



조퇴하겠습니다 (Get Out My Way Home 2)

Stage 1 레벨 디자인 문서

정민영 (저녁밤하늘 팀)

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 05. 24

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 기획 의도	4
2. 레벨 디자인 룰	4
3. Stage 1(학교 복도).....	6

1. 기획 의도

- '조퇴하겠습니다!'의 Stage 1 레벨은 학교 복도를 배경으로 하고 있습니다.
- 주인공이 학교 복도에서 달리고 있다는 느낌을 주도록 사물의 컨셉을 설정합니다.
- Prop은 학교에서 흔히 볼 수 있는 사물로 구성합니다.

2. 레벨 디자인 룰

1. 스테이지 하나엔 레이아웃이 6개가 있으며 하나의 레이아웃의 크기는 타일맵 기준 180*30으로 잡는다.(1m는 6칸을 기준으로 잡는다)
2. 6개의 레이아웃중 마지막으로 나온 레이아웃을 제외하고 랜덤으로 배치한다.
3. 플레이어는 왼쪽에서 오른쪽으로 이동한다. 플레이어의 동작은 롱 점프와 숏 점프, 슬라이딩으로 총 세가지다.
4. 스테이지의 레이어는 총 3개로 이루어져 있다.
 - 레이어 3: 배경
 - 레이어 2: 벽&교실 창문
 - 레이어 1: 플레이어 및 아이템, 장애물

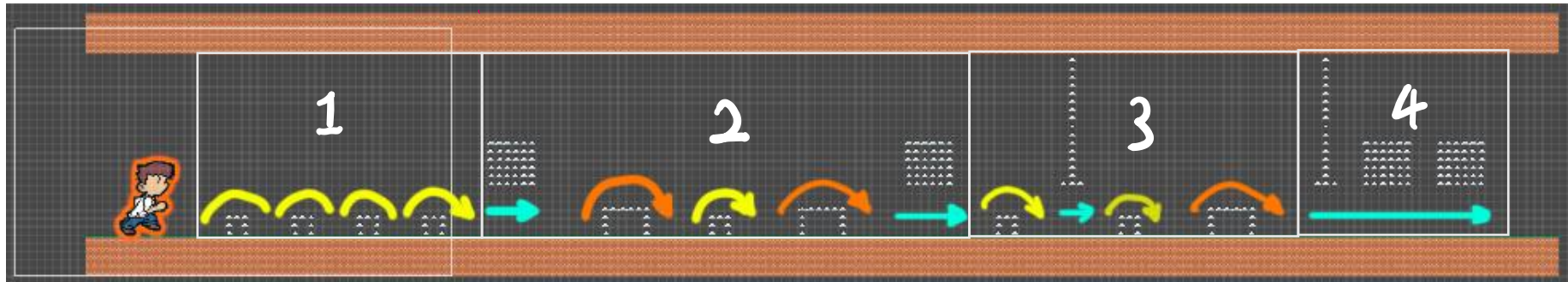
5. 장애물 사이즈

프롭명	프롭 사이즈(타일맵 기준)	설명
의자	3*3	숏 점프 장애물
책상	4*6	롱 점프 장애물
긴 책상	12*6	슬라이딩 장애물
고장난 전등	3*24	슬라이딩 장애물
우유상자	3*9	점프력 상승&이단 점프 아이템 장애물
책걸상	3*7	점프력 상승&이단 점프 아이템 장애물
급식카트	8*6	롱 점프 장애물
물 웅덩이	4*0	숏 점프 장애물

3. Stage 1(학교 복도)

- 하얀색: 구간 구분
- 노란색: 슛 점프
- 주황색: 룡 점프
- 하늘색: 슬라이딩
- 초록색: 운동화 아이템 점프(이단 점프)
- 파란색: 피쿠닉 아이템 점프(슈퍼점프)
- 빨간색: 실내화 아이템 동선(장애물 밟기)

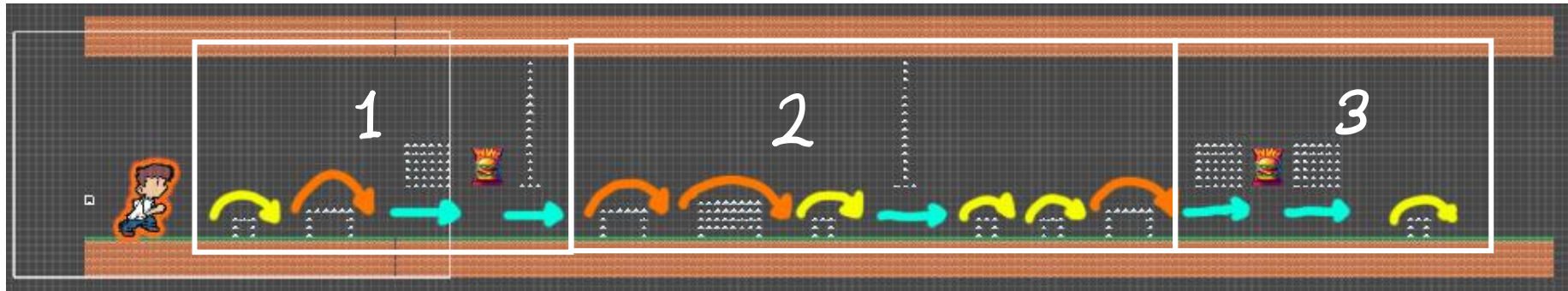
Layout 1.



테스트 시나리오

- 구간 1: 연속해서 나오는 의자 장애물들을 짧은 점프로 지나간다
- 구간 2: 슬라이드와 롱 점프, 숏 점프 후 다시 슬라이드로 지나간다.
- 구간 3: 천장에서 내려오는 장애물을 슬라이드로 피한 뒤 장애물들을 피한다.
- 구간 4: 슬라이드 버튼을 지속적으로 누름으로써 연속해서 나오는 슬라이드 장애물들을 통과한다.

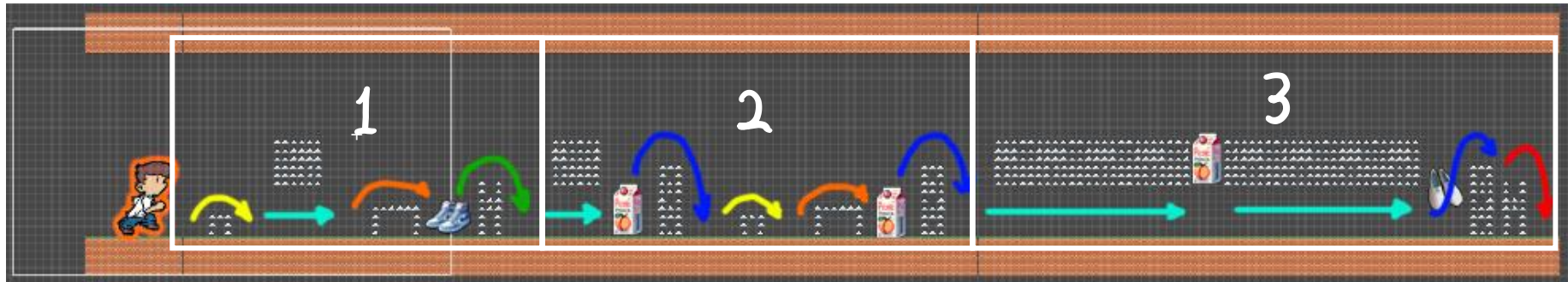
Layout 2.



테스트 시나리오

- 구간 1: 점프 후 슬라이드 유지 구간, 슬라이드 도중 원한다면 키의 홀드를 풀어 체력 회복 아이템을 먹을 수 있다.
- 구간 2: 롱점프 두번 슛점프 한번, 슬라이드 이후 슛점프 두번 롱점프 한번
- 구간 3: 슬라이드 유지 구간, 이곳도 슬라이드 도중 원한다면 키의 홀드를 풀어 체력 회복 아이템을 먹을 수 있다. 이후 슛점프로 통과한다.

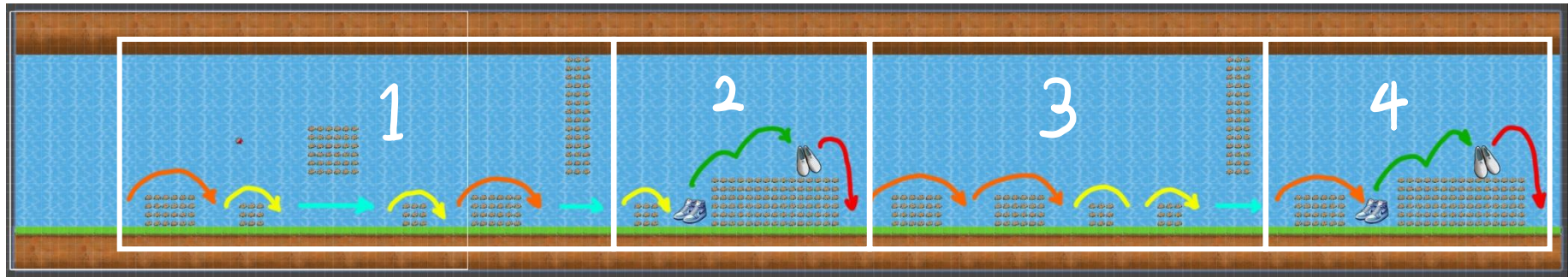
Layout 3.



테스트 시나리오

- 구간 1: 솟점프 슬라이드 롱점프 이후 더블점프 아이템 획득 후 더블점프로 책걸상을 넘어간다.
- 구간 2: 슬라이드 이후 슈퍼점프 아이템을 획득 후 우유상자를 넘어간다. 이어서 솟점프 롱점프 이후 다시 슈퍼점프 아이템 획득 후 우유상자를 넘어간다.
- 구간 3: 슬라이드 유지 구간, 슬라이드 유지 도중 슈퍼점프 아이템을 획득 후 우유상자 앞에서 장애물 밟기 아이템을 획득하자마자 슈퍼점프 이후 장애물을 밟고 통과한다

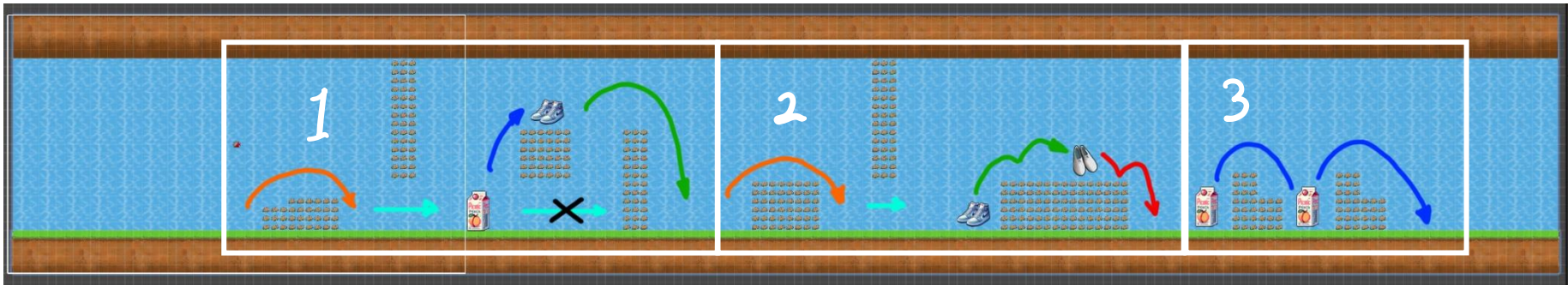
Layout 4.



테스트 시나리오

- 구간 1: 롱점프 슛점프 이후 슬라이드, 다시 슛점프 롱점프 이후 슬라이드
- 구간 2: 슛점프 이후 더블점프로 장애물 밟기 아이템 획득 후 통과
- 구간 3: 롱점프 두번 슛점프 두번 이후 슬라이드
- 구간 4: 롱점프 후 더블점프로 장애물 밟기 아이템 획득 후 통과

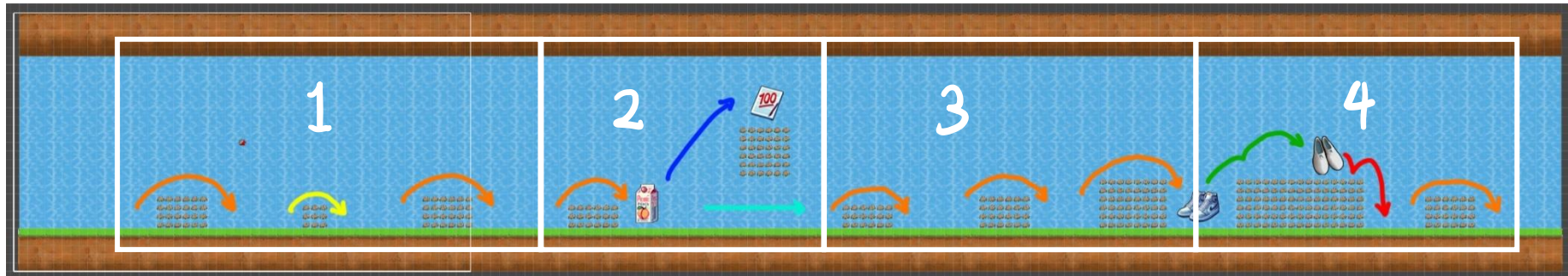
Layout 5.



테스트 시나리오

- 구간 1: 롱점프 후 슬라이드, 슈퍼 점프 이후 더블점프로 구간 통과(슬라이드로 진행하면 데미지를 입게 된다)
- 구간 2: 롱점프 후 슬라이드, 더블점프로 장애물 밟기 아이템 획득 후 통과
- 구간 3: 슈퍼점프 두번 후 통과

Layout 6.



테스트 시나리오

- 구간 1: 롱점프 슛점프 롱점프
- 구간 2: 롱점프 후 슬라이드로 지나갈지 슈퍼점프로 지나갈지 선택(슈퍼점프로 지나갈 시 무적 아이템 획득)
- 구간 3: 롱점프 세번
- 구간 4: 더블점프로 장애물 밟기 아이템 획득 후 롱점프