

게임 기획서: The Door (가제)

Part 1: 게임 개요 및 핵심 설계 전략

1. 기획 개요 (Executive Summary)

- 타이틀: The Door (가제)
- 장르: 1인칭 3D 심리 공포 미로 탐험 (Roguelite Maze Horror)
- 플랫폼: PC (Steam) 우선, 추후 모바일 이식 고려한 아키텍처 설계
- 핵심 컨셉 (**Core Concept**):
 - "인생은 멈출 수 없는 미로 탐험이다."
 - 플레이어의 **실수(Mistake)**가 누적되어 게임 환경(미로)을 기괴하게 변형시키는 유기적 공포 시스템.
 - 저장/불러오기가 불가능하며, 모든 선택(문 열기, 아이템 사용)은 되돌릴 수 없는 결과로 이어짐.
- 핵심 차별점 (**USP**):
 - 오가닉 호러 (**Organic Horror**): 정해진 스크립트가 아닌, 플레이어의 조작 실수와 잘못된 판단이 공포의 강도를 직접 결정하는 구조.
 - 방송 최적화 (**Streamer Friendly**): 시청자가 상황을 직관적으로 이해할 수 있는 UI와 '클립 각(Highlight Moment)'을 의도적으로 배치한 설계.

2. 기획 의도 및 설계 철학 (Design Pillars)

(기존의 추상적인 철학 설명은 줄이고, 실제 게임플레이에 적용될 이론적 근거 위주로 재편했습니다.)

2.1. 플로우 이론(Flow Theory) 기반 레벨 디자인

- 기존 문제점: 레벨이 진행될수록 난이도만 높아지고 긴장이 지속되어 '피로감'과 '단조로움' 유발 가능성.
- 개선 방향: *[긴장(Tension) - 이완(Release)]**의 명확한 리듬 설계.
 - 불안(**Anxiety**) 유도: 미로 탐색 구간. 조명 감소, 사운드 압박.
 - 통제감(**Control**) 회복: 안전지대(엘리베이터/문 사이 공간) 제공, 명확한 보상(진짜 문 발견)을 통한 성취감 부여.

2.2. 자기결정성 이론(SDT) 적용

단순 반복 플레이를 막기 위해 플레이어의 3가지 심리적 욕구를 충족시킴.

- 자율성 (**Autonomy**): 강제로 당하는 공포가 아니라, "내가 선택해서(문을 열어서/아이템을 써서) 발생한 결과"라고 느끼게 함. '문의 속삭임(전화)' 시스템 등을 통해 리스크를 직접 선택하도록 유도.
- 유능감 (**Competence**): 함정을 피하거나 지름길을 찾았을 때 시각/청각적 피드백(Juice)을 확실하게 제공하여 '내가 잘하고 있다'는 느낌 강화.
- 관계성 (**Relatedness**): (방송 모드) 시청자가 스트리머의 위기 상황을 공감하고 투표 등으로 개입할 수 있는 여지 마련.

3. 핵심 플레이 루프 (Core Gameplay Loop)

[관찰 → 판단 → 결과 → 적응]의 순환 구조

1. 관찰 (**Observe**): 절차적으로 생성된 미로를 탐색. 시각적 힌트(벽의 낙서, 미세한 빛)와 청각적 단서 탐지.
2. 판단 (**Decide**):
 - 눈앞의 문을 열 것인가? 아이템을 써서 확인할 것인가?
 - 리스크를 감수하고 '전화'를 걸어 버프를 얻을 것인가? (High Risk, High Return)
3. 결과 (**Consequence**):
 - 성공: 진짜 문 통과 → 안도감 및 진행.
 - 실패: 가짜 문/함정 → **Mistake Score(MS)** 증가 → 화면 왜곡 및 패널티.
4. 적응 (**Adaptation**): 누적된 MS에 따라 미로가 변형됨(Deformation). 플레이어는 더 가혹해진 규칙(공포 공간 전이 등)에 적응하여 생존해야 함.

4. 게임 진행 구조 (Progression Structure)

인생의 주기를 메타포로 한 4단계 페이즈 구성.

페이즈 (Phase)	레벨 (Level)	테마 (Theme)	플로우 목표 (Gameplay Goal)	핵심 기믹
1. 학습 (Learning)	Lv 1~3	유년기 / 학교	유능감 형성: 조작법, 물리 충돌, 문 구별법 학습. 실패해도 치명적이지 않음.	튜토리얼, 단순 미로, 기본 문 시스템.
2. 압박 (Pressure)	Lv 4~7	청년기 / 사회	도전과 갈등: 미로가 복잡해지고 실수(MS)의 대가가 커짐. 조기 엔딩(Burnout) 위협 등장.	공포 공간(Horror Space) 본격 등장, 유혹하는 문.
3. 심화 (Mastery)	Lv 8~9	중년 / 혼돈	극한 생존: 시각 정보 차단, 본능과 아이템 활용 능력 극대화 요구.	맵 변형(숨쉬는 벽), 청각 의존 플레이, 뒤틀린 중력.

4. 결말 (Resolution)	Lv 10	노년 / 회고	해소 및 정리: 긴장이 해소되며 지난 선택의 결과를 마주함.	위기 없음. 거울 엔딩 연출.
------------------------------	-------	---------	-----------------------------------	------------------

5. 엔딩 구조 (Ending Structure)

플레이어의 행동 데이터(MS 누적치, 공포 공간 진입 횟수)에 따른 다중 엔딩.

1. **Normal Ending** (생존): 적당한 실수로 끝까지 생존. (가장 보편적)
2. **Good Ending** (자아실현): 낮은 MS + 하든 오브젝트(기억의 파편) 수집 완료.
3. **Bad Ending 1 (Late - 잠식)**: 클리어했으나 MS가 너무 높거나 공포 공간 의존도가 높음.
4. **Bad Ending 2 (Early - 번아웃)**: [신규 기획]
 - 조건: Lv 6~7 구간에서 MS가 한계치를 초과하거나, 공포 공간으로만 계속 도망친 경우.
 - 연출: 더 이상 나아갈 의지를 상실한 것으로 간주, 미로가 무너지며 강제 종료. "인생을 포기했습니다" 메시지.

게임 기획서: The Door

Part 2-1: 상세 시스템 명세 (System Mechanics & Logic)

1. Mistake Score (MS) 시스템 상세 로직

플레이어의 행동에 따라 누적되는 정수형 변수 `int currentMS`를 기반으로 게임의 난이도와 환경을 동적으로 제어합니다.

1.1. MS 증가 트리거 (Input Logic)

단순한 물리 충돌뿐만 아니라, 논리적 판단 실수도 포함하여 '인생의 오판'을 시스템화합니다.

- 물리적 실수 (**Physical Error**)
 - 벽 충돌: 플레이어 캡슐 콜라이더가 벽(Wall) 태그와 `RelativeVelocity >= 2.0f` 강도로 충돌 시. **[MS +1]**
 - 쿨타임: 연속 판정을 막기 위해 2초의 내부 쿨타임 적용.
 - 함정 발동: 바닥의 압력판(Floor Trap)이나 트리거를 밟았을 때. **[MS +3]**
- 판단적 실수 (**Judgment Error**)
 - 가짜 문 개방 시도: **FakeDoor** 속성을 가진 문과 상호작용 시. **[MS +2]**
 - 정체 (**Stagnation**): 한 구역(직경 3m) 내에서 30초 이상 머무를 경우. (인생의 정체를 의미) **[MS +0.5/sec]**
 - 전화의 대가 (**The Call Cost**): (신규) 문에서 '도움(전화)'을 요청했을 때 발생하는 비용. **[MS +1~3]**

1.2. MS 피드백 (Output Feedback)

MS 수치는 UI에 숫자로 표시되다가 점차 사라지며 감각적 피드백으로 대체됩니다. 이는 '불안감의 내재화'를 표현합니다.

- 초기 (**MS 0~9**): 화면 좌측 하단에 Mistake: 3/10 형태로 명확히 표기.
- 중기 (**MS 10~29**): 숫자 표기 삭제. 대신 화면 가장자리에 비네팅(**Vignette**) 효과 및 미세한 색수차(**Chromatic Aberration**) 발생.
- 말기 (**MS 30+**): 심장 박동 소리(Audio Loop) 추가. 화면 전체가 간헐적으로 흔들림.

2. 월드 상태 페이즈 (World State Phases)

누적된 MS 수치에 따라 게임의 전역 상태(Global State)가 3단계로 변화합니다. 이는 '플로우 이론'의 난이도 조절 옵션을 시스템적으로 구현한 것입니다.

단계 (Phase)	MS 구간	상태 설명 (State Description)	환경 변화 (Environment Effects)
1. 인지 (Awareness)	0 ~ 19	[정상] 물리 법칙이 정상 작동하며, 미로는 정적인 공간임.	- 조명: 밝고 안정적 (Flicker 없음) - 사운드: 기본 앰비언트 - 구조: 변형 없음
2. 불안 (Anxiety)	20 ~ 49	[왜곡] 플레이어의 감각이 현실을 의심하기 시작함.	- 조명: 20% 확률로 깜빡임, 붉은 색조(Tint) 증가 - 구조: 맵 변형(Deformation) 활성화 (벽이 숨침)

			- 문: 가짜 문 등장 확률 증가
3. 위기 (Crisis)	50 ~ ∞	[붕괴] 현실이 무너지고 적대적으로 변함.	- 조명: 전체 밝기 50% 감소 (어둠) - 구조: 공포 공간 게이트 활성화 - 패널티: 조기 엔딩(Burnout) 진입 위험 구간

3. 맵 변형(Deformation)과 공포 공간(Horror Space) 구현

기술적 최적화와 연출 효과를 위해 두 시스템을 구분하여 구현합니다.

3.1. 맵 변형 (Deformation: The Living Maze)

플레이어를 직접 공격하지 않지만, 심리적 압박을 주는 환경 연출입니다. 쇼이더(Shader)를 통해 구현하여 물리 엔진 부하를 최소화합니다.

- 구현 방식: Vertex Displacement Shader 활용.
- 연출:
 - Breathing Walls:** 벽의 베텍스가 호흡하듯 느리게 팽창/수축.
 - Stretch:** 복도의 길이가 시각적으로 길어 보이게 원근감 왜곡.
 - Whispering:** 벽 가까이 가면 웅성거리는 사운드 소스 활성화.

3.2. 공포 공간 전이 (Transition Logic)

플레이어가 MS 임계치를 넘거나 특정 함정에 걸렸을 때 이동하는 '격리된 공간'입니다.

- 전이 방식: 하이브리드 심리스 (Hybrid Seamless)
 - 기존의 로딩 방식 대신, 스텐실 버퍼(Stencil Buffer) 포탈 기술을 사용하여 문을 여는 순간 내부가 다른 차원(공포 공간)으로 보이게 처리합니다.
 - 효과: 로딩 없는 즉각적 공포 진입으로 몰입감 유지.
- 공포 공간의 규칙 (Rules):
 - 목표:** 숨겨진 단 하나의 탈출구를 찾아 도망치기. (미로 찾기가 아님)
 - 추격자 (The Shadow):** 플레이어를 능동적으로 추적하는 AI 엔티티 등장.
 - 결과:**
 - 탈출 성공: 다음 레벨로 강제 진행 (보상 없음, MS 유지).

- 탈출 실패: 사망(Dead) 처리 후 레벨 재시작.
- 주의: 공포 공간을 통한 탈출이 반복되면(3회 이상) [Bad Ending 2: Burnout] 조건이 충족됨.

게임 기획서: The Door

Part 2-2: 상세 요소 기획 (Items & Interactions)

1. 아이템 시스템 상세 명세 (16 Items Specification)

아이템은 인생에서 얻는 '경험', '도구', '요령'을 상징합니다. 단순한 버프(Buff)가 아니라, **[효과(Return) ↔ 리스크(Risk)]**가 공존하는 구조로 설계하여 전략적 사용을 유도합니다.

1.1. 아이템 데이터 테이블

개발팀(데이터 테이블 구조 설계) 및 아트팀(아이콘/모델링) 참조용 명세서입니다.

ID	명칭 (Name)	유형	등급	효과 (Return)	리스크 (Risk)	비고 (Metaphor)
IT_01	지우개	Active	Rare	【벽 제거】 전방의 벽 1개를 투명화 및 통과 가능하게 함 (10초).	지운 벽 너머가 낭떠러지일 확률 존재. (확인 불가)	"규칙을 어기는 편법."
IT_02	동전	Active	Common	【함정 해제】 현재 구역의 모든 바닥 함정 확률 0%로 초기화.	다음 스테이지 함정 밀도 1.5배 증가 (불운 이월).	"지금의 행운은 미래의 빛."
IT_03	토템	Active	Epic	【은신】 공포 공간 진입 시 추격자에게 30초간 감지되지 않음.	지속 시간 종료 시 추격자 속도 +50% (폭주).	"위기를 잠시 외면."

IT_04	주사	Active	Uncommon	【신속】 15초간 이동 속도 +50%, 상호작용 속도 2배.	종료 후 5초간 이동 불가(Stun) 및 시야 흐림.	"급할수록 빨리 지친다."
IT_05	등대	Active	Rare	【나침반】 30초간 진짜 문 방향으로 빛 입자가 흐름.	주변의 가짜 문들도 붉게 빛나 시각적 혼란 유발.	"목표가 클수록 유혹도 크다."
IT_06	페인트	Consume	Common	【표식】 벽에 안전지대 표식을 남김 (추격자 접근 불가).	냄새로 인해 주변 몬스터 어그로 수치 미세 증가.	"나만의 영역과 고립."
IT_07	렌즈	Active	Epic	【진실】 가짜 문을 진짜 문으로 강제 변환하거나 식별함 (1회).	변환 성공 시 MS +5 (치트성 행동 패널티).	"진실을 조작하는 대가."
IT_08	알약	Consume	Rare	【망각】 현재 누적된 MS를 50% 감소시킴.	최대 체력(혹은 Sanity) 10% 영구 감소.	"후회를 억지로 잊음."
IT_09	조약돌	Passive	Common	【흔적】 지나온 길에 2m 간격으로 형광 표식 생성.	추격자가 이 흔적을 역추적할 수 있음.	"흔적은 적에게도 단서다."
IT_10	부츠	Toggle	Epic	【부양】 공중에 떠서 이동.	관성 증가로 정밀 조작	"땅에 발을 붙이지 않은 삶."

				바닥 함정 완전 무시.	불가 (미끄러짐).	
IT_11	주머니	Passive	Rare	【확장】 아이템 소지 슬롯 +1 추가.	이동 속도 5% 영구 감소 (무게).	"많이 가질수록 무겁다."
IT_12	워크맨	Active	Common	【BGM 변경】 공포 음악을 경쾌한 재즈로 변경 (심리 안정).	중요한 사운드 큐(발소리 등)를 듣지 못함.	"현실 도피의 즐거움."
IT_13	소리굽쇠	Active	Uncommon	【음파 탐지】 소리를 시각화하여 벽 너머 적 위치 파악.	사용 중 화면 흑백 전환, 시야각 극도로 좁아짐.	"하나에만 집중."
IT_14	안경	Passive	Rare	【반전】 조작키(WASD) 반전. 대신 MS 증가량 0 고정.	조작 난이도 상승, 멀미 유발 가능.	"세상을 거꾸로 보기."
IT_15	유언장	Passive	Legend	【최후】 MS 90% 도달 시 모든 벽 제거하고 출구 개방 (10초).	클리어 시 획득한 모든 아이템 소멸 (초기화).	"내려놓아야 길이 보인다."
IT_16	종	Active	Rare	【상점】 땅돌이 상인 소환. 아이템 구매 가능.	화폐 대신 **'최대 MS 수용치'**를 지불.	"수명을 팔아 기회를 삼."

2. 문(Door) 상호작용 및 심화 시스템

문은 단순한 이동 수단이 아니라 **운명을 시험하는 거래소**입니다.

2.1. 기본 상호작용 (Basic Interaction)

- **Real Door:** 다음 레벨로 이동. (성공)
- **Fake Door:** 현재 맵의 랜덤 위치로 텔레포트. (지연)
- **Horror Door:** 조건 충족(High MS) 시 공포 공간으로 전이. (위기)

2.2. 신규 기능: 내면의 목소리 (The Call / Whisper System)

'제목 없는 문서'의 피드백(선택권 부여)과 '클로버 핏' 참조(전화)를 반영한 시스템입니다.

- 작동 방식: 문 앞에서 상호작용 키를 길게 누르면(**Hold [E]**), 문 손잡이가 수화기처럼 변하며 전화를 걸.
- 기능: **MS를 소량 지불(대가)**하고, 해당 문에 대한 정보나 일시적인 버프를 획득.
- 리스크 (**Random Result**):
 - 조언(**Positive**): "이 문 너머에 빛이 보여." (진짜 문 확률 높음)
 - 침묵(**Neutral**): 아무 소리도 들리지 않음. (MS만 소모)
 - 거짓(**Negative**): 괴물의 웃음소리. (플레이어 위치 노출, 어그로 증가)

2.3. 운명의 선택 팝업 (Choice Popup)

문과 상호작용 시 특정 확률로 발생하는 3지 선다형 이벤트입니다. 로그라이크 요소(가챠)를 도입하여 매번 다른 경험을 제공합니다.

- **UI:** 시간이 멈추며 화면 중앙에 3개의 카드/텍스트 등장.
- 선택지 예시:
 1. **[강화]** 신속: "바람이 등을 떠립니다." (다음 맵까지 이속 증가)
 2. **[거래]** 등가: "피를 바쳐 업보를 췄습니다." (체력 감소, MS 감소)
 3. **[반전]** 도박: "운명을 시험합니다." (50% 확률로 MS 초기화 or 공포 공간 전이)
- 알고리즘: 현재 MS가 높을수록(업보가 많을수록) **부정적인 선택지(Debuff)**가 뜰 확률이 높아짐. "착하게 살아야 길이 열린다"는 메시지 전달.

게임 기획서: The Door

Part 2-2: 상세 요소 기획 (Items & Interaction Systems) [Revised]

1. 아이템 시스템 (Item System)

아이템은 플레이어가 통제 불가능한 미로 속에서 변수를 창출하는 유일한 수단입니다. 획득 경로를 명확히 하고, 각 아이템이 플레이어의 전략에 미치는 영향을 구체화합니다.

1.1. 아이템 획득 경로 (Acquisition Mechanics)

아이템은 거저 주어지지 않으며, 탐색(리스크)에 대한 보상으로 제공됩니다.

1. 필드 스폰 (**Natural Spawn**):

- 조건: 막다른 길(Dead End)이나, 특정 랜드마크(거대한 기둥 등) 뒤편에 확률적으로 배치.
- 확률: 레벨의 깊이(Depth)에 따라 등급 가중치 적용. (초반 레벨은 Common 위주, 후반은 Rare 위주)
- 시각적 힌트: 아이템 주변에는 미세한 '반딧불이' 파티클이 떠다녀 어둠 속에서도 식별 가능.

2. 떠돌이 상인 (The Peddler):

- 위치: 각 스테이지 시작 지점(Safe Zone) 또는 '종(Item_16)' 사용 시 등장.
- 거래 방식: 화폐가 존재하지 않음. 대신 '최대 체력(HP)' 또는 **'MS 감수(업보 쌓기)**를 지불하여 구매.
- 예시: "이 렌즈를 가져가려면, 당신의 실수를 5회 늘려야 합니다."

3. 유산 (Legacy) 보상:

- 조건: 이전 회차 플레이에서 특정 업적(예: 공포 공간 3회 생존) 달성 시, 다음 게임 시작 시 '기억의 방'에서 1개를 선택하여 시작.

1.2. 16종 아이템 상세 데이터 (Item Data Table)

기존 리스트를 유지하되, 획득 시 플레이어가 즉각적으로 느낄 '효용'과 '패널티'를 명확히 기술합니다.

ID	아이템명	유형	등급	기능 및 로직 (Mechanic)	리스크 (Risk & Penalty)
IT_01	지우개	Active	Rare	【벽 제거】 전방의 벽 1개를 10초간 투명화/통과 가능 (충돌체 제거).	지운 벽 너머가 낭떠러지(Void)일 수 있음. (확인 불가)
IT_02	동전	Active	Common	【함정 초기화】 반경 20m 내 이미 작동한 함정을 재설정하거나 확률 0%로 변경.	다음 스테이지 함정 밀도 1.5배 증가. (불운의 이월)
IT_03	토템	Active	Epic	【은신】 공포 공간 진입 시 30초간 추격자 AI 감지 범위 0으로 설정.	지속 시간 종료 시 추격자 속도 +50% (폭주 모드).

IT_04	주사기	Active	Uncommon	[도핑] 15초간 이동 속도 +50%, 상호작용 속도 2배.	효과 종료 후 3초간 이동 불가(Stun) 및 시야 흐림.
IT_05	등대	Active	Rare	[나침반] 30초간 진짜 문 방향으로 빛 입자가 흐름.	주변 가짜 문들로 붉게 빛나 시각적 혼란 유발.
IT_06	페인트	Consume	Common	[안전지대] 벽에 뿌리면 해당 구역은 추격자가 들어오지 못함.	강한 냄새로 인해 주변 몬스터 어그로 수치 미세 증가.
IT_07	렌즈	Active	Epic	[진실의 눈] 가짜 문을 진짜 문으로 변환하거나 속성 식별 (1회).	변환 성공 시 MS +5 (현실 조작에 대한 대가).
IT_08	알약	Consume	Rare	[진정제] 현재 누적된 MS를 50% 즉시 감소.	최대 체력 10% 영구 감소. (약물 의존)
IT_09	조약돌	Passive	Common	[헨젤의 흔적] 이동 경로에 2m 간격으로 형광 점 생성.	추격자 AI가 이 흔적을 따라 역추적 가능.
IT_10	부츠	Toggle	Epic	[부양] 바닥에서 50cm 떠서 이동. 바닥 함정 완전 면역.	관성 적용으로 미끄러짐 발생 (정밀 조작 불가).
IT_11	주머니	Passive	Rare	[확장] 인벤토리 슬롯 +1 추가.	이동 속도 5% 영구 감소 (무게 증가).

IT_12	워크맨	Active	Common	[BGM 변경] 공포 음악을 경쾌한 음악으로 변경 (심리 안정).	적의 발소리, 함정 작동음 등 중요 사운드 차단.
IT_13	소리굽쇠	Active	Uncommon	[음파 탐지] 소리를 시각화(Echolocation)하여 벽 너머 투시.	화면이 흑백으로 변하며 시야각(FOV)이 좁아짐.
IT_14	안경	Passive	Rare	[반전] 조작키(WASD) 반전. 대신 MS 증가량 0 고정.	조작 난이도 극상승. 멀미 유발 가능.
IT_15	유언장	Passive	Legend	[최후의 수단] MS 90% 도달 시 모든 벽 제거 및 출구 개방 (10초).	클리어 시 소지한 모든 아이템 소멸 (초기화).
IT_16	종	Active	Rare	[상점 소환] 사용 위치에 상인 소환.	자신의 수명(최대 MS 한계치)을 깎아서 지불해야 함.

2. 문(Door) 상호작용 및 '계시' 시스템 (Interaction System)

기존의 '전화' 컨셉을 폐기하고, 문 자체가 플레이어에게 말을 거는 **UI** 연출로 변경합니다. 이는 문을 단순한 이동 수단이 아닌 **선택의 제단**으로 격상시킵니다.

2.1. 상호작용 프로세스 (Process Flow)

- 접근 (**Approach**): 문에 다가가면 기본적으로 **[E]** 열기 상호작용만 표시됨.
- 계시 요청 (**Reveal**): **[E]** 키를 길게 누르면(**Hold**), 화면이 어두워지며(**Time Stop**) '운명의 선택' 팝업이 출력됨.
- UI** 연출:
 - 화면 중앙에 **3개의 서로 다른 문 모양(카드 아님)**이 팝업됨.
 - 각 문 표면에는 **피로 쓴 듯한 글씨(선택지 내용)**가 적혀 있음.
 - 플레이어는 마우스 커서로 3개의 문 중 하나를 클릭하여 선택.

2.2. 선택지 데이터 테이블 (Choice Table)

선택지는 아이템 효과의 패시브/마이너 버전으로 구성됩니다. 이를 통해 아이템이 없는 플레이어도 리스크를 감수하고 전략적 효과를 누릴 수 있습니다.

【선택지 생성 규칙】

- 슬롯 구성: 3개의 슬롯에 [긍정 / 부정 / 도박 / 건실] 카테고리가 랜덤 배정됩니다.
- **MS 영향:** 현재 MS가 높을수록 [부정] 선택지가 등장할 확률이 높아집니다.

카테고리	선택지 텍스트 (UI 표시)	효과 (Effect & Passive)	기반 아이템	리스크/대가 (Cost)
건실 (Steady)	"단단한 발걸음"	다음 구역까지 넘어짐/밀림 면역.	-	이동 속도 -10% 감소.
안정적, 적은 효과	"신중한 관찰"	가짜 문의 윤곽선이 희미하게 보임 (5초간).	렌즈 (IT_07)	MS +1 (시간 지체).
	"작은 주머니"	소모품 아이템 1회 사용권 획득.	주머니 (IT_11)	현재 체력 5% 감소.
긍정 (Good) 강력한 효과	"바람의 가호"	다음 맵까지 이동 속도 +20% .	주사기 (IT_04)	받는 충격(MS 증가량) 2배 증가.
	"침묵의 서약"	다음 맵까지 발소리 제거 (어그로 감소).	토템 (IT_03)	달리기(Shift) 불가.

	"제3의 눈"	미니맵 UI가 5초간 활성화됨.	등대 (IT_05)	MS +3 (금기된 지식).
도박 (Luck) 확률형	"운명의 동전"	50% 확률로 함정 전원 해제.	동전 (IT_02)	실패 시 함정 발동 확률 2배 증가.
	"기억의 도박"	50% 확률로 현재 MS를 0으로 초기화.	알약 (IT_08)	실패 시 MS +10 즉시 증가.
	"위험한 지름길"	현재 레벨을 즉시 클리어(스킵).	지우개 (IT_01)	다음 레벨 시작 시 공포 공간에서 시작.
부정 (Bad) 높은 업보일 때 등장	"무거운 짜책감"	아무 효과 없음 (꽝).	-	MS +5 강제 증가.
	"환청"	지속적으로 가짜 발소리가 들림.	워크맨 (IT_12)	사운드 플레이 불가능.
	"시선"	시야각(FOV)이 60도로 고정됨 (터널 시야).	안경 (IT_14)	-

2.3. 선택의 심리적 기제 (Psychology)

- 유혹: 플레이어가 아이템이 없어 위급할 때, 문 앞에서의 '계시 요청'은 유일한 동아줄처럼 보입니다.
- 딜레마: 하지만 [긍정] 선택지를 고르더라도 '달리기 불가' 같은 치명적 리스크가 동반되므로, 플레이어는 "지금 당장의 생존" vs "미래의 위험" 사이에서 끊임없이 갈등해야 합니다.

- 직관성: 텍스트는 "바람의 가호"처럼 은유적이지만, 문 위에 마우스를 올리면 (이 속 증가 / 받는 피해 증가)처럼 툴팁으로 명확한 효과를 보여주어 오해를 방지합니다.

게임 기획서: The Door

Part 2-3: 상세 요소 기획 (Level Design & Ending Logic)

1. 레벨 디자인 명세 (10 Life Stages)

각 레벨은 단순한 난이도 상승이 아닌, '인생의 단계별 심리 상태'를 미로의 구조와 기억으로 구현합니다. 방송용 '클립 포인트(Clip Point)'를 각 레벨에 의도적으로 배치합니다.

1.1. Phase 1: 학습과 호기심 (유년기 ~ 청소년기)

레벨	테마	구조 및 특징 (Structure)	핵심 기억 및 방송 포인트 (Gimmick & Clip)
Lvl 1	탄생 (Tutorial)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 밝고 넓은 단일 통로. - 벽: 낙서가 가득하고 따뜻한 색감. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기억: 물리 충돌 없음. 문 여는 법 학습. - Clip: 시작하자마자 뒤를 돌아보면 '막힌 벽'이 있어 되돌아갈 수 없음을 암시.
Lvl 2	탐색 (Discovery)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 집, 작은 방들이 연결된 형태. - 조명: 포근한 파스텔 톤. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기억: 첫 번째 가짜 문 등장 (단순 워프). - Clip: 가짜 문을 열었을 때 엉뚱한 곳(천장 등)에서 떨어지는 물리 엔진 연출.
Lvl 3	규율 (School)	- 구조: 학교 복도처럼 긴 직선과 직각 코너.	- 기억: '운명의 선택' 팝업 UI 첫 등장.

		<p>- MS: 실수 카운팅 시작.</p>	<p>- Clip: 복도 끝에서 갑자기 문이 닫히거나(Sound Scare), 첫 함정(트랩) 발동 순간.</p>
--	--	--------------------------------	--

1.2. Phase 2: 압박과 선택 (청년기 ~ 성인기)

가장 긴 플레이 타임을 차지하며, 조기 엔딩(**Burnout**) 판정이 이루어지는 핵심 구간입니다.

레벨	테마	구조 및 특징 (Structure)	핵심 기믹 및 방송 포인트 (Gimmick & Clip)
Lvl 4	독립 (Society)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 갈림길이 대폭 증가하는 미로. - 벽: 콘크리트 회색, 차가운 도시 느낌. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: 가짜 벽(Shortcut) 등장. 찾으면 대박, 못 찾으면 빵빵이. - Clip: 가짜 벽을 통과해 지름길을 찾는 궤적이 순간.
Lvl 5	경쟁 (Pressure)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 벽의 간격이 좁아져 시야가 답답함. - 조명: 네온 사인처럼 깜빡이는 불쾌한 조명. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: Moving Wall. 플레이어가 멈추면 벽이 서서히 조여옴. - Clip: 벽 사이에 끼어 압사당하기 직전 탈출하는 긴박한 상황.
Lvl 6	반복 (Routine)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 서로 비슷한 구역이 무한 반복되는 루프 구조. - MS 역이용: (Memo) High MS일 때만 보이는 솟컷 고려. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: 공포 공간 게이트 활성화. 실수 시 이면 세계로 전이. - Clip: 똑같은 곳을 3바퀴 돌았음을 깨닫고 멘붕하는 스트리머 리액션.

Lvl 7	위기 (Crisis)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 미로 바닥이 뚫려 있거나 (Void), 비현실적 구조. - 함정: 함정 밀도 200% 증가. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: 조기 엔딩 (Burnout) 트리거 구간. 너무 많이 도망쳤다면 여기서 게임 강제 종료. - Clip: 바닥이 무너지며 떨어지는 순간의 공포 연출.
--------------	-------------	--	--

1.3. Phase 3: 심화와 혼돈 (중년기 ~ 노년기)

레벨	테마	구조 및 특징 (Structure)	핵심 기믹 및 방송 포인트 (Gimmick & Clip)
Lvl 8	붕괴 (Collapse)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 벽이 숨을 쉬거나 (Deformation), 피 묻은 텍스처. - 시야: 조명 소동 (Blackout). 소리에 의존. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: 청각적 환각. 가짜 발소리와 진짜 추격자 구분 필요. - Clip: 어둠 속에서 손전등 하나에 의지해 괴물과 마주치는 점프 스케어.
Lvl 9	혼돈 (Chaos)	<ul style="list-style-type: none"> - 구조: 중력이 뒤틀리거나 상하좌우가 없는 3D 미로. - MS: UI 완전 소멸. 감각적 피드백만 남음. 	<ul style="list-style-type: none"> - 기믹: 문 로직 파괴. 진짜 문이 도망가거나, 가짜 문이 공격함. - Clip: 천장을 걸어 다니며 출구를 찾는 기괴한 비주얼.

1.4. Phase 4: 결말 (죽음/회고)

레벨	테마	구조 및 특징 (Structure)	핵심 기믹 및 방송 포인트 (Gimmick & Clip)

Lvl 10 회고 (Resolution)	<p>- 구조: 안개가 낀 하얀색 일직선 통로.</p> <p>- 오브젝트: 지나온 레벨의 상징들이 주마등처럼 스쳐감.</p>	<p>- 기억: 위기 없음. 마지막 거울을 향해 걸어가는 연출.</p> <p>- Clip: 거울에 비친 자신의 모습(괴물 vs 인간)을 확인하는 반전 엔딩.</p>
---	---	---

2. 조기 종료(Early Exit) 및 엔딩 로직

'제목 없는 문서'의 피드백을 반영하여, 단순히 끝까지 가는 것이 아니라 ***어떻게 살았는가***를 평가하는 로직입니다.

2.1. 조기 종료: 번아웃 (The Burnout Ending)

- **발동 시점:** Level 6 또는 7 진입 시 로딩 직후.
- **발동 조건 (AND/OR):**
 - 습관적 도피: 공포 공간을 통한 레벨 스킁(Shortcut)이 연속 3회 이상일 때.
 - 회복 불능: 현재 Total MS ≥ 60 (삶이 너무 망가짐).
- **연출:**
 - 레벨이 시작되자마자 입구가 무너져 내림.
 - 화면 중앙 텍스트: "더 이상 나아갈 힘이 없습니다."
 - 거울 방으로 강제 이동되지만, 거울은 겸게 칠해져 아무것도 비추지 않음.
 - 의의: "버티는 것도 능력이지만, 잘못된 방식으로 버티면 결국 무너진다"는 메시지 전달.

2.2. 최종 엔딩 분기 (Level 10 도달 시)

거울(Reflection) 오브젝트와 상호작용 시, 누적된 데이터에 따라 다른 컷씬이 재생됩니다.

- **Normal Ending (생존자):**
 - 조건: 별다른 하든 조건 없이 Lv 10 도달.
 - 결과: 거울 속에 ***늙고 지친 노인***이 비침. 안도의 한숨을 쉬며 문을 열고 빛 속으로 사라짐.
- **Good Ending (자아실현):**
 - 조건: Total MS < 15 AND 맵 곳곳에 숨겨진 '기억의 파편(Memory Shards)' 4개 이상 수집.
 - 결과: 거울 속에 ***어린 시절의 맑은 눈을 가진 나***가 비침. 미로가 꽃밭으로 변하며 평화로운 엔딩 BGM 재생.
- **Bad Ending (잠식된 자아):**
 - 조건: Lv 10까지 왔으나 공포 공간 진입 횟수(HSF) ≥ 5 .
 - 결과: 거울을 보는 순간, 거울 속의 내가 ***공포 공간의 추격자(쉐도우)***로 변해 튀어나와 플레이어를 덮침.

게임 기획서: The Door

Part 3-1: 기획자 업무 분장 (Game Planner & Level Designer)

1. 기획 파트 핵심 목표

- 추상적 철학의 데이터화: "인생"이라는 모호한 주제를 0과 1로 구성된 **데이터 테이블(Table)**과 **레벨 청사진(Blueprint)**으로 변환.
- 경제 밸런스 설계: MS(실수)의 획득량과 소모량, 그리고 아이템 드랍률의 황금비율 계산.

2. 상세 업무 리스트 (To-Do List)

2.1. 시스템 및 데이터 기획 (System Design)

우선 순위	업무명	상세 내용 및 산출물	비고 (Risk & Note)
P0	MS 밸런싱 테이블 설계	<ul style="list-style-type: none">- 행동별 MS 증가량 확정 (총돌=1, 함정=3 등)- [Critical] MS가 화폐로 쓰일 경우, 엔딩 분기점(Good < 15) 달성이 불가능해질 수 있음.- 대안 기획안: '최대 체력'을 화폐로 쓰거나, 화폐용 MS와 엔딩용 Total_MS를 분리하는 방안 마련 필요.	<p>※ 추후 재설계 요망</p> <p>(플레이 테스트 전까지 확정 유보)</p>
P1	아이템 16종 상세 수치	<ul style="list-style-type: none">- 지속 시간, 쿨타임, 확률(%) 수치 확정.- Output: Item_DataTable.xlsx	

P1	문(Door) 선택지 텍스트	<ul style="list-style-type: none"> - [건실/긍정/도박/부정] 카테고리별 텍스트 50종 작성. - 예: "바람의 가호" (이속 증가), "무거운 죄책감" (MS 증가) 	문학적이면서 직관적이어야 함.
-----------	------------------------------	---	------------------------

2.2. 레벨 디자인 (Level Design)

우선 순위	업무명	상세 내용 및 산출물	비고
P0	1~10 레벨 구조도	<ul style="list-style-type: none"> - 레벨별 맵 사이즈, 미로 알고리즘(Binary Tree vs Eller's), 랜드마크 위치 지정. - Output: Level_Layout_Draft.ppt 	Part 2-3의 페이지 참조.
P1	방송용 클립 스팟 배치	<ul style="list-style-type: none"> - 스트리머가 반드시 놀라거나 실수할 만한 '깔때기 구간(Choke Point)' 설계. - 예: 점프해야만 갈 수 있는데 투명 벽이 있는 곳. 	'제목 없는 문서' 피드백 반영.
P2	공포 공간(Horror) 패턴	- 추격자 AI의 순찰 경로(Patrol Path) 및 숨을 수 있는 오브젝트(캐비닛 등) 위치 지정.	

2.3. 내러티브 및 연출 (Narrative)

우선순위	업무명	상세 내용 및 산출물	비고
P1	엔딩 조건 및 스크립트	<ul style="list-style-type: none"> - Normal / Good / Bad / Burnout(조기종료) 엔딩 컷씬 대사 작성. - 기억의 파편(Memory Shard)에 담길 텍스트/이미지 기획. 	
P2	환경 스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> - 벽의 낙서, 바닥에 떨어진 오브젝트 등을 통해 직접적인 대사 없이 스토리 전달. 	

3. 타 직군과의 커뮤니케이션 (Discussion Points)

기획자가 작업을 진행하며 개발자/아티스트에게 반드시 물어보고 확인해야 할 사항입니다.

Q to 프로그래머 (Client/System)

1. **MS** 데이터 구조: "MS를 화폐로 사용해서 소모해버리면, 엔딩 판정 때 **Total_Accumulated_MS**(누적 총합)를 따로 추적할 수 있는 변수가 마련되어 있나요? 아니면 현재 잔액(**Current_MS**) 기준으로만 판정하나요?"
 - 의도: 기획 의도는 '누적된 업보'이므로 별도 변수가 필요함을 확인.
2. 맵 생성 알고리즘: "레벨마다 다른 미로 생성 알고리즘(예: Lv1은 단순하게, Lv9는 복잡하게)을 적용하는 것이 가능한가요? 아니면 하나의 알고리즘 파라미터만 조절하나요?"
 - 의도: 레벨별 경험 차별화를 위해 확인 필요.
3. 공포 공간 전이: "포탈(스텐실 버퍼) 방식이 모바일 최적화에서도 문제가 없을까요? 만약 무겁다면 페이드 아웃(Fade-out) 방식으로 타협해야 하나요?"

Q to 아트/사운드 (Art/Sound)

1. **MS** 시각화: "UI에 숫자를 없애는 대신, 화면에 금이 가거나 시야가 불어지는 효과(Vignette)를 10단계로 나누어 표현할 수 있나요? (0~100까지 10단위 끊기)"
2. 문 텍스트: "문의 표면에 글씨가 떠오르는 연출(Diegetic UI)을 할 때, 폰트 가독성이 떨어지지 않게 하려면 배경(문 재질)을 어떻게 처리해야 할까요?"

게임 기획서: The Door

Part 3-2: 프로그래머 업무 분장 (Client & System Engineer)

1. 개발 파트 핵심 목표

- 로직의 무결성: MS 누적치(엔딩용)와 재화(상점용)가 섞이지 않도록 데이터 구조를 엄격히 분리.
- 최적화 아키텍처: 모바일 이식을 고려하여 쉐이더 부하를 관리하고, 맵 생성 시 **오브젝트 풀링(Object Pooling)**을 필수 적용.
- 확장성: 16종의 아이템과 다양한 문 효과를 하드코딩하지 않고, 전략 패턴(**Strategy Pattern**)으로 관리.

2. 상세 업무 리스트 (To-Do List)

2.1. 코어 시스템 및 데이터 (Core Logic)

우선 순위	업무명	상세 내용 및 구현 가이드	비고 (Risk)
P0	MS 매니저 (이중 변수 설계)	<ul style="list-style-type: none">- Total_MS: 게임 시작부터 누적된 총합 (감소 불가, 엔딩 판정용).- Current_MS: 현재 보유량 (상점/문 거래용, 감소 가능).- 목적: 아이템을 샀다고 해서 '업보(엔딩 조건)'가 사라지는 논리적 모순 방지.	[기획 요청 반영] 변수 혼동 주의.
P0	절차적 미로 생성기	<ul style="list-style-type: none">- 레벨별 알고리즘(Binary Tree, Eller's 등) 모듈화.- NavMesh 베이크: 런타임에 맵 생성 후 NavMesh를 동적으로 굽는(Runtime Baking) 기능 구현 (AI 추격용).	AI 길찾기 오류 발생 가능성 높음.

P1	아이템 시스템 (전략 패턴)	<ul style="list-style-type: none"> - IItemEffect 인터페이스 정의. - 아이템 획득 시 인벤토리 배열에 추가하고, 사용 시 Execute() 호출 구조. - 획득 경로 로직(필드 스폰/상점 구매) 구현. 	
----	--------------------	---	--

2.2. 상호작용 및 UI 로직 (Interaction)

우선 순위	업무명	상세 내용 및 구현 가이드	비고
P1	문(Door) 상호작용 시스템	<ul style="list-style-type: none"> - Input: Hold [E] 입력 감지. - UI: 기존 Canvas 팝업 대신, World Space Canvas를 사용하여 문 표면에 텍스트가 렌더링되도록 구현. - Logic: 선택지 클릭 시 MS 차감 및 Passive Effect 적용. 	<p>[최근 수정 반영]</p> <p>전화 UI 폐기.</p>
P2	방송용 데이터 연동	<ul style="list-style-type: none"> - OBS/트위치 API 연동 준비 (추후 확장). - 현재는 로컬 파일(Current_Level, Death_Count)에 실시간 로그를 남겨 외부 오버레이가 읽을 수 있게 처리. 	

2.3. 비주얼 및 연출 (Visual Tech)

우선 순위	업무명	상세 내용 및 구현 가이드	비고
P1	공포 공간 포탈 (Stencil)	<ul style="list-style-type: none"> - **스텐실 버퍼(Stencil Buffer)**를 활용하여, 문 프레임 안쪽만 다른 카메라(공포 공간)가 보이게 하는 쉐이더 구현. - 심리스 전이를 위해 플레이어 좌표 동기화 필요. 	
P2	맵 변형 (Deformation)	<ul style="list-style-type: none"> - Vertex Displacement Shader: MS 수치(Global Shader Variable)에 연동되어 벽의 베텍스가 흔들리는 움직이는 쉐이더 제작. - 물리 콜라이더는 그대로 두고 비주얼만 왜곡(성능 최적화). 	

3. 타 직군과의 커뮤니케이션 (Discussion Points)

프로그래머가 구현 과정에서 기획자/아티스트에게 기술적 제약 사항을 확인하거나 요청해야 할 질문입니다.

Q to 기획자 (Planner)

1. 조기 종료(Burnout) 타이밍: "Lv 6 진입 로딩 직후에 바로 엔딩씬으로 넘기나요? 아니면 맵은 생성하되 입구를 막는 연출(게임플레이)을 보여주고 넘기나요?" (연출로직이 달라짐)
2. **MS 화폐 가치:** "기획서 비고에 MS 밸런스 문제가 적혀 있는데, 일단 프로토타입에서는 아이템 가격 = MS 5 정도로 고정해둘까요? 아니면 가격 테이블을 따로 뺄까요?"
3. 랜덤 생성의 한계: "절차적 생성 시, 가끔 '절대 깰 수 없는 맵(출구가 막힘)'이 나올 확률이 0.1%라도 존재합니다. 이를 방지하기 위해 '출구까지의 경로 검증(Path Validating)' 알고리즘을 넣으면 로딩 시간이 2~3초 길어지는데 괜찮습니까?"

Q to 아티스트 (Art/TA)

- 문 텍스트 가독성: "문 표면에 글씨(World Space UI)를 띄울 때, 문 텍스처가 너무 복잡하면 글씨가 안 보입니다. 문 중앙에 '글씨가 써질 만한 평평한 판(**Nameplate**)' 모델링을 추가해 줄 수 있나요?"
- 공포 공간 최적화: "포탈 안쪽을 보이게 하려면 사실상 쓴 2개를 동시에 렌더링해야 합니다. 공포 공간의 에셋(추격자, 벽 등)은 최대한 로우 폴리곤/단순 쉐이더로 제작해 줄 수 있나요?"

게임 기획서: The Door

Part 3-3: 아트 및 그래픽 상세 업무 분장 (**Revised**)

1. 레벨별 배경 및 환경 오브젝트 (**Modular Environment Kits**)

절차적 생성을 위해 모든 배경 에셋은 **그리드(Grid) 단위(예: 3m x 3m)**로 스냅이 가능한 모듈 형태로 제작되어야 합니다.

1.1. Phase 1: 개인들의 방 (유년기) [**Lvl 1 ~ 2**]

- 컨셉: 3~5세 아이의 시선. 모든 사물이 압도적으로 거대하게 보이며, 플레이어는 작은 존재로 느껴짐.
- 미로 로직: Binary Tree (직선 위주, 넓은 공간).
- 우선순위: P0 (가장 시급)

구분	오브젝트 명 (Asset Name)	디자인 상세 (Description)	비고
벽 (Wall)	Wall_Giant_Wallpaper	3m 높이의 벽이지만, 벽지 패턴(곰돌이/꽃무늬)이 3배 확대되어 있어 거대함을 강조. 하단부에는 크레파스 낙서가 있음.	타일링 텍스처
벽 (Prop)	Wall_Giant_Block	벽 대신 길을 막는 거대한 나무 장난감 블록(빨강, 파랑, 노랑). 나무 질감.	충돌체 포함
바닥 (Floor)	Floor_Quilt_Carpet	거대한 퀼트 카펫 텍스처. 밟을 때 푹신한 소리(Sound Tag) 매핑 필요.	
소품 (Prop)	Prop_Giant_Chair_Leg	화면을 가득 채우는 식탁 의자 다리. (플레이어는 다리 사이로 지나가야 함).	장애물 역할

소품 (Prop)	Prop_Giant_Toys	플레이어 키보다 큰 곰인형, 자동차 장난감. (길을 막거나 엄폐물로 사용).	
천장 (Ceiling)	Ceiling_Mobile	까마득히 높은 곳에 매달려 돌아가는 유아용 모빌 그림자.	라이팅 용 Mesh

1.2. Phase 2: 규율과 사회 (청년기) [Lvl 3 ~ 5]

- 컨셉: 획일화된 학교와 차가운 사회. 반복되는 패턴이 주는 불쾌감.
- 미로 로직: Recursive Division (방과 문), Hunt-and-Kill (긴 복도).
- 우선순위: P1

구분	오브젝트 명	디자인 상세	비고
벽 (Wall)	Wall_School_Corridor	상단은 흰색 페인트, 하단은 옥색 유성 페인트(전형적인 학교 복도). 낡고 페인트가 벗겨짐.	
벽 (Wall)	Wall_Office_Partition	미로의 벽 역할을 하는 회색 사무실 파티션. 천장까지 달지 않지만 넘어갈 수는 없음.	답답함 유도
바닥 (Floor)	Floor_Terrazzo	학교 복도의 차가운 인조석 물갈기(도끼다시) 바닥. 핏방울이나 껌 자국 디테일 추가.	반사 재질(Reflectio n)
문 (Door)	Door_Classroom	낡은 나무 미닫이문 또는 철제 방화문. 상단에 작은 유리창(내부 확인 불가, 불투명).	
소품 (Prop)	Prop_Stacked_Desks	책상과 의자가 기괴하게 쌓여서 만들어진 벽(Barricade).	NavMesh 장애물

조명 (Light)	Light_Fluorescent	형광등. 20% 확률로 깜빡이거나 윙윙거리는 소음 발생.	
---------------	-------------------	------------------------------------	--

1.3. Phase 3: 유기적 봉괴 (중년~노년) [Lvl 6 ~ 9]

- 컨셉: 현실이 봉괴되고 벽이 살아있는 생체 조직처럼 변함.
- 미로 로직: Cellular Automata (동굴형, 유기적), Eller's (복잡).
- 우선순위: P2

구분	오브젝트 명	디자인 상세	비고
벽 (Wall)	Wall_Flesh_Brick	벽돌처럼 보이지만 자세히 보면 살점과 핏줄이 엉겨 붙은 텍스처. 버텍스 애니메이션(숨쉬기) 적용 필수.	쉐이더 필수
바닥 (Floor)	Floor_Void_Grid	바닥 타일이 군데군데 뜯겨나가고, 아래로 무한한 어둠(Void)이 보임.	낙사 구간 아님(투명 벽)
장애물	Obs_Glitch_Pillar	텍스처가 깨지거나 노이즈가 낀 듯한 검은색 기둥.	달으면 MS 증가
소품	Prop_Floating_Debris	중력을 잃고 공중에 떠 있는 시계, 액자, 가구 파편들.	회전 애니메이 션

2. 문(Door) 디자인 및 바리에이션

문은 게임의 핵심 상호작용체이므로, 레벨 테마에 맞춰 3종의 바리에이션이 필요합니다.

타입	Lvl 1~2 (유년기)	Lvl 3~5 (청년기)	Lvl 6~9 (흔돈)	식별 포인트 (Gameplay)
----	------------------	------------------	--------------	----------------------

Real Door	거대한 방문 (손잡이가 높음)	낡은 교실 문	녹슨 철문	정상적인 형태.
Fake Door	문인 척하는 벽지 그림	문 틈으로 붉은 빛이 새어 나옴	문이 숨을 쉼 (미세한 움직임)	자세히 보면 이질감이 느껴짐.
Horror Door	웃장 문 (살짝 열려있음)	화장실 문 (노크 소리 들림)	문 전체가 검은 액체로 덮임	가까이 가면 진동하거나 소리가 날.

3. 바닥 타일 및 함정 (Floor & Traps)

미로로 직상 바닥은 그리드로 구성되므로, 패턴 속에 함정을 숨겨야 합니다.

오브젝트 명	디자인 상세	작동 방식	우선 순위
Tile_Safe_Pattern	4x4 체크무늬 또는 일정한 패턴의 타일.	안전지대.	P0
Tile_Trap_Cracked	미세하게 금이 가 있거나 색이 약간 바랜 타일.	밟으면 '딸깍' 소리와 함께 0.5초 후 가시/무너짐.	P0
Tile_Trap_Liquid	바닥에 물이나 기름이 고여 있는 타일.	밟으면 미끄러짐(조작 불능) + 큰 소리 발생.	P1
Tile_Pressure_Plate	주변 타일보다 약 1cm 정도 솟아 있는 타일.	밟는 순간 벽에서 화살 발사 또는 천장 낙하물.	P1

4. 크리처 디자인 (The Shadow)

플레이어의 '되고 싶지 않았던 나'를 형상화하며, 스테이지에 따라 진화합니다.

단계	명칭	컨셉 아트 가이드	등장 레벨
Stage 1	The Anxiety	형체 없는 검은 연기. 바닥을 기어 다니거나 벽에 그림자로만 존재. 직접 공격하지 않고 소리로 위협.	Lvl 3 ~ 5
Stage 2	The Regret	누더기를 걸친 구부정한 인간. 얼굴 부분은 뭉개져 있거나 거울 파편이 박혀 있음. 절뚝거리며 추격.	Lvl 6 ~ 8
Stage 3	The Despair	플레이어와 똑같은 모습이지만, 눈이 검게 파여 있고 온몸에서 검은 액체를 흘림. 거미처럼 벽을 탐.	Lvl 9 & Bad Ending

5. 주요 아이템 모델링 (Key Items)

아이템은 어둠 속에서도 눈에 띄어야 하므로 **Self-Illumination(자체 발광)** 요소가 포함되어야 합니다.

- **지우개 (IT_01):** 한쪽이 닳아있는 육면체 지우개. 사용 시 푸른 가루가 날리는 이펙트.
- **등대 (IT_05):** 녹슨 램프 형태. 유리 안에서 반딧불이가 빛남.
- **유언장 (IT_15):** 불에 탄 자국이 있는 낡은 양피지 스크롤. 붉은 인장(Seal)이 빛남.
- **종 (IT_16):** 손잡이가 달린 딸랑이 종. 흔들면 음파가 시각적으로 퍼지는 쉐이더 효과 필요.