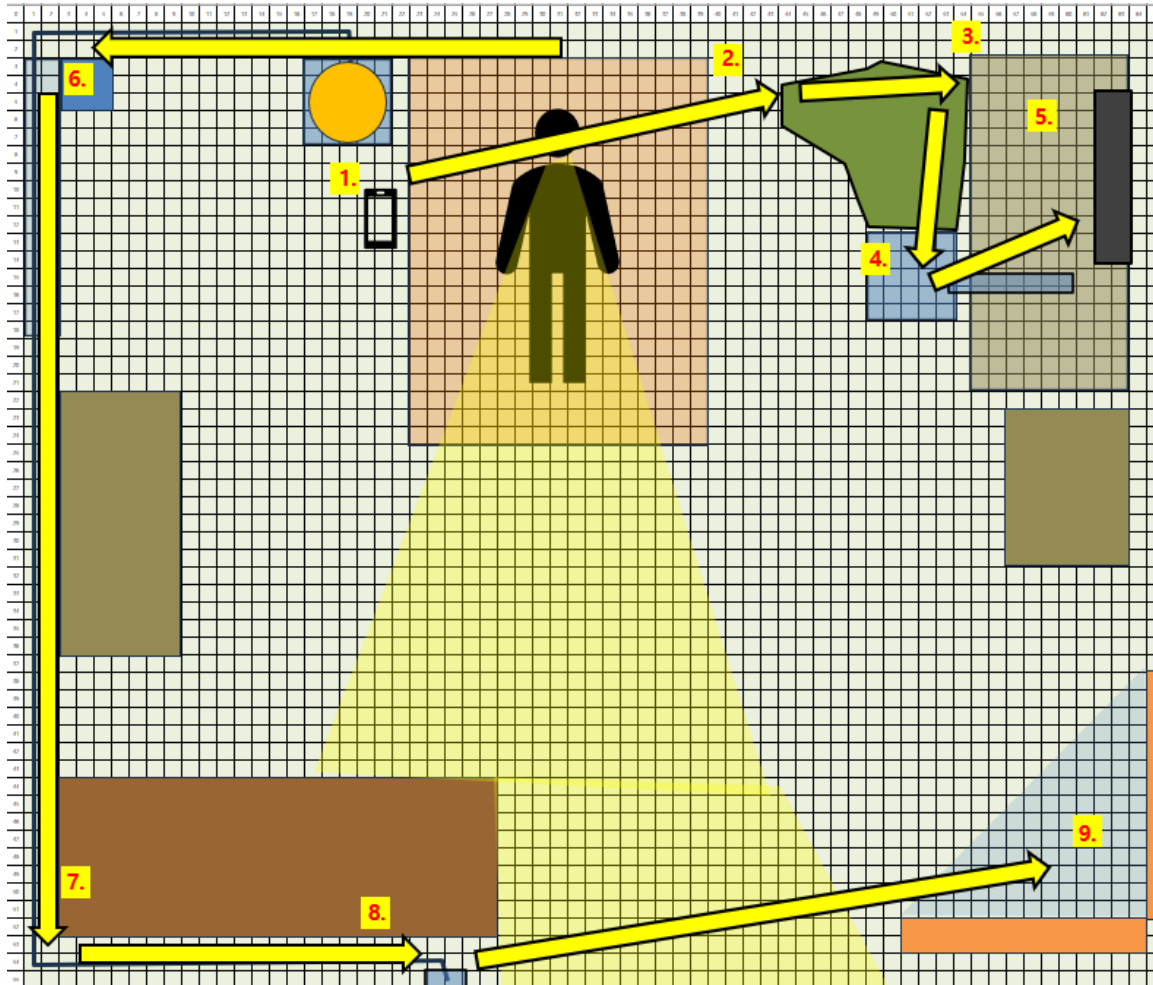


# 레벨 디자인

## 기획의도

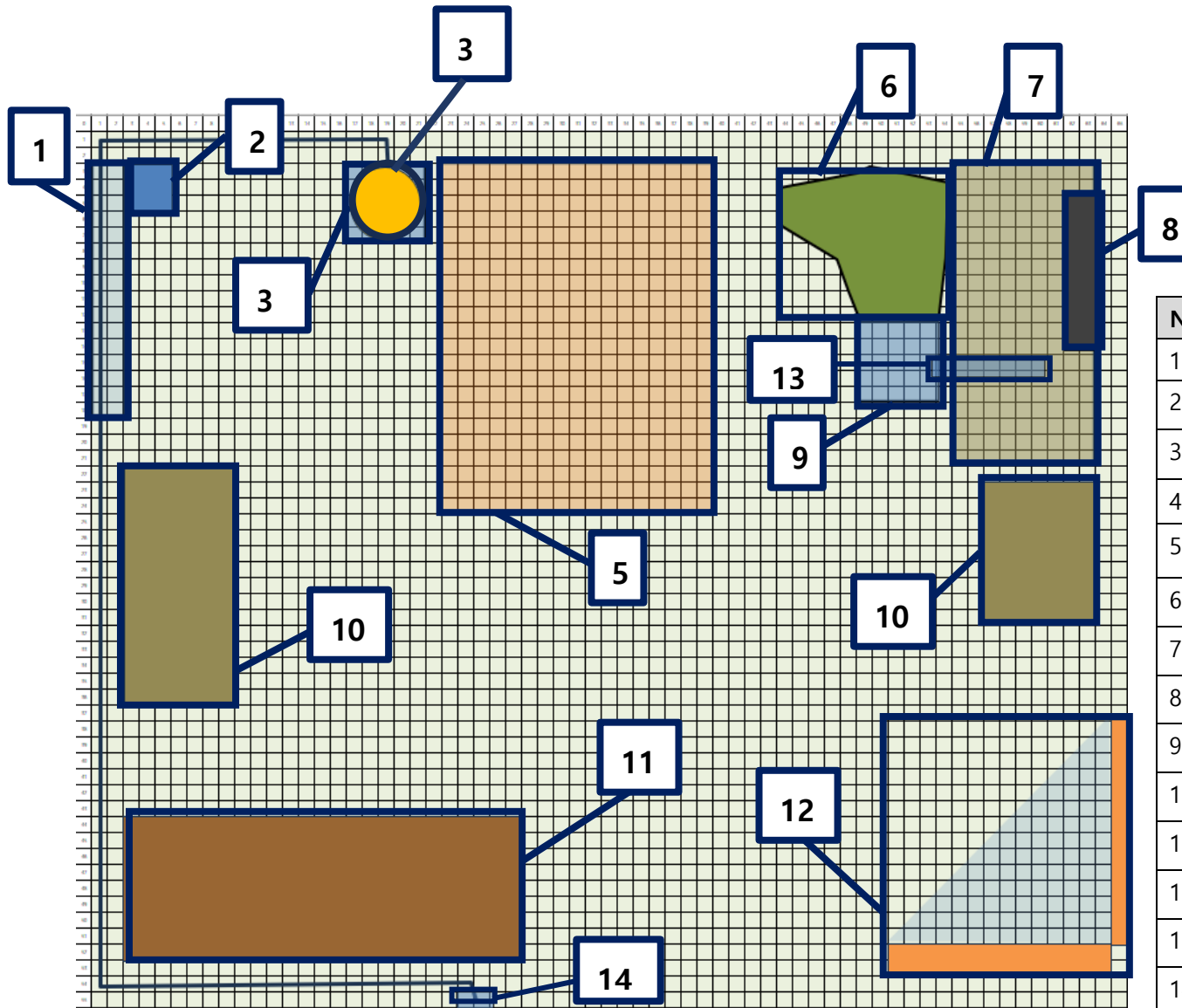
- 플레이어가 게임에 익숙해질 수 있도록 처음에는 비교적 간단한 퍼즐과 직관적인 해결책을 제공하고, 점차 복잡한 퍼즐로 환경을 제시해 난이도를 상승시킵니다
- 다양한 공간을 세밀하게 재현하여 몰입감을 극대화 시키며, 각 공간마다 특유의 분위기와 디자인 요소를 통해 공포와 긴장감을 조성합니다.

## 레벨 패스



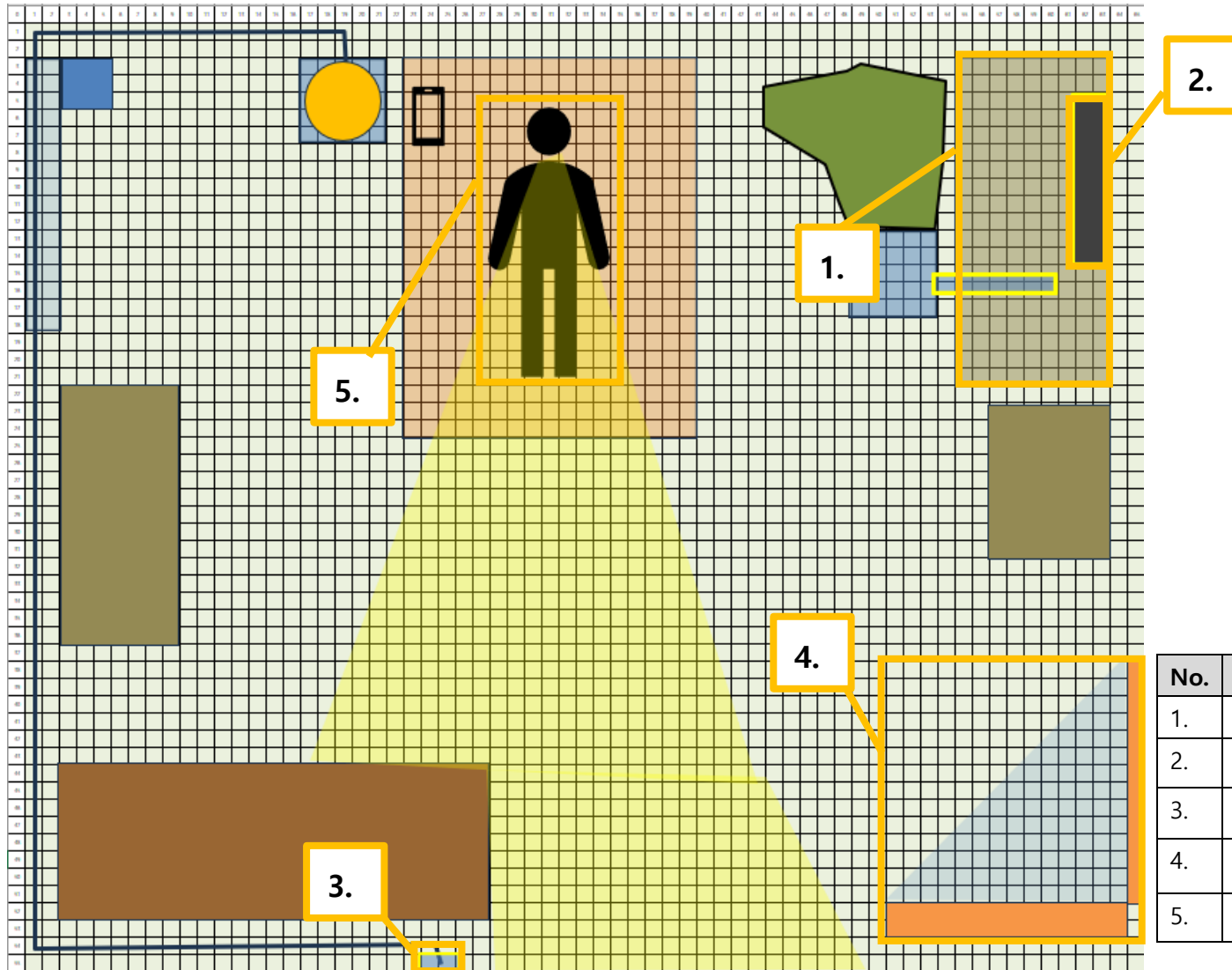
No.	내용
1.	플레이어 스폰
2.	이동
3.	책상다리에 "진동" 스킬을 사용해 자를 떨어트린다
4.	이동
5.	책상 위 컴퓨터에서 "유심" 스킬을 사용해 컴퓨터의 정보를 얻는다
6.	이동
7.	이동
8.	플러그를 뽑아 전등의 불을 끈다
9.	다음 스테이지로 이동

## Prop



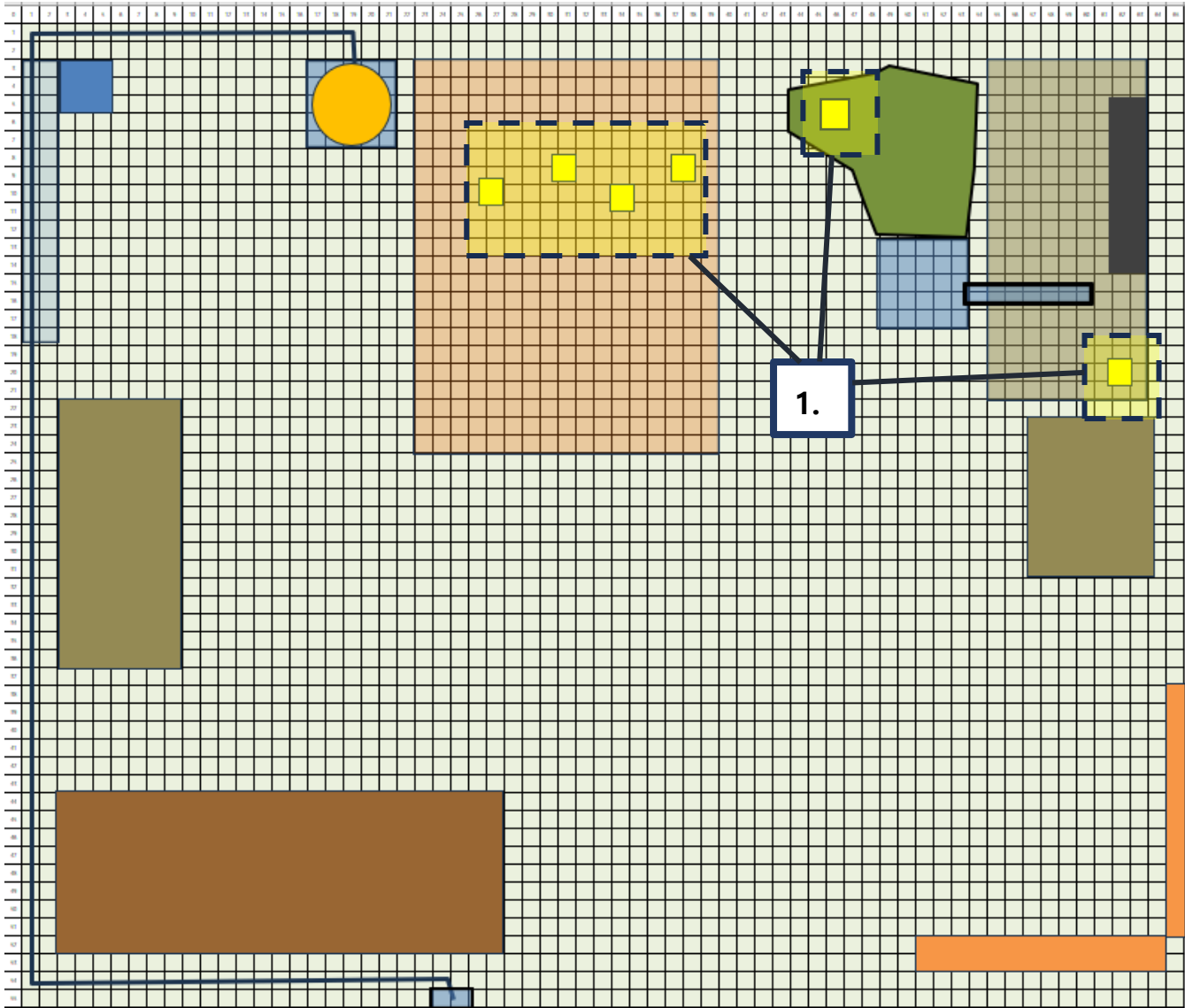
No.	이름	설명
1.	창문	오브젝트
2.	옷걸이	뒤로 숨어 시야를 피할 수 있다
3.	작은 선반	뒤로 숨어 시야를 피할 수 있다
4.	전등	코드를 뽑으면 불이 꺼진다
5.	침대	침대 아래로 숨어 시야를 피할수있다
6.	옷 더미	계단처럼 발판삼아 올라갈수있다
7.	책상	아래로 숨어 시야를 피할수있다
8.	컴퓨터	스킬을 사용해 정보를 수집할 수있다
9.	의자	아래로 숨어 시야를 피할수있다
10.	선반	뒤로 숨어 시야를 피할 수 있다
11.	옷장	뒤로 숨어 시야를 피할 수 있다
12.	문	다음 챕터로 이동된다
13.	자	발판으로 사용된다
14.	콘센트	전등의 플러그를 뽑고 켜고 끌 수 있다

## 트리거



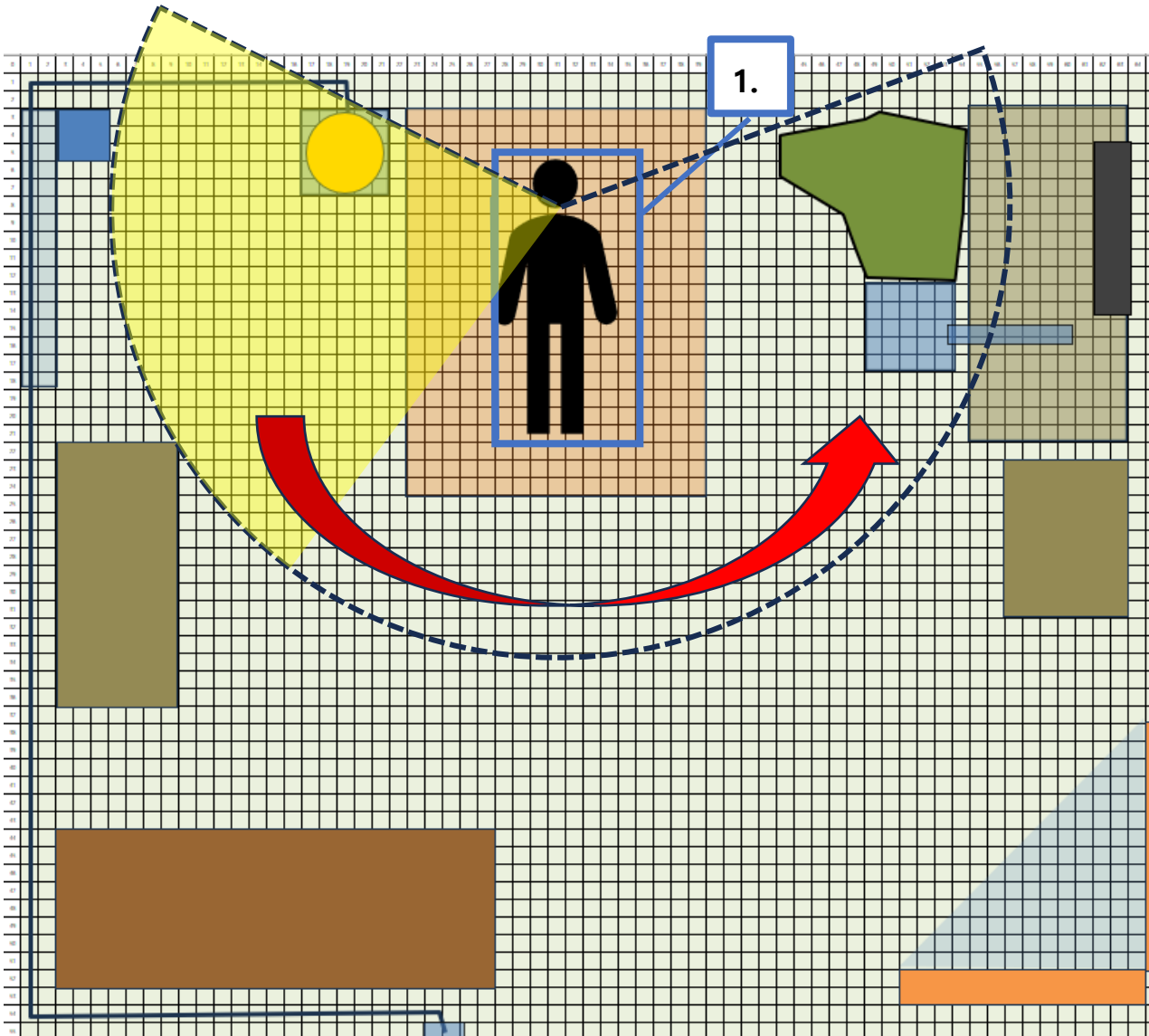
No.	트리거 발동 조건	기능	Idx
1.	책상 다리에서 스킵 사용시	자가 떨어진다	1010
2.	컴퓨터에 유심 스킵 사용시	정보를 습득한다	1012
3.	콘센트 "클릭"	전등 코드를 뺏는다	1007
4.	해당 위치에 도달시	다음 챕터로 넘어간다	1013
5.	인간 시야에 걸릴시	스폰지역으로 간다	1001

아이템



No.	이름	아이템
1.	전력	스태미나를 채워준다

## 몬스터



No.	이름	행동	Idx
1.	에밀리	방 주변을 살피며 플레이어를 찾는다 [3 초당 1 회로 정해진 시야 구간을 전부확인한다]	100002