니다.
 - 구역 2: 실적 평가 및 분석
 - 설명: 이 곳은 회사 전체 회색인간들의 실적을 각자의 업무에 맞게 평가하고, 미달되는 인원에게는 해고 심의를, 뛰어난 인원에게는 승급 심사를 요청하는 인사영업부서의 역할을 합니다.
 - 동선: 기계가 출력하는 패턴을 보고 같은 패턴을 찾아 기계에 적용하며 이동합니다. 이 과정을 완료하면 'GRESS'라는 키워드가 적힌 문서를 획득합니다.
- 2층
 - 구역 3: 시간 결정 받아오기
 - 설명: 이 곳은 인사영업부서에서 만들어진 시간 결정을 그 형태와 용도에 따라 구분하여 저장소로 보내는 공간입니다. 시간 결정은 그 재료가 되는 시간이 어떤 인간에게서 나왔는지 그 인종, 성별, 나이, 재능 등에 따라 다른 모양을 하고 있으며 그에 따라서 사용되는 용도의 효율이 다릅니다.
 - 동선: 모양별로 결정을 분류하고 올바른 위치로 이동시킵니다. 이 과정을 완료하면 'ELE'라는 키워드가 적힌 문서를 획득합니다.
 - 구역 4: 시간 결정 분배하기
 - 설명: 이 곳에서는 분류된 시간 결정들을 필요한 곳으로 이동시키는 역할을 합니다. 전체 공간은 거대한 컨베이어벨트로 이뤄져 있어, 몇몇 부분의 조작에 따라 결정들이 필요한 곳으로 분배되어 이동합니다.
 - 동선: 이미 분류된 시간 결정들을 올바른 위치로 이동시키는 미로 퍼즐을 해결하며 이동합니다. 이 과정을 완료하면 'VATION'이라는 키워드가 적힌 문서를 획득합니다.
- 3층
 - 구역 5: 자원 관리 및 효율 최적화
 - 설명: 이 곳에서는 회사의 자원을 효율적으로 관리하고 최적화하는 역할을 합니다. 분류된 자원들을 가장 효율적으로 사용할 수 있는 방법을 찾아내는 것이 중요합니다.

Asling Vita Level Design Document

- 동선: 회사의 자원을 관리하는 방법에 대해 이해하고, 그 중에서 자신이 가장 이해할 수 있는 부분을 찾아내는 퍼즐을 해결합니다. 이 과정을 완료하면 특별한 토큰을 획득합니다.
 - 구역 6: Stabil Imperium의 사장실 (보스전)
 - 설명: 이 곳은 최종 목표인 Stabil Imperium의 사장실입니다. Stabil Imperium의 공격 패턴을 파악하고 피하며 사장실 내에서 움직이는 것이 중요합니다.
 - 동선: Stabil Imperium의 공격 패턴을 파악하고, 이를 피하며 사장실 내에서 움직여야 합니다. 이 과정을 완료하면 최종 보스를 무찌르고 게임을 완료할 수 있습니다.
- 첫번째 진입:
 - 보안 경계 등급 0단계에서 시작하며, 플레이어는 아무런 능력도 없습니다.
 - 구역 1에서는 색깔별 컴포넌트 분류 퍼즐을 푸는데, 직접적인 힌트를 통해 쉽게 풀 수 있습니다.
 - 구역 2에서는 패턴 매칭 퍼즐을 푸는데, 이것 역시 직접적인 힌트를 통해 해결 가능합니다.
 - 구역 3에서는 모양별 결정 분류 퍼즐을 푸는데, 이는 직접적인 힌트를 통해 해결 가능합니다.
 - 구역 4에서는 시간 결정 분배 미로 퍼즐을 푸는데, 이는 직접적인 힌트를 통해 해결 가능합니다.
 - 구역 5에서는 자원 관리 퍼즐을 풀어야 하는데, 직접적인 힌트를 통해 이해하고 해결할 수 있습니다.
 - 구역 6에서는 Stabil Imperium의 공격 패턴을 파악하고 피하며 움직입니다
 - 두번째 진입:
 - 보안 경계 등급 1단계에서 시작하며, 플레이어는 일시 정지 또는 되감기 능력 중 1가지를 갖고 있습니다.
 - 구역 1에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, 컴포넌트 분류를 빠르게 완료하거나, 복잡한 패턴을 파악하는데 사용합니다.
 - 구역 2에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, 패턴 매칭 퍼즐을 빠르게 해결하거나, 복잡한 패턴을 파악하는데 사용합니다.
 - 구역 3에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, 모양별 결정 분류 퍼즐을 빠르게 완료하거나, 복잡한 패턴을 파악하는데 사용합니다.
 - 구역 4에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, 시간 결정 분배 미로 퍼즐을 빠르게 완료하거나, 복잡한 패턴을 파악하는데 사용합니다.
 - 구역 5에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, 자원 관리 퍼즐을 빠르게 완료하거나, 복잡한 패턴을 파악하는데 사용합니다.

Asling Vita Level Design Document

- 구역 6에서는 일시 정지 또는 되감기 능력을 활용하여, Stabil Imperium의 공격 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는 데 사용합니다.
- 세번째 진입:
 - 보안 경계 등급 2단계에서 시작하며, 플레이어는 일시 정지와 되감기 능력을 모두 갖고 있습니다.
 - 구역 1에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, 컴포넌트 분류를 빠르게 완료하고, 복잡한 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는데 사용합니다. 이번 단계에서는 숨겨진 컴포넌트를 찾아내는 추가적인 퍼즐이 등장합니다.
 - 구역 2에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, 패턴 매칭 퍼즐을 빠르게 해결하고, 복잡한 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는데 사용합니다. 이 구역에서는 동시에 여러 패턴을 매칭해야 하는 새로운 퍼즐이 등장합니다.
 - 구역 3에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, 모양별 결정 분류 퍼즐을 빠르게 완료하고, 복잡한 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는데 사용합니다. 이 단계에서는 결정 분류 퍼즐의 복잡도가 증가하고, 추가적인 요소가 등장합니다.
 - 구역 4에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, 시간 결정 분배 미로 퍼즐을 빠르게 완료하고, 복잡한 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는데 사용합니다. 이 구역에서는 미로가 더욱 복잡해지고, 시간을 정확히 계산해야 하는 새로운 도전이 등장합니다.
 - 구역 5에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, 자원 관리 퍼즐을 빠르게 완료하고, 복잡한 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는데 사용합니다. 이 단계에서는 자원을 더욱 효율적으로 관리해야 하는 추가적인 퍼즐이 등장합니다.
 - 구역 6에서는 일시 정지와 되감기 능력을 활용하여, Stabil Imperium의 공격 패턴을 파악하고, 피하며 움직이는 데 사용합니다. 이 구역에서는 Stabil Imperium의 공격이 더욱 강력해지고, 다양한 패턴의 공격을 피해야 합니다.

3.3.6 사장실 구역

4. 게임 플레이

4.1 난이도 조절

4.2 플랫폼과 장애물 설계

4.3 아이템과 보상 시스템

4.4 보스 전투

5. 스토리텔링

5.1 주요 이야기 및 플롯 포인트

5.2 캐릭터 간 상호작용

6. 미적 요소

7. 사운드

8. 사용자 경험

9. 기타