스테이지 별 퍼즐 설명

최종 작성일: 25.01.21

[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.

∙ 몬스터 처치 후 또는 상호작용 키로 습득 등 잠금에 필요한 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

도표, 텍스트, 라인, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

전원 버튼

전광판

(지하철 손잡이)

짚라인

* 설명

∙ 전광판에 짚라인이 ‘OFF’로 되어있기 때문에 ‘부서지는 벽’을 파괴한 뒤, 안쪽의 ‘전원 버튼’과 상호작용하여 짚라인을 활성화시킨다.

. 활성화된 다음에는 더블 클릭으로 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

∙ 시작 위치에 플레이어가 위치했을 때, 거리가 모자라 건너편으로 갈 수 없다.

∙ 우선 밑으로 내려간 다음, 전원 버튼의 1번 버튼을 활성화한다.

∙ 버튼을 활성화하면, 맵 중간에 떠있는 주황 블록이 40px 떠올라서 밟고 건너편으로 넘어갈 수 있게 된다.

∙ 건너편에서 몬스터(복사기)를 잡는다.

∙ 몬스터를 잡은 위치에서 [F키]를 눌러 상호작용을 한다.

∙ 상호작용을 하면, 전원 버튼의 2번 버튼이 활성화된다. 이후 우측의 짚라인을 탈 수 있게 된다.

참고(빨간 글씨):

텍스트, 도표, 스케치, 친필이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명