스테이지 별 퍼즐 설명

최종 작성일: 25.05.29

[1. stage 1 2](#_Toc188330308)

[1.1. 잠긴 문과 열쇠 2](#_Toc188330309)

[1.2. 부서지는 벽 2](#_Toc188330310)

[1.3. 짚라인과 전원 버튼 3](#_Toc188330311)

[2. stage 2 5](#_Toc188330312)

[2.1. 창문 5](#_Toc188330313)

[3. stage 3 6](#_Toc188330314)

[3.1. 파괴 가능 오브젝트 6](#_Toc188330315)

[3.2. 발판 생성 퍼즐 6](#_Toc188330316)

# 1. stage 1

## 1.1. 잠긴 문과 열쇠

블랙, 어둠이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명라인, 도표, 직사각형, 평행이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 설명

∙ 문에 가까이 다가가면 문을 열기 위해 필요한 아이템의 아이콘이 나타난다.

∙ 필요 아이템을 획득한 뒤 잠긴 문에 다시 다가가면 문이 열린다.

∙ 문을 여는데 필요한 아이템은 문이 열리면 사라진다.

∙ 문과 상호작용이 가능한 거리는 x축 40px, y축 280px (문의 높이와 같다.)이다.

## 1.2. 부서지는 벽

라인, 사각형, 다채로움, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 설명

∙ 체력 120

∙ 플레이어의 공격에 의해 파괴된다.

## 1.3. 짚라인과 전원 버튼

1. 도표, 사각형, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

2. 스크린샷, 도표, 사각형, 디자인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

3. 도표, 스크린샷, 사각형, 디자인이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

* 설명

∙ 짚라인이 비활성화되어 있을 때(1.), ‘ZipLineButton’의 범위에 플레이어가 닿으면 짚라인버튼 위에 [F] 이미지가 뜬다.(2.)  
플레이어는 이때 [F키]를 입력하여 짚라인을 활성화시킬 수 있다.(3.)

. 활성화된 다음에는 더블 클릭으로 활성화시킨 짚라인을 탈 수 있다.

라인, 도표, 그래프, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 설명

∙ 전광판이 없기 때문에 따로 활성화시킬 필요 없이 더블 클릭으로 탈 수 있다.

# 2. stage 2

## 2.1. 창문

도표, 라인, 평면도, 그래프이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 설명

∙ 창문으로 레이저가 깜빡거린다. 짚라인을 타다가 타이밍에 맞춰 발판에 떨어진 다음 몸을 숙여 레이저를 피해야한다.

# 3. stage 3

## 3.1. 파괴 가능 오브젝트

스케치, 도표, 그림, 아동 미술이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 설명

∙ 체력 80

∙ 플레이어의 공격에 의해 파괴된다.

∙ 파괴 시 아이템이 나올 수 있다.

## 3.2. 발판 생성 퍼즐

도표, 라인, 평면도, 기술 도면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

건너편

시작 위치

* 설명

\* [F키]를 입력하여 상호작용할 수 있는 경우, 해당 오브젝트 위에 [F]가 떠있다.

1. 짚라인버튼에 다가가 [F키]를 눌러 발판을 떠오르게 한다. 발판은 기존 위치에서 위로 40px 이동한다. (2, 3, 4번 과정을 거치기 전까지는 [F키]를 눌러도 아무런 변화가 없고, 가까이 다가가도 [F]가 뜨지 않는다.)
2. 발판을 밟고 올라가 복사기 몬스터를 잡는다.
3. 복사기 몬스터가 죽으며 드랍한 아이템 '콘센트'를 획득한다.
4. 복사기 몬스터가 죽은 위치에 [F키]를 입력한다.
5. 3, 4번으로 아이템 '콘센트'를 소모한 뒤 다시 짚라인버튼에 다가가면 [F]가 뜨고, [F키]를 입력할 수 있다.
6. 위의 과정을 거쳐 총 2회 짚라인버튼을 누르면, 우측의 짚라인을 탈 수 있게 된다.

참고(빨간 글씨):

텍스트, 도표, 스케치, 친필이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명