



조퇴하겠습니다 (Get Out My Way Home 2)

Stage 1 레벨 디자인 기획 문서

유경록 (저녁밤하늘 팀)

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 05. 26
한 페이지에 모두 보이게 수정	2024. 05. 27
ERD 구조 추가	2024. 05. 30

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 개요	4
1. 기획 의도	4
점프 & 슬라이드 게임의 재미를 느낄 수 있는 레벨 디자인	4
2. 레벨 디자인 Rule	4
2. 레벨 쓰루	5
2-1. 1번 맵	5
2-2. 2번 맵	6
2.3 3번 맵	7
2.4 4번 맵	8
2.5 5번 맵	9
2.6 6번 맵	10

1. 개요

1. 기획 의도

점프 & 슬라이드 게임의 재미를 느낄 수 있는 레벨 디자인

- 점프와 슬라이드라는 두 가지 행동만 취하면서도 유저가 지루함을 느끼지 않도록 레벨을 디자인했습니다.
- 특정한 효과를 주는 아이템을 맵에 배치하고 해당 효과를 바로 체감할 수 있도록 장애물의 위치를 배치했습니다.

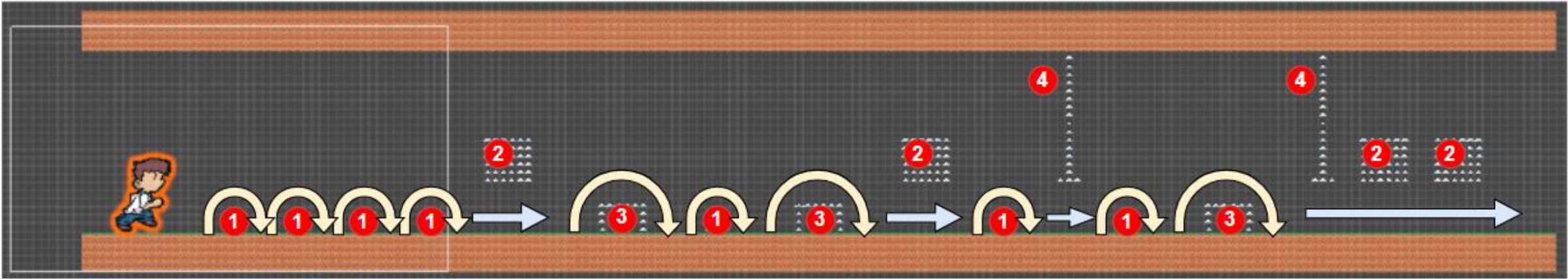
2. 레벨 디자인 Rule

1. 30 * 180의 크기에서 작성 (칸 6개당 1m, 5m * 30m의 레벨 크기)
2. 레이어 개수 및 각 레이어에 들어갈 이미지
 - 1) 1 스테이지의 레이어는 3개
 - 2) 레이어 3 - 하늘 배경 / 레이어 2 - 벽& 교실 창문 / 레이어 1 - 플레이어 및 장애물

2. 레벨 디자인

2-1. 1 번 맵

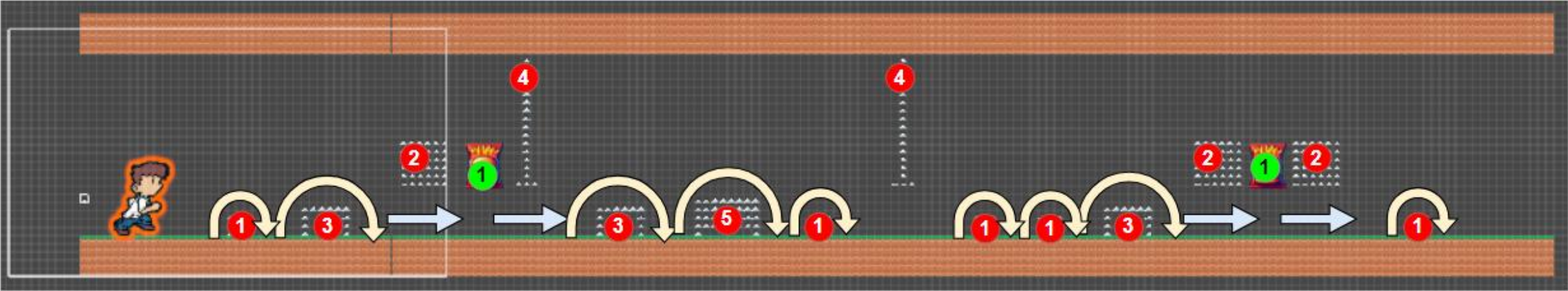
No.	시나리오
1	연속해서 나오는 의자 장애물들을 짧은 점프로 지나간다.
2	슬라이드와 롱 점프, 짧은 점프 후 다시 슬라이드로 지나간다.
3	천장에서 내려오는 장애물을 슬라이드로 피한 뒤 점프하여 장애물을 지나간다.
4	슬라이드 버튼을 홀드하여 연속해서 나오는 장애물을 피해 지나간다.



No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	7	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	4	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	3	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
4	P_OB_Light	2	5001 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

2-2. 2 번 맵

No.	시나리오
1	연속된 점프 2번 후 슬라이드 유지 구간. 슬라이드 도중 홀드를 풀어 체력 회복 아이템 획득 가능하다.
2	긴 점프 두 번, 짧은 점프 한 번 후 슬라이드. 이후 짧은 점프 두 번, 긴 점프 한 번으로 장애물을 회피한다.
3	슬라이드 유지 구간. 슬라이드 도중 홀드를 풀어 체력 회복 아이템을 획득 가능하다. 이후 짧은 점프로 장애물을 회피한다.

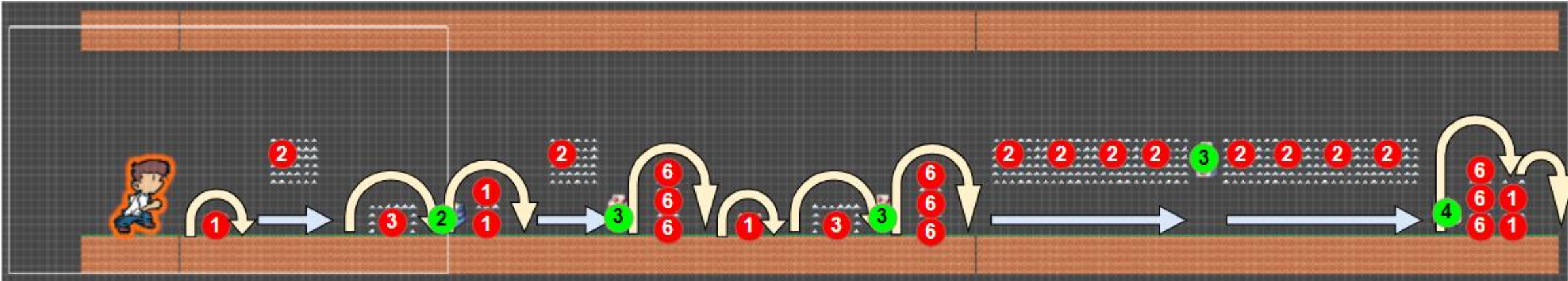


No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	5	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	3	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	2	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
4	P_OB_Light	2	5001 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
5	P_OB_Foodcart	1	5003 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	아이템 효과
1	It_LP_Bullbug	2	3001 (Image_DataTable.xlsx)	체력 1칸 회복

2.3 3 번 맵

No.	시나리오
1	짧은 점프, 슬라이드, 긴 점프 이후 더블 점프 아이템 획득. 이후 더블 점프로 장애물을 넘어간다.
2	슬라이드 이후 아이템을 획득하여 장애물을 넘어간다. 이어서 짧은 점프 긴 점프 이후 다시 아이템을 획득하여 높은 장애물을 넘어간다.
3	슬라이드 유지 구간. 슬라이드 도중 홀드를 풀어 아이템을 획득할 수 있다. 이후 아이템을 획득하여 장애물을 넘어간다.

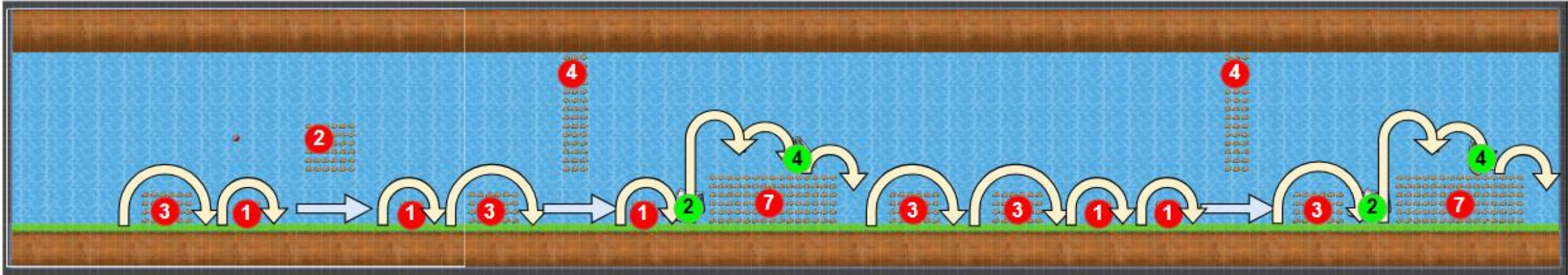


No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	6	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	10	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	2	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
6	P_OB_Milkbox	9	5002 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	아이템 효과
2	It_NLP_RunningShoes	1	3006 (Image_DataTable.xlsx)	더블 점프 1회 가능
3	It_NLP_Picunic	3	3003 (Image_DataTable.xlsx)	높은 점프 1회 가능
4	It_NLP_IndoorShoes	1	3004 (Image_DataTable.xlsx)	장애물 밟기 1회 가능

2.4 4 번 맵

No.	시나리오
1	긴 점프, 짧은 점프 이후 슬라이드, 다시 짧은 점프 긴 점프 이후 슬라이드 하여 장애물을 회피한다.
2	짧은 점프 이후 아이템 획득. 이후 더블 점프하여 아이템 획득 후 장애물을 지나간다.
3	긴 점프 두 번, 짧은 점프 두 번 이후 슬라이드하여 장애물을 지나간다.
4	긴 점프 후 아이템 획득. 이후 더블 점프하여 아이템 획득 후 장애물을 지나간다.

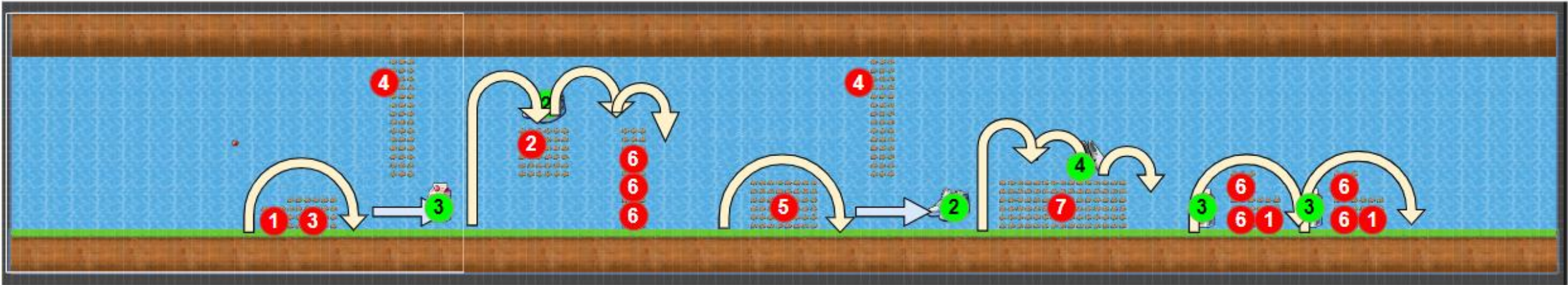


No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	5	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	1	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	4	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
4	P_OB_Light	2	5001 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
7	P_OB_Longdesk	2	5005 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	아이템 효과
2	It_NLP_RunningShoes	2	3006 (Image_DataTable.xlsx)	더블 점프 1회 가능
4	It_NLP_IndoorShoes	2	3004 (Image_DataTable.xlsx)	장애물 밟기 1회 가능

2.5 5 번 맵

No.	시나리오
1	긴 점프 후 슬라이드, 아이템 획득하여 슈퍼 점프 후 아이템을 다시 획득하여 더블 점프로 장애물을 회피한다. (슬라이드로 장애물 회피 시 이후 장애물과 충돌하도록 설정)
2	긴 점프 후 슬라이드, 더블 점프 아이템을 획득한 뒤 아이템 밟기 아이템을 획득하여 장애물을 지나간다.
3	아이템을 획득하여 높은 장애물 통과한다. *2

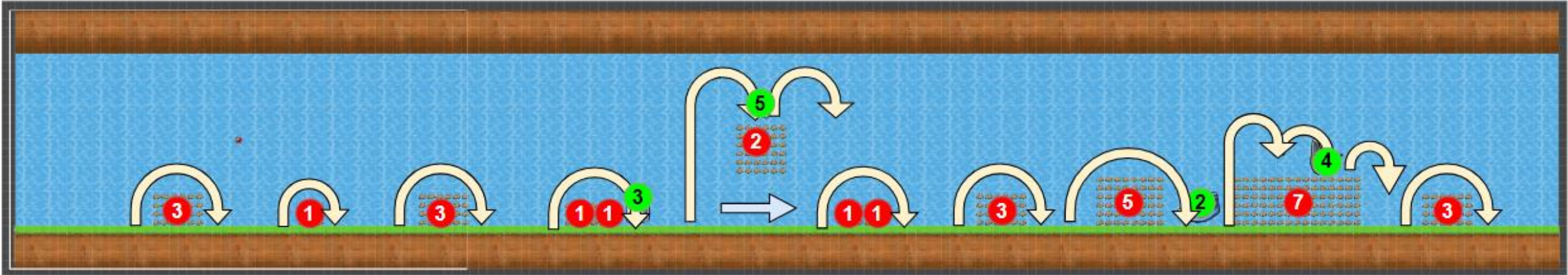


No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	3	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	1	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	1	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
4	P_OB_Light	2	5001 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
5	P_OB_Foodcart	1	5003 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
6	P_OB_Milkbox	7	5002 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
7	P_OB_Longdesk	1	5005 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	아이템 효과
2	It_NLP_RunningShoes	2	3006 (Image_DataTable.xlsx)	더블 점프 1회 가능
3	It_NLP_Picunic	3	3003 (Image_DataTable.xlsx)	높은 점프 1회 가능
4	It_NLP_IndoorShoes	1	3004 (Image_DataTable.xlsx)	장애물 밟기 1회 가능

2.6 6 번 맵

No.	시나리오
1	긴 점프, 짧은 점프, 긴 점프로 장애물을 지나간다.
2	긴 점프 후 아이템을 획득하여 슬라이드로 지나갈지 슈퍼 점프로 지나갈지 선택한다. (슈퍼 점프로 지나갈 시 무적 아이템 획득 가능)
3	긴 점프 3번으로 장애물을 지나간다.
4	아이템 획득 후 더블 점프, 다시 아이템 획득하여 장애물을 밟은 뒤 긴 점프로 장애물을 지나간다.



No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	P_OB_Chair	5	5007 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
2	P_OB_Highdesk	1	5008 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
3	P_OB_Desk	4	5006 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
5	P_OB_Foodcart	1	5003 (Image_DataTable.xlsx)	충돌
7	P_OB_Longdesk	1	5005 (Image_DataTable.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	아이템 효과
2	It_NLP_RunningShoes	1	3006 (Image_DataTable.xlsx)	더블 점프 1회 가능
3	It_NLP_Picunic	1	3003 (Image_DataTable.xlsx)	높은 점프 1회 가능
4	It_NLP_IndoorShoes	1	3004 (Image_DataTable.xlsx)	장애물 밟기 1회 가능
5	It_NLP_PerfectScore	1	3005 (Image_DataTable.xlsx)	3초간 플레이어 무적

3. ERD 구조

레벨 디자인의 ERD 구조는 다음과 같습니다.

