



**TFA:침수지역**  
GDD

| 업데이트 기록 |            |                               |     |
|---------|------------|-------------------------------|-----|
| 버전      | 날짜         | 내용                            | 작성자 |
| v.1.0.0 | 2024.03.20 | 목차 설정 및 세계관, 게임플레이, 캐릭터 내용 추가 | 고은  |
| v.1.1.0 | 2024.03.21 | 캐릭터 내용 수정 및 레벨디자인 내용 추가       | 고은  |
| v.1.1.1 | 2024.03.22 | 게임소개, 캐릭터 모션 내용 수정            | 고은  |
| v.1.1.2 | 2024.03.23 | 레벨디자인 내용 추가                   | 고은  |
| V1.2.0  | 2024.03.24 | 전체 내용 수정 및 추가                 | 고은  |
| V1.2.1  | 2024.03.28 | 레이아웃 수정 및 하이퍼 링크 작업           | 노치영 |

# INDEX

|                    |   |
|--------------------|---|
| 1. 게임소개 .....      | 3 |
| 2. 게임플레이 .....     | 3 |
| 2.1 테스트 목적 .....   | 3 |
| 2.2 원페이지 기획 .....  | 0 |
| 2.3 테스트 시나리오 ..... | 1 |
| 2.4 조작계(키맵) .....  | 0 |
| 3. 게임의 세계 .....    | 0 |
| 3.1 세계관 .....      | 0 |
| 3.2 스토리 .....      | 0 |
| 3.3 시나리오 .....     | 0 |
| 4. 캐릭터 .....       | 1 |
| 4.1 캐릭터 능력 .....   | 2 |
| 4.2 캐릭터 스킬 .....   | 3 |
| 4.3 발전 가능성 .....   | 4 |
| 4.4 캐릭터 모션 .....   | 4 |
| 5. 아이템 설정 .....    | 5 |
| 6. 몬스터 설정 .....    | 5 |
| 7. 레벨디자인 .....     | 6 |
| 7.1 레벨 설정 .....    | 6 |
| 7.2 레벨 컨셉 .....    | 0 |
| 7.4 콘텐츠 요소 .....   | 4 |

## 1. 게임소개



| TFA:침수지역  |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| 장르        | 2.5D 사이드뷰, 액션 어드벤처, RPG, 플랫폼머(메트로배니아) |
| 카메라       | 사이드뷰                                  |
| 플랫폼&플레이모드 | PC / 싱글플레이                            |
| 등급        | 15세 이상 이용가                            |
| 사용엔진      | 언리얼 엔진                                |
| 언어        | 한국어                                   |

## 2. 게임플레이

### 2.1 테스트 목적

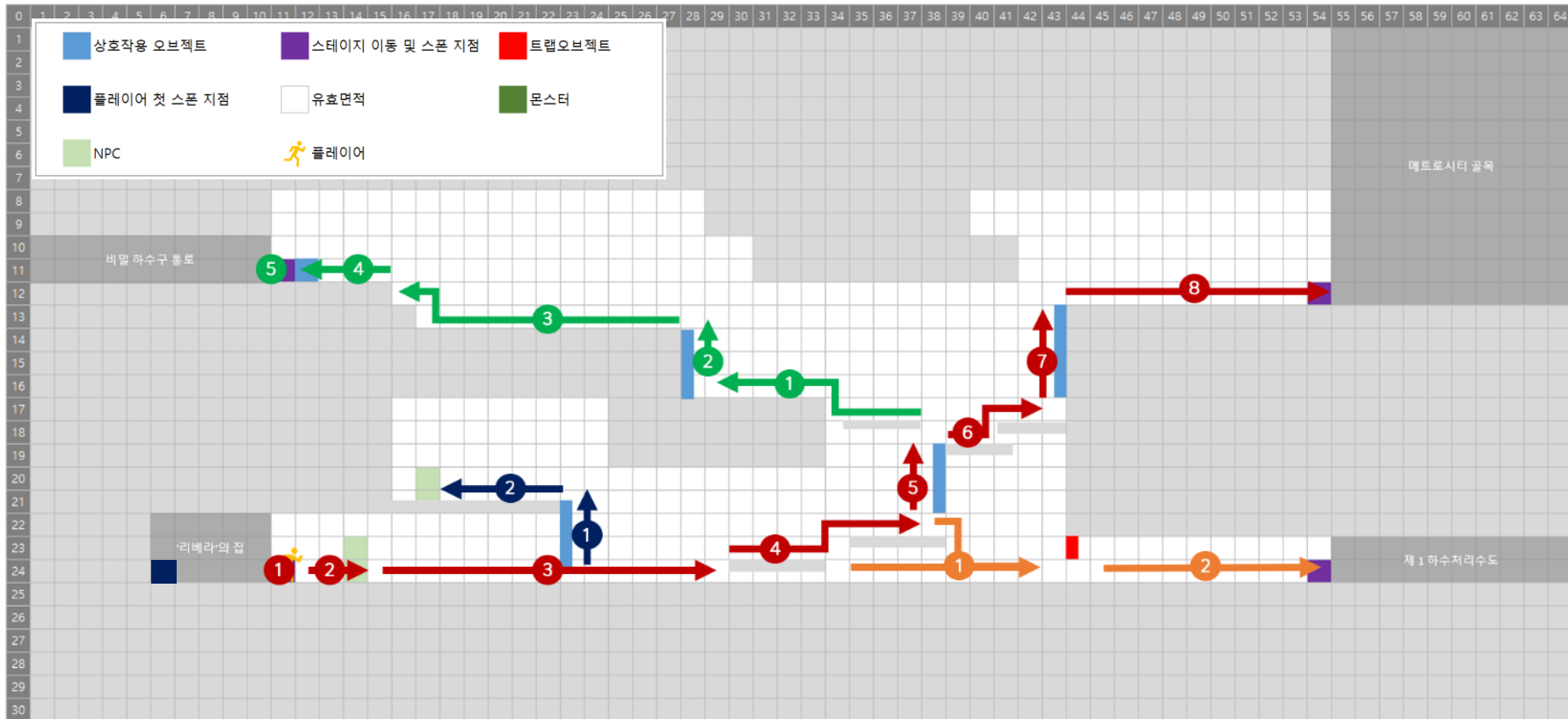
- TFA:침수지역은 메트로배니아 액션 어드벤처 RPG로서 침수 상황의 도시를 배경으로 종교 세력과 저항군 세력의 갈등을 메인 테마로 하여 주인공의 성장과 능력을 통해 새로운 지역의 탐험과 다양한 적들에게 맞서 나아가는 게임이다.
- 따라서, 본 버전에서는 플레이어가 전투와 다양한 퍼즐을 통해 게임의 재미 요소를 경험하고 확장되는 콘텐츠를 유추할 수 있는 목적을 가진다.



## 2.2 원페이지 기획



## 2.3 테스트 시나리오



- (1) 플레이어의 시작 위치는 지하빌라 안에 있는 리베라의 집이다.
- (2) 플레이어는 맵 이동과 NPC와 대화, 상호작용 오브젝트를 통해 이동과 활성화가 가능하다.
- (3) 플레이어는 몬스터와 트랩 오브젝트를 피할 수 있고, 몬스터와 전투할 수 있다.
- (4) 플레이어는 탐험과 전투를 통해 맵의 확장과 능력의 성장을 하며 스토리를 진행한다.
- (5) 플레이어는 1:1, 1:N, N:N의 전투가 가능하다.
- (6) 플레이어는 전투와 트랩에 의해 피해를 입을 수 있으며, '아이템'을 통해 체력을 채울 수 있다.
- (7) 플레이어가 게임 진행 시 부활 위치는 마지막 스폰 지점에서 부활한다.

2.4 조작계(키맵)

- 카메라는 사이드 뷰를 기준으로 한다.
- 기본 이동과 공격은 키보드로 한다,
- 캐릭터를 중심으로 하는 카메라 뷰가 이동되며 카메라가 벽 끝에 닿아도 캐릭터는 유효 면적에서 움직일 수 있다.

|           |          | Primary Key          | Secondary Key |
|-----------|----------|----------------------|---------------|
| 화면 제어 관련  | Zoom In  | Mouse_Wheel_Forward  | PageUp        |
|           | Zoom Out | Mouse_Wheel_Backward | PageDown      |
|           | 전체 화면 전환 | Alt & Enter          |               |
| 캐릭터 조작 관련 | 좌측 이동    | A                    | ←             |
|           | 우측 이동    | D                    | →             |
|           | 웅크리기     | S                    | ↓             |
|           | 점프       | Space                | C             |
|           | 기본 공격    | Mouse_L_Click        | X             |
|           | 특수 공격    | Mouse_R_Click        | Z             |
| 스킬 사용     | Skils 1  | Q                    | A             |
|           | Skils 2  | W                    | S             |
|           | Skils 3  | E                    | D             |
|           | Skils 4  | R                    | F             |
| 개별창 관련    | 가방       | I                    | E             |
|           | 스킬 창     | K                    |               |
|           | 월드맵      | M                    |               |
|           | 지역맵      | Tab                  |               |

3. 게임의 세계

3.1 세계관

‘TFA:침수지역’의 세계관 설정 문서입니다.

[✔ 세계관 설정 바로가기](#)

3.2 스토리

‘TFA:침수지역’의 스토리 설정 문서입니다.

[✔ 스토리 설정 바로가기](#) [✔ 스토리보드 바로가기](#)

3.3 시나리오

‘TFA:침수지역’의 시나리오 설정 문서입니다.

[✔ 시나리오 설정 바로가기](#)

## 4. 캐릭터

캐릭터는 플레이어 캐릭터(PC), 논 플레이어 캐릭터(NPC)로 나뉜다.

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| PC<br>레나(주인공)   | NPC<br>스텔다(음식점주인)   | NPC<br>테넌덴즈(레나의 엄마)  | NPC<br>블런더(레나의 아빠)  |
|    |    |    |    |
| NPC<br>매턴더(상점주인)  | NPC<br>리리스(시민관리자)   | NPC<br>단테(블런더의 상사)   | NPC<br>멜런드(공학자)   |
|   |   |   |   |
| NPC<br>메스키아(교주)   | NPC<br>컨파이어스(과학자)   | NPC<br>아만(사설 군대 간부)  | 그 외 NPC   |
|  |  |  |  |

[✓ 캐릭터 컨셉 문서 바로가기](#)
[✓ 캐릭터 워크리스트 바로가기](#)



4.1 캐릭터 능력

플레이어 캐릭터의 기본 능력이다.

| 기본 능력치 정보 |  |
|-----------|--|
| 기본 능력     | 설명   |
| 체력        | 캐릭터의 생명력을 나타낸다.  |
| 공격력       | 캐릭터의 기본 공격이 가하는 피해량을 나타낸다. 게임의 초기 적들에게 적절한 피해를 입힐 수 있는 수준이다.   |
| 방어력       | 받는 피해량을 감소시키는 능력을 나타낸다. 방어력이 높을수록 적의 공격으로부터 덜 손상을 받는다.         |
| 이동속도      | 플레이어의 이동속도를 나타낸다. 능력의 수치가 높아질수록 캐릭터의 기동력이 향상된다.                |
| 스테미나      | 캐릭터의 행동 지속 능력을 나타낸다. 스킬을 사용할 때 스테미나를 소모하며, 시간이 지나면서 자동으로 회복된다. |

[✔ 플레이어 기본 능력 설정 워크리스트 바로가기](#)

## 4.2 캐릭터 스킬

| 플레이어 캐릭터 스킬 |       |          |  |
|-------------|-------|----------|--|
| 이동스킬        | 슬라이딩  |          | 캐릭터가 낮은 공간을 빠르게 통과하거나 적의 공격을 회피하기 위해 사용한다. 빠른 속도로 움직이면서 낮은 자세를 취해, 미끄러지듯 이동한다.   |
|             | 높이뛰기  |          | 높이뛰기는 캐릭터가 평소보다 더 높은 곳으로 점프할 수 있게 해주는 기술이다. 이 스킬을 사용하여 높은 위치에 있는 플랫폼으로 도약하거나, 공중의 장애물을 넘어서는 등의 액션을 수행할 수 있다. 탐험과 퍼즐 해결에 필수적인 이동 기술로, 접근하기 어려운 지역을 탐색할 때 유용하다.. |
| 전투스킬        | 공통    | 지면 태클    | 캐릭터가 상체를 낮추고 앉은 상태에서 오른다리로 태클을 건다. 몬스터 일시적 스톤이 걸린다.  |
|             |       | 비질런트 스탠스 | 캐릭터가 상체를 낮추고 방어자세를 취한다. 몬스터를 공격에 맞춰 정확한 타이밍에 사용해야만 피격 데미지를 받지 않는다.   |
|             | 한손무기  | 속공       | 캐릭터가 한손무기를 들고 있을 때 스킬 사용이 가능하다. 연속적으로 여러 번 공격하여, 빠른 속도로 적을 압도하는 기술이다.  |
|             |       | 회피 카운터   | 캐릭터가 몬스터의 공격방향의 반대로 재빠르게 이동하여 몬스터의 공격 회피하고, 자동으로 1회 반격하는 기술이다.   |
|             |       | 독        | 캐릭터가 한손무기에 독을 발라 일정 시간 동안 적을 공격할 때 추가로 독 피해를 입히는 기술이다. 독 데미지가 활성화된 한손무기로 맞은 몬스터는 정해진 시간동안 점진적으로 체력이 감소된다.  |
|             | 양손무기  | 휩쓸기      | 캐릭터가 양손무기를 들고 넓은 범위를 몬스터에게 피해를 입히는 기술이다. 여러 적을 공격할 수 있다.   |
|             |       | 일격       | 캐릭터가 양손무기를 위에서 아래로 내리꽂아 공격하는 기술이다. 데미지가 2배로 들어간다.  |
|             | 원거리무기 | 정밀사격     | 캐릭터가 원거리 무기를 조준하고 잠시동안 집중하여, 1명의 적을 정확히 타격하여 추가 피해를 입히는 기술이다. 조준하는 동안 캐릭터는 움직일 수 없다.   |
|             |       | 3연속 발사   | 캐릭터가 원거리 무기를 짧은 시간동안 빠른 속도로 3번 연속해서 발사체를 발사하는 기술이다.  |

☑ [플레이어 캐릭터 스킬 워크리스트 바로가기](#)

4.3 발전 가능성

플레이어 캐릭터를 성장시킬 수 있는 방법이다.

|         |   |
|---------|---|
| 레벨업 시스템 | 캐릭터가 퀘스트를 완수할 때마다 경험치를 얻고 일정 경험치에 도달하면 레벨업하여 기본 능력치가 상승한다.    |
| 스킬 획득   | 캐릭터가 특정 레벨에 도달하거나 특정 퀘스트를 완수할 때 새로운 스킬을 배울 수 있다.              |
| 무기 착용   | 게임을 진행하면서 캐릭터는 무기를 획득하고, 이를 장착하여 공격력, 방어력, 치명타 확률을 향상시킬 수 있다. |

4.4 캐릭터 모션

| 상태 종류   |       | 모션 명칭    |
|---------|-------|----------|
| IDLE 상태 |       | 서있기      |
|         |       | 주변 살피기   |
| 이동 상태   |       | 걷기       |
|         |       | 달리기      |
|         |       | 기본 점프    |
|         |       | 웅크리기     |
|         |       | 던지기      |
|         |       | 높이뛰기     |
|         |       | 슬라이딩     |
| 공격 상태   | 특수 공격 | 기본 공격    |
|         |       | 한손무기 공격  |
|         |       | 양손무기 공격  |
|         |       | 원거리무기 공격 |












 [플레이어 캐릭터 모션 문서 바로가기](#)

## 5. 아이템 설정

| item_index | name       | imag_name | 효과           | 공격력 | 방어력 | 회복력 | 사이즈 | 가격 | 효과                        |  |  |
|------------|------------|-----------|--------------|-----|-----|-----|-----|----|---------------------------|--|--|
| 2001       | USB        |           | 퀘스트 아이템      |     |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2002       | 재활용 쓰레기    |           |              |     |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2003       | 하단부 음식     |           | 회복 아이템       |     |     | 1   |     |    |                           |  |  |
| 2004       | 중단부 음식     |           | 회복 아이템       |     |     | 2   |     |    |                           |  |  |
| 2005       | 상단부 음식     |           | 회복 아이템       |     |     | 3   |     |    |                           |  |  |
| 2006       | 나무판자       |           | 퀘스트 아이템      |     |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2007       | 산소호흡기      |           | 물 웅덩이를 통과 가능 |     |     |     |     |    | 잠수시간 60초                  |  |  |
| 2008       | 산소탱크       |           | 산소 호흡량 증가    |     |     |     |     |    | 잠수시간 180초                 |  |  |
| 2009       | 엄마의 사진     |           | 퀘스트 아이템      |     |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2010       | 못          |           | 퀘스트 아이템      |     |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2011       | 성표(종교적 물건) |           | 퀘스트 아이템      |     |     |     |     |    | 종교집단에서 아군을 구별하는 용도로 사용한다. |  |  |
| 2012       | 가방         |           | 아이템 보관함      |     |     |     |     | 10 |                           |  |  |
| 2013       | 방망이        |           | 무기           | 2   |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2014       | 쇠파이프       |           | 무기           | 3   |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2015       | 새총         |           | 원거리 무기       | 1   |     |     |     |    |                           |  |  |
| 2016       | 두꺼운 옷      |           | 방어구          |     | 1   |     |     |    |                           |  |  |
| 2017       | 잠동사니 옷     |           | 방어구          |     | 2   |     |     |    |                           |  |  |

✓ [아이템 워크리스트 바로가기](#)

## 6. 몬스터 설정

| mon_index | image   | mon_name  | name     | map_index | map_name | mon_type<br>0=normal<br>1=fly<br>2=boss | mon_hp | attack_power | Defensive_power | move_speed | size | details  |
|-----------|---|-----------|----------|-----------|----------|---|--------|--------------|-----------------|------------|------|--|
| 1001      |    | mon_rat   | 쥐        | 3004      | 메트로시티 골목 | 0                                       | 1      | 1            | 1               | 1          |      | 소녀의 발치까지 오는 조그만한 쥐. 단지 공격성이 강하여 주위에 오는것은 무엇이든 물어 버린다. 대부분 회색을 띤다.  |
| 1002      |   | mon_snake | 뱀        | 2001      | 메트로시티    | 0                                       | 3      | 3            | 2               | 2          |      | 길다란 뱀. 소녀가 가까이 오면 공격으로 소녀의 발목을 씹어버린다. 빨리 풀어내지 못하면 물리게 된다. 평소에는 구슬구슬 거리며 돌아다닌다. 언뜻놀이를 한다.                                   |
| 1003      |  | mon_human | 부랑자      | 2002      | 하수도      | 0                                       | 10     | 2            | 5               | 1          |      | 소녀보다 머리 하나 더 큰 사람. 먹을것을 빼앗기 위해선 무엇이든 할수 있다. 잘 자르지도 못해 덩수룩한 머리에 너털거리는 옷가지를 여기저기서 주워서 입었다(대부분 긴팔인데 해져있음)                     |
| 1004      |  | mon_drat  | 오염된 쥐    | 2002      | 하수도      | 0                                       | 5      | 5            | 1               | 1          |      | 소녀의 무릎까지의 크기를 가진 오염된 쥐. 맹렬한 공격성을 가지며 먹을것이 보이면 바로 달려든다. 검은색의 지저분한 털을 가지고 있으며 붉게 충혈된 눈을 가지고 있다. 앞니에는 누구의 것인지 알수 없는 피로 적셔져있다. |
| 1005      |  | mon_frat  | 박쥐       | 2002      | 하수도      | 1                                       | 3      | 2            | 1               | 3          |      | 어두운 곳을 찾아 모이게 된 박쥐. 보이는 누구든 공격한다.  |
| 1006      |  | mon_hwolf | 굶주린 늑대   | 2003      | 오물처리장    | 0                                       | 1      | 1            | 1               | 2          |      | 오물을 먹고 약해진 늑대. 일반적인 늑대에 비해 외소하며, 제대로 먹지를 못한 못나난 약자이기에 오래 달리지 못한다.  |
| 1007      |  | mon_wolf  | 늑대       | 2004      | 쓰레기장     | 0                                       | 1      | 1            | 1               | 4          |      |  |
| 1008      |  | mon_tiger | 호랑이      | 2004      | 쓰레기장     | 2                                       | 1      | 1            | 1               | 1          |      |  |
| 1011      |  |           | 슬라임(슬러지) | 2002      |          | 0                                       | 10     | 1            | 1               | 1          |      | 오물 처리장에서 나온 유전자 변형 생물체. 먹어야되는 단재 환경관리부   |
| 1012      |  |           | 슬라임(쓰레기) | 2003      |          | 0                                       | 15     | 1            | 1               | 1          |      |  |
| 1014      |  |           | 슬라임(전기)  | 2005      |          | 0                                       | 13     | 2            | 1               | 1          |      |  |

✓ [몬스터 워크리스트 바로가기](#)

## 7. 레벨디자인

### 7.1 레벨 설정

#### 상단부



#### 중단부



#### 하단부



|     |            |
|-----|------------|
| 하단부 | 지하빌라       |
|     | 메트로시티 도심부  |
|     | 메트로 시티 골목  |
|     | 비밀하수구 통로   |
|     | 하수처리시설     |
|     | 제 1 하수도    |
|     | 지하철 개찰구    |
|     | 비밀 하수구 통로  |
| 중단부 | 미들시티 도심부   |
|     | 미들시티 도시 외각 |
|     | 오물처리장      |
|     | 산입구        |
| 상단부 | 비밀 연구소     |
|     | 비밀 예배실     |
|     | 예배당        |
|     | 헬리포트       |
|     | 신도 교육관     |
|     | 저항군비밀기지    |

✓ [맵 설정 워크리스트 바로가기](#)

 TOP

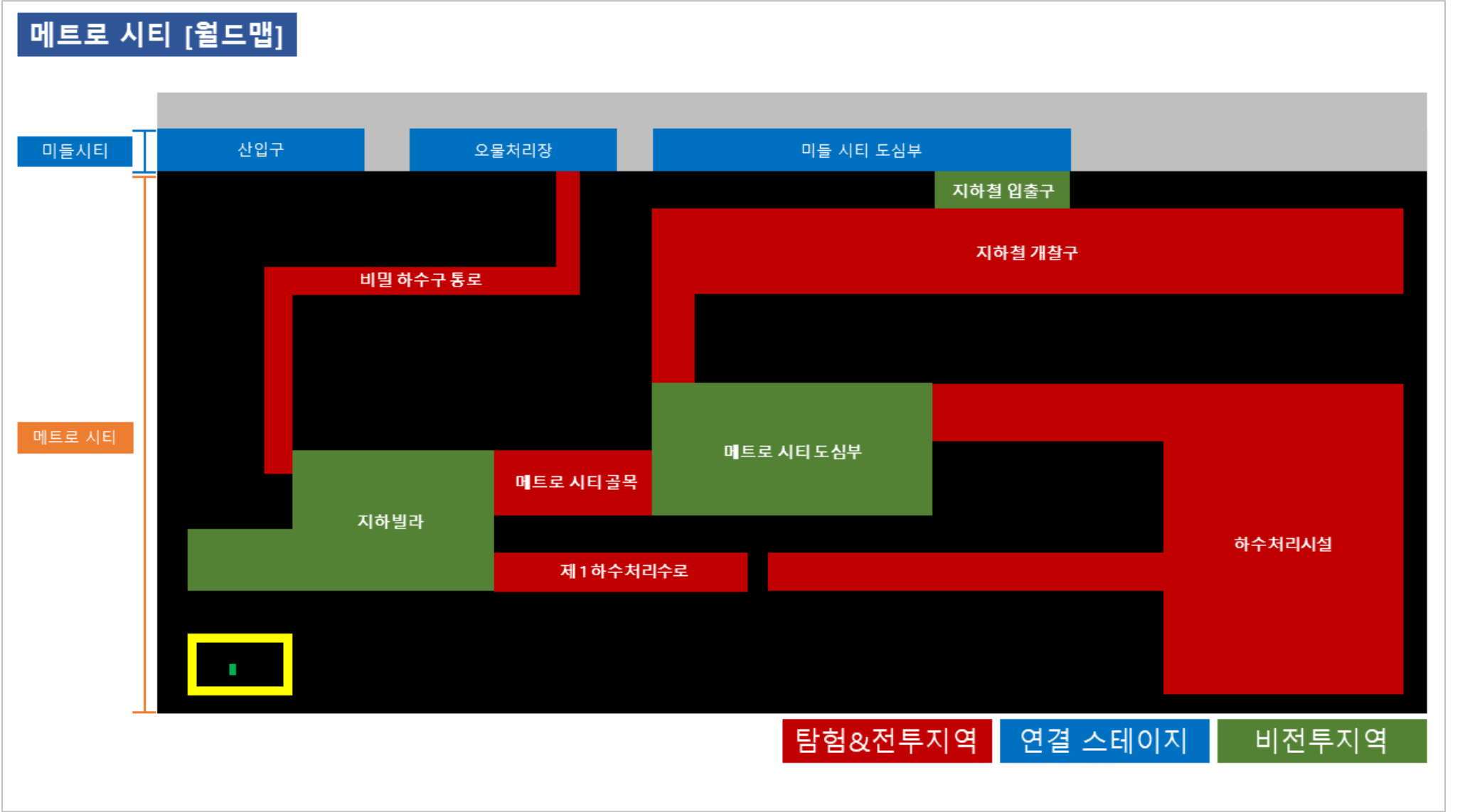


## 7.2 레벨 컨셉

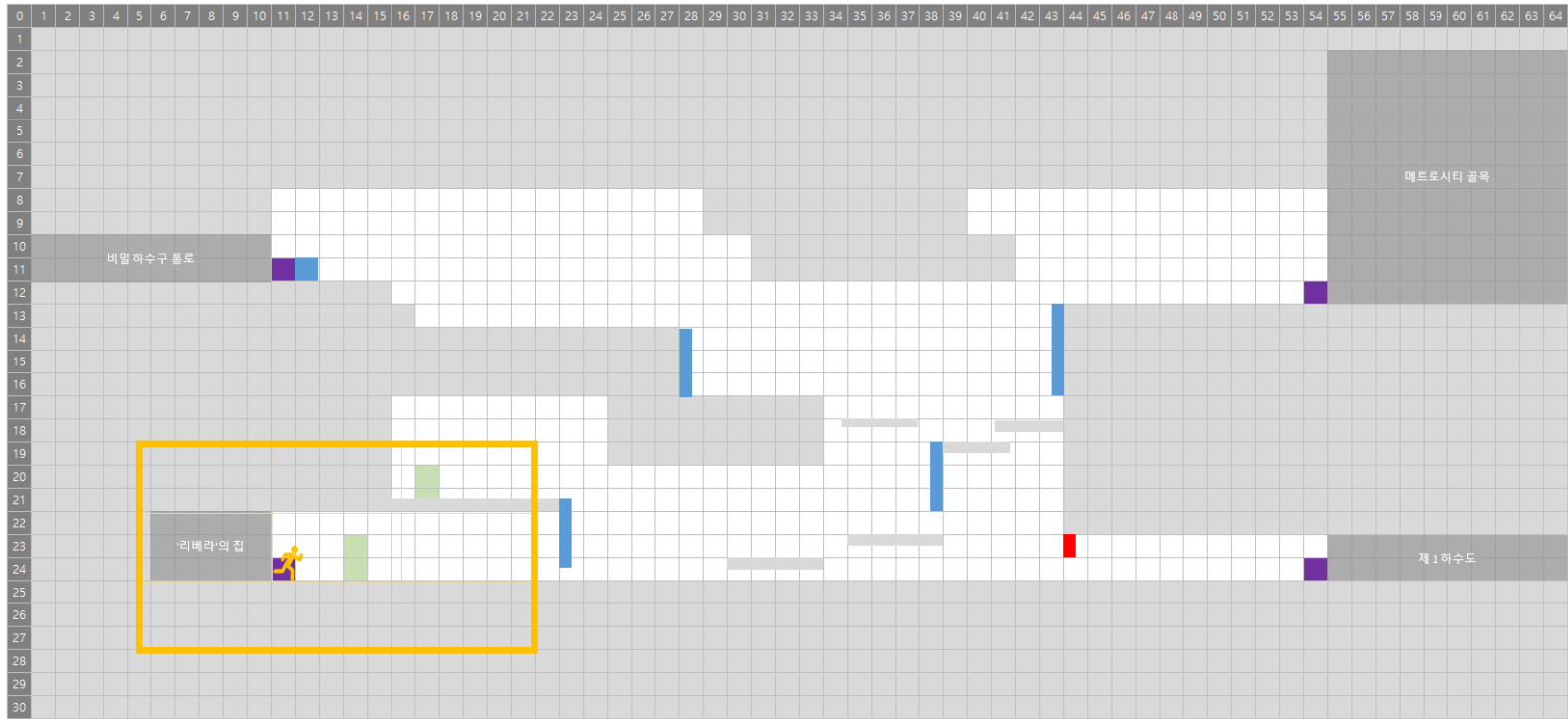
### 7.2.1 월드맵 전체 구성



7.2.2 하단부(메트로시티) 구성



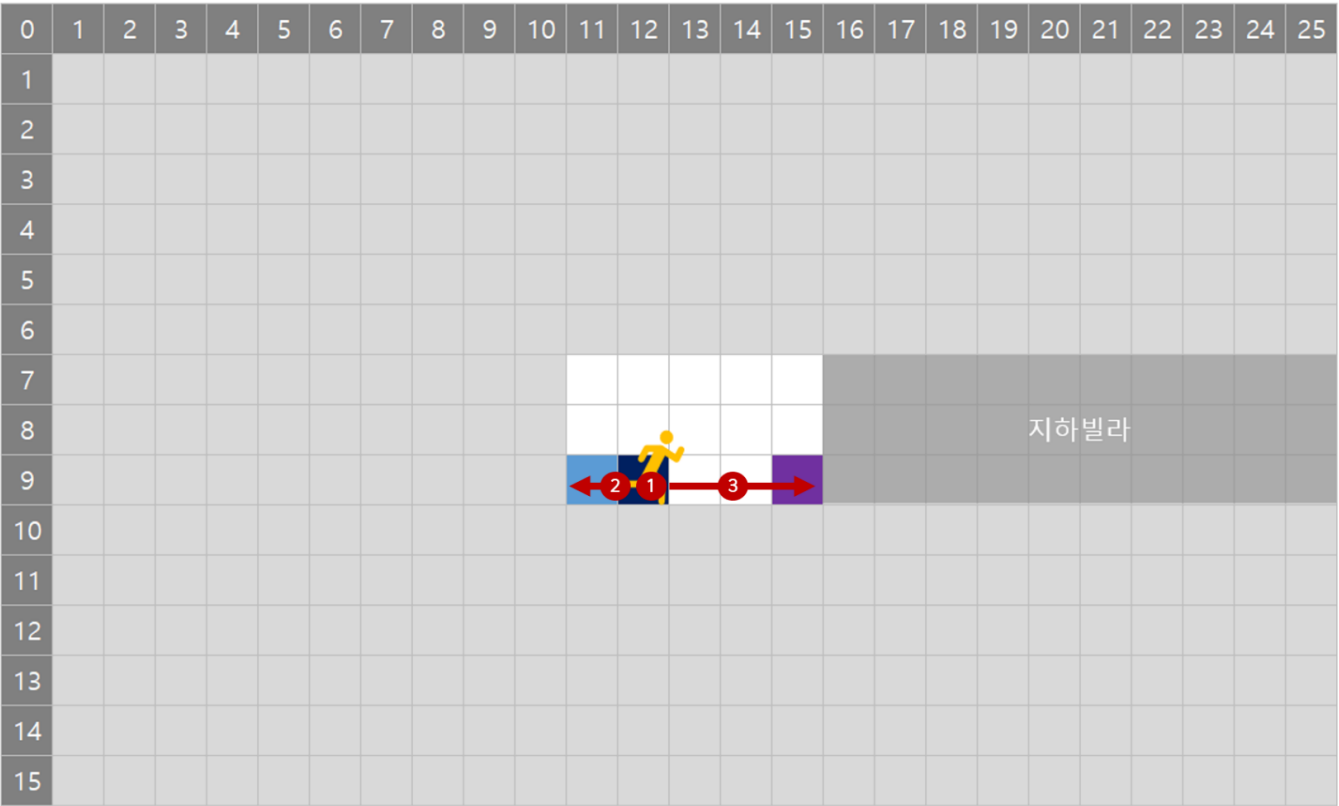
7.2.3 STAGE\_지하빌라(비전투지역) 구성 [예시]



| 이미지 | 항목              | 설명   |
|-----|-----------------|--|
|     | 카메라             | 가로 16M * 세로 9M (1920px*1080px)                                   |
|     | 플레이어            | 플레이어 캐릭터 '레베라', 높이 1.6M  |
|     | 스테이지 이동 및 스폰 지점 | 플레이어가 해당 위치에 도착하면 연결 스테이지로 이동, 결 스테이지에서 해당 스테이지로 이동했을 때 스폰하는 위치  |
|     | 상호작용 오브젝트       | 플레이어가 상호작용 활성화 키를 누르면 오브젝트가 활성화됨.                                |
|     | 트랩 오브젝트         | 플레이어가 충돌하면 오브젝트가 활성화되고, 플레이어가 영향(데미지)을 받음.                       |
|     | NPC             | NPC가 해당 지점에 위치해 있음.  |
|     | 연결 스테이지         | 플레이어가 '스테이지 이동 지점'에 도착했을 때 이동하는 스테이지명을 작성                        |
|     | 유효 면적           | 전체 STAGE 레이아웃 면적(64M * 30M)에서 벽이나 발판이 차지하는 면적을 뺀 플레이어가 이동 가능한 면적 |

7.3 레벨 패스

7.3.1 STAGE\_레베라의 집(비전투지역) [예시]



| 루트 | 항목 | 이벤트                         | 설명   |
|----|----|-----------------------------|--|
|    | ①  | 플레이어 스폰                     | '캐릭터 첫 스폰 지점'에서 캐릭터가 생성되고 게임플레이를 진행한다..                                      |
|    | ②  | '상호작용 오브젝트' 활성화             | 플레이어는 '리베라의 간이침대'를 활성화하여 게임을 저장하고 체력 회복한다, 단, 체력이 감소되지 않았다면 체력 회복은 하지 않는다.   |
|    | ③  | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스테이지 이동 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'으로 플레이어가 이동한다. '스테이지 이동 지점'에 플레이어가 도착하면 'STAGE_지하빌라'로 이동된다. |

## 7.4 콘텐츠 요소

| 합정    |              |      |                     |                     |  |
|-------|--------------|------|---------------------|---------------------|--|
| index | name(한글)     | area | damage              | type<br>0:일회성 1:다회성 | details  |
| 4001  | 유리조각 더미      | 3005 | 2                   | 1                   | 날카로운 유리창 조각이 묻쳐있는 함정이다.  |
| 4002  | 고정이 안 된 철판   | 3004 | 0                   | 0                   | 무너진 바닥 위에 임시로 올려놓은 철판이다. 플레이어가 밟으면 철판은 밑으로 떨어진다.                                   |
| 4003  | 끊어진 전기줄_바닥   | 3004 | 2                   | 1                   | 바닥에 널브러진 끊어진 전기줄이다.  |
| 4004  | 끊어진 전기줄_천장   | 3004 | 2                   | 1                   | 천장에 매달려 있는 끊어진 전기줄이다.  |
| 4005  | 전기가 흐르는 물웅덩이 | 3004 | 10                  | 1                   | 끊어진 전기줄이 물웅덩이에 담겨져 있어 물웅덩이에 전기가 흐른다.   |
| 4006  | 활성화된 수도_1    | 3004 | 10                  | 0                   | 벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.  |
| 4007  | 활성화된 수도_2    | 3004 | 10                  | 0                   | 벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.  |
| 4008  | 활성화된 수도_3    | 3004 | 10                  | 0                   | 벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.  |
| 4009  | 활성화된 수도_4    | 3005 | 10                  | 0                   | 벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.  |
| 4007  | 부식된 수도_천장    | 3005 | 2                   | 0                   | 천장에 매달려있는 부식된 수도이다. 위에서 아래로 떨어진다.  |
| 4008  | 기울어져 있는 철기둥  | 3005 | 10                  | 0                   | 플레이어가 다가오면 넘어지는 기둥이다. 넘어지는 기둥에 맞으면 데미지를 받는다.                                       |
| 4009  | 망가진 철조망_바닥   | 3004 | 2                   | 1                   | 망가진 철조망으로 점프로 넘어갈 수 있다. 그냥 지나가면 데미지를 받는다.  |
| 4010  | 비활성화 다리_1    | 3005 | 0                   | 1                   | 다리 레버로 지나갈 수 있도록 다리를 활성화 할 수 있다.   |
| 4011  | 깨진 전구        | 3004 | 2                   | 1                   | 천장에 있는 전구로 깨져서 전구가 깜빡버린다. 웅크리기로 넘어 갈 수 있다.   |
| 4012  | 망가진 철조망_천장   | 3001 | 2                   | 1                   | 망가진 철조망으로 웅크리기로 넘어갈 수 있다. 그냥 지나가면 데미지를 받는다.  |
| 상호작용  |              |      |                     |                     |  |
| index | name(한글)     | area | type<br>독립적:0 종속적:1 | activation_trap     | details  |
| 5001  | 수도 잠금 장치_1   | 3004 | 1                   | 4006                | 물이 나오는 수도를 잠금.   |
| 5002  | 수도 잠금 장치_2   | 3004 | 1                   | 4007                | 물이 나오는 수도를 잠금.   |
| 5003  | 수도 잠금 장치_3   | 3004 | 1                   | 4008                | 물이 나오는 수도를 잠금.   |
| 5004  | 수도 잠금 장치_4   | 3005 | 1                   | 4009                | 물이 나오는 수도를 잠금.   |
| 5005  | 임시밧줄         | 3001 | 0                   |                     | 천으로 만든 임시밧줄,플레이어가 타고 올라갈 수 있음.   |
| 5006  | 다리 레버_1      | 3005 | 1                   | 4010                | 비활성화된 다리를 on/off 할 수 있음  |
| 5007  | 전기 차단 버튼     | 3004 | 1                   | 4005                | 전기를 off 시킬 수 있는 버튼이며, 누르면 물웅덩이에 전기가 흐르지 않게 된다. 다른 스테이지로 갔다가 다시 돌아오면 전기는 다시 on되어있다. |
| 5008  | 리베라의 간이침대    | 3019 | 0                   |                     | 플레이어가 휴식을 취할 수 있다. 게임 저장과 체력회복을 할 수 있다.  |
| 5009  | 고정된 사다리      | 3004 | 0                   |                     | 플레이어가 타고 올라갈 수 있음.   |
| 5010  | 철제의자_1       | 3009 | 0                   |                     | 플레이어가 휴식을 취할 수 있다. 게임 저장과 체력회복을 할 수 있다.  |
| 5011  | 오래된 레버와 비밀문  | 3001 | 0                   |                     | 비밀 하수구 통로로 갈 수 있는 문과 레버이다. 평소 쓰레기 더미에 숨겨져 있어 발견한 사람이 없다.                           |
| 5012  | 쇠사슬          | 3004 | 0                   |                     | 플레이어가 타고 올라갈 수 있음.   |

[✔트랩 및 상호작용 위크리스트 바로가기](#)