레벨디자인 기획서

# 색 테이블

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 오브젝트 | 색 | R | G | B |
| 땅 | 검은색 | 255 | 255 | 255 |
| 밑땅 | 회색 | 200 | 200 | 200 |
| 벽 | 갈색 | 219 | 108 | 0 |
| 장애물, 적 | 빨간색 | 255 | 0 | 0 |
| 위에 부착된 장애물 | 어둡빨간색 | 100 | 0 | 0 |
| Small\_Save\_Point | 초록색 | 0 | 255 | 0 |
| Big\_Save\_Point | 파란색 | 0 | 0 | 255 |
| Goul 지점 | 보라색 | 255 | 0 | 255 |
| 화살표 | 청록 | 0 | 255 | 100 |
| 볼록할철 | 진한보라 | 100 | 0 | 255 |
| 웃음소리 | 하늘색 | 0 | 255 | 255 |

# 맵 도트



최대 점프높이 a칸(90도로 점프했을 때)(디자인에 따라 조정중)

Small\_Save\_Point로 갈 때: 구멍으로 떨어질 때, 빨간색에 부딛쳤을 때 마지막 닿은 초록색 좌표로 이동

되돌아가기Gui를 눌렀을 때 파란색 좌표로 이동.