FlowChart_MS추가(벽)

```
        ┌─────────────────┐
        │   Process 호출   │
        └─────────────────┘
                 │
                 ▼
       ◇ LifeStage == 1 ◇ ──Y──┐
                 │ N            │
                 ▼              │
    ◇ Player가 벽과 강하게        │
        부딪혔는가? ◇ ──N──       │
                 │ Y            │
                 ▼              │
    ┌─────────────────┐         │
    │ MS(mistake Score)│        │
    │     1 추가       │         │
    └─────────────────┘         │
```

중복추가를 막기위해
내부 쿨타임 존재

◇ LifeStage >= 4 ◇ ──Y── ◇ 부딪힌 벽이 가짜벽(short cut)인가? ◇ ──Y── ◇ CMS가 일정수치 이상인가? ◇ ──Y── 공포공간으로 전이

N

N

N

가짜벽(short cut)으로
해당 벽을 통과

통과했다고 벽이
사라지지는 않음

┌─────────────────┐
│   Process 종료   │
└─────────────────┘