Skyglider : Robo - 레벨링 기획서 (기믹별 조합 포함)

| **스테이지** | **테마** | **목표** | **주요 기믹 조합 (배치 순서)** | **풍선 종류** | **세이브존** | **예상 플레이타임** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 지상(고목나무) | 기본 조작, 풍선 체득&선택, 위험 회피 학습 | 이동 타일 → 점프 구간 → 파괴 타일(하얀색) → 방방 타일(빨간색) → 일반 풍선 획득 → 좁은 타일(파랑색) → 회전 타일(갈색) → 타이밍 게이트 → 망치 → 새 기믹(노란색) → 가시 타일(밝은 회색) → 앞뒤로 움직이는 타일(핑크색) | 헬륨 + 일반 + 감속 풍선 제공 | 중간1회 | 8~10분 |
| 2 | 놀이공원 | 조작 응용, 교체 판단 | 좌우로 움직이는 타일(주황색) → 위에서 아래 아래에서 위로 움직이는 타일(회색) → 강풍(하늘색) → 풍선 교체 구간 → 좁은 타일(파랑색) → 기울어지는 발판 → 운석(어두운 회색) → 회전 타일(갈색) | 슬롯 3개, 풍선 회수 불가 | 2~3회 | 10~12분 |
| 3 | 우주 | 응용, 고난도 완주 | 무중력 구간 → 강화 풍선 체크 게이트 → 중력 가속 타일 → 투명 유리 다리 → 망치(검은색) → 바람(하늘색) → 좁은 타일(파랑색) → 움직이는 레이저 타이머 | 모든 풍선 제공 (제한 있음) | 1~회2 | 8~10분 |

사용자 경험 설계

요약

단순 조작부터 시작해 풍선 활용 → 교체 퍼즐 → 정밀 컨트롤로 흐름 전개

실수를 통한 학습 설계로 반복성 강화

각 스테이지마다 새로운 기믹 추가로 몰입 유도

풍선 종류와 슬롯 조합으로 전략성 제공

👉 총 플레이타임: 약 35분 (실패/재도전 포함)

좌우로 움직이는 타일 / Moving Tile (Left-Right) / 주황색 (Orange)

앞뒤로 움직이는 타일 / Moving Tile (Forward-Backward) / 핑크색 (Pink)

파괴 타일 / Breakable Tile / 하얀색 (White)

바람 / Wind / 하늘색 (Sky Blue)

망치 / Hammer / [색상 미정]

방방 타일 / Bounce Tile / 빨간색 (Red) /최진혁

좁은 타일 / Narrow Tile / 파란색 (Blue)

위에서 아래 아래에서 위로 움직이는 타일 / Moving Tile (Up-Down) / 회색 (Gray)/남수한

새 (새에 맞으면 죽는) 기믹 / Bird (Deadly) / 노란색 (Yellow) /남수한

블랙홀 / Black Hole / 검은색 (Black) /남수한

굴러오는 돌 or 운석 / Rolling Boulder or Meteor / 어두운 회색 (Dark Gray) /이다현

회전 타일 / Rotating Tile / 갈색 (Brown) /이다현

가시 타일 / Spike Tile / 밝은 회색 (Light Gray) /최진혁

**주요 기믹 정리**

**이동형 기믹**

| **이름** | **설명** |
| --- | --- |
| 좌우로 움직이는 타일 | 좌우 방향으로 주기적으로 움직임 |
| 앞뒤로 움직이는 타일 | 전후 방향으로 반복 이동 |
| 위아래로 움직이는 타일 | 수직 방향으로 반복 이동 |
| 회전 타일 | 타일이 회전하여 플레이어 균형 방해 |
| 기울어지는 발판 | 중심이동에 따라 경사 지는 구조물 |

**점프&중력 기믹**

| **이름** | **설명** |
| --- | --- |
| 방방 타일 | 밟으면 캐릭터를 위로 튀어오르게 함 |
| 무중력 구간 | 중력이 없는 상태, 천천히 부상 |
| 중력 가속 타일 | 캐릭터를 빠르게 아래로 끌어내림 |
| 투명 유리 다리 | 하단이 보이는 긴장 유발 구간 |

**바람 기믹**

| **이름** | **설명** |
| --- | --- |
| 바람 | 지속적으로 캐릭터를 밀어내는 풍압 |
| 강풍 | 더 강한 바람, 특종 풍선에 영향 큼 |

**위험 요소**

| **이름** | **설명** |
| --- | --- |
| 파괴 타일 | 한 번 밟으면 무너지는 타일 |
| 가시 구간 | 닿으면 즉사 |
| 망치 | 타이밍에 맞춰 떨어지는 장애물 |
| 새 | 접촉 시 즉사하는 이동형 장애물 |
| 블랙홀 | 닿으면 빨려 들어가며 사망 |
| 운석 / 굴러오는 돌 | 일정 경로로 굴러오는 타이밍 장애물 |
| 움직이는 레이저 타이머 | 일정 간격으로 공격하는 즉사형 트랩 |

**풍선 기믹**

| 풍선 종류 | 핵심 능력 | 약점/제한 | 기믹 | 대응 기믹 | 메모 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 헬륨 풍선 | 부력 상승 (높이 점프, 부유 가능) | 무게에 약해 낙하 위험 | 방방 타일, 무중력 존 | 가시 회피, 망치 위로 지나가기 | 기본형. 튜토리얼에 적합 |
| 감속 풍선 | 중력 증가 → 낙하 정밀도 향상, 바람 영향 적음 | 상승력 부족, 부유 불가 | 좁은 타일, 회전 타일 | 강풍 역주행, 좁은 발판 착지 | 정밀 조작 특화. 중반 이후 강화 |
| 가속 풍선 | 빠른 수평 이동 + 순간 가속 | 조작 어려움, 바람 영향 큼 | 장거리 점프, 기울어진 발판 | 시간제 레이저 피하기, 빠른 회전 타일 통과 | 고난도용. 숙련자 챌린지에 적합 |
| 강화 풍선 | 내구도 있음, 가벼운 충격 무시 | 속도 느림, 교체 불가 | 망치, 운석, 파괴 타일 | 파괴 타일 통과 가능 | 스테이지 3~4 전용 |

**스테이지 1**

**: 풍선 체득과 선택, 위험 회피등 학습하는 스테이지**

| **항목** | **내용** |
| --- | --- |
| 스테이지명 | Stage 1 |
| 테마 | 고목 숲 |
| 목표 | 기본 조작 습득, 풍선 체득 및 선택, 간단한 위험 회피 학습 |
| 플레이 타임 | 10~12분 |
| 세이브존 | 2회 |

**스테이지 1 - 주요 기믹 배치**

| **순서** | **기믹 조합** |
| --- | --- |
| 1 | 이동타일 + 점프 구간 |
| 2 | 파괴 타일 + 방방 타일 |
| 3 | 좁은 타일 + 회전 타일 |
| 4 | 타이밍 게이트 + 망치 |
| 5 | 새 + 가시 타일 |

**스테이지 2**

**: 풍선 교체, 강풍으로 정밀 조작하는 스테이지**

| **항목** | **내용** |
| --- | --- |
| 스테이지명 | Stage 2 |
| 테마 | 놀이공원 |
| 목표 | 풍성 교체 판단, 정밀 컨트롤 요구 |
| 플레이 타임 | 10~12분 |
| 세이브존 | 2~3회 |

**스테이지 2 - 주요 기믹 배치**

| **순서** | **기믹 조합** |
| --- | --- |
| 1 | 좌우 타일 + 상하 타일 |
| 2 | 강풍 + 좁은 타일 |
| 3 | 풍선 교체 구간 + 기울어지는 타일 |
| 4 | 운석 + 회전 타일 |

**스테이지 3**

**: 무중력과 중력 변화, 극한의 정밀 구간**

| **항목** | **내용** |
| --- | --- |
| 스테이지명 | Stage 3 |
| 테마 | 우주 |
| 목표 | 고난이도 응용 조작, 시야 활용 |
| 플레이 타임 | 8~10분 |
| 세이브존 | 1~2회 |

**스테이지 3 - 주요 기믹 배치**

| **순서** | **기믹 조합** |
| --- | --- |
| 1 | 무중력 구간 + 강화 풍선 게이트 |
| 2 | 중력 가속 타일 + 투명 유리 다리 |
| 3 | 망치 + 바람 + 좁은 타일 |
| 4 | 움직이는 레이저 타이머 |