**레벨 기획 문서**

목차

[1. 스페이스 콜로니 3](#_Toc529279289)

[1.1. 공간 규격 3](#_Toc529279290)

[1.2. 오브젝트 3](#_Toc529279291)

[1.2.1. 장애물 3](#_Toc529279292)

[1.3. 이벤트 4](#_Toc529279293)

[1.3.1. 중력 변화 4](#_Toc529279294)

[2. 우주 공간 5](#_Toc529279295)

[2.1. 공간 규격 5](#_Toc529279296)

[2.2. 오브젝트 5](#_Toc529279297)

[2.2.1. 장애물 5](#_Toc529279298)

[2.3. 이벤트 6](#_Toc529279299)

[2.3.1. 서든 데스 6](#_Toc529279300)

1. 스페이스 콜로니

평지인 지면이 깔려 있고, 장애물이 되는 높은 건물들이 줄지어 있는 근미래적 도시 형태의 스테이지

* 1. 공간 규격

(기준: 캐릭터 크기(20m) = 1)

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 60 |
| 세로(Z축 너비) | 60 |
| 높이(Y축 너비) | 40 |

* 1. 오브젝트

1.2.1. 장애물

캐릭터, 총알과 충돌체크가 되는 오브젝트

1.2.1.1. 건물

- 근미래적 양식의 빌딩 오브젝트.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 3~5 |
| 세로(Z축 너비) | 3~5 |
| 높이(Y축 너비) | 10~30 |

1.2.1.2. 보급품

- 작은 컨테이너 상자 형태의 오브젝트

- 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 파괴된 자리에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1 |
| 세로(Z축 너비) | 1 |
| 높이(Y축 너비) | 1 |
| 체력 | 50 |

* 1. 이벤트
     1. 중력 변화
* 캐릭터와 보급품 오브젝트에 대해서 스테이지 전체적으로 중력이 작용한다.
* 이 중력의 세기가 시간별로 랜덤하게 바뀌게 된다.

1. 우주 공간

새까만 바탕에 별들이 쏟아질 듯 그려져 있고, 지형의 역할을 하는 별들이 군데군데 위치한 바닥이 없는 형태의 스테이지

* 1. 공간 규격

(기준: 캐릭터 크기(20m) = 1)

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 60 |
| 세로(Z축 너비) | 60 |
| 높이(Y축 너비) | 40 |

* 1. 오브젝트

2.2.1. 장애물

2.2.1.1. 소행성

- 바닥이 없는 우주 공간에서 지형의 역할을 한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 10~20 |
| 세로(Z축 너비) | 10~20 |
| 높이(Y축 너비) | 5~15 |

2.2.1.2. 우주 쓰레기

- 처음 스테이지를 생성할 때 지정된 위치에 생성되어 지정된 코스를 따라서 떠돌아다니는 기계파편처럼 생긴 쓰레기 덩어리

- 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 파괴된 자리에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1~2 |
| 세로(Z축 너비) | 1~2 |
| 높이(Y축 너비) | 1~2 |
| 체력 | 50 |

2.2.1.3. 운석

- 랜덤한 위치에 생성되어 랜덤한 방향으로 빠르게 이동하는 작은 암석형태의 오브젝트.

- 스테이지의 한쪽 끝에서 생성되어 반대편 끝에 도달하면 사라진다.

- 플레이어와 충돌하거나 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 충돌한 플레이어는 고정 피해를 입는다.

- 파괴된 위치에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1 |
| 세로(Z축 너비) | 1 |
| 높이(Y축 너비) | 1 |
| 체력 | 10 |
| 공격력(고정 피해) | 10 |

* 1. 이벤트

2.3.1. 서든 데스

- 게임 시작 후 10분이 지났을 때 발현한다.

- ‘운석’오브젝트를 무수히 많이 생성한다.