



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. 23
이미지 추가	2024. 05. 24
인덱스 번호 추가	2024. 05. 26

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 기획 의도	4
2. 스테이지 컨셉	4
3. 장애물 컨셉	5
4. 장애물 Prop	6
5. 맵 배경 요소.....	9
6. 추격자 NPC.....	10

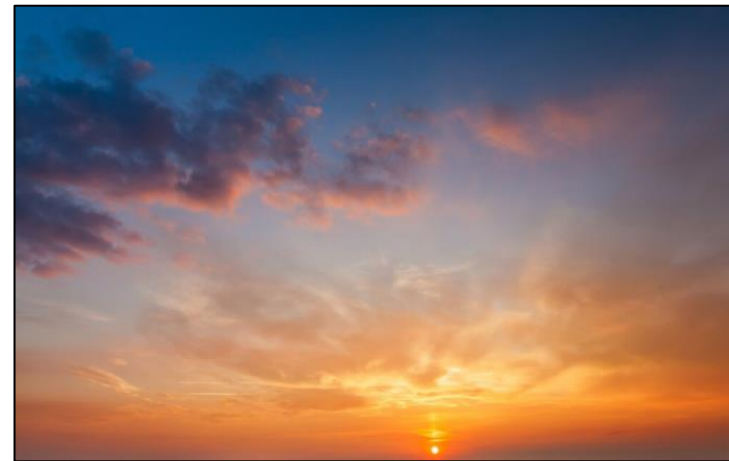
1. 기획 의도

- '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.
- 게임의 시간적 배경인 '저녁'의 이미지를 강조할 수 있는 하늘 배경 이미지를 사용합니다.

2. 스테이지 컨셉



<학교 복도 컨셉의 레벨>



<창문 밖으로 보이는 저녁 하늘 배경>

3. 장애물 컨셉

- 학교에서 쉽게 볼 수 있는 사물들을 컨셉으로 장애물을 설정했습니다.






<높은 책상>





<교실 의자>

4. 장애물 Prop

No.	이름	레퍼런스 이미지	Index No.	컨셉	파일명
1	일반 책상		5006 (Image_Datatable.xlsx)	교실에 있는 학생용 책상	P_OB_Desk.png
2	의자		5007 (Image_Datatable.xlsx)	교실에 있는 학생용 의자	P_OB_Chair.png
3	높은 책상		5008 (Image_Datatable.xlsx)	줄음 방지용 높은 책상	P_OB_Highdesk.png

No.	이름	레퍼런스 이미지	Index No.	컨셉	파일명
4	고장난 전등		5001 (Image_Datatable.xlsx)	천장에서 전선이 내려온 고장난 형광등	P_OB_Lamp.png
5	우유 박스		5002 (Image_Datatable.xlsx)	우유가 가득 들어 있는 초록색 상자	P_OB_Milkbox.png
6	급식 카트		5003 (Image_Datatable.xlsx)	교실에서 밥을 먹는 학생을 위한 급식 카트	P_OB_Foodcart.png


No.	이름	레퍼런스 이미지	Index No.	컨셉	파일명
7	물 웅덩이		5004 (Image_Datatable.xlsx)	학생들이 청소하 고 남은 물 웅덩 이 흔적	P_OB_Water.png
8	가로로 긴 책상		5005 (Image_Datatable.xlsx)	회의할 때 쓰는 긴 책상	P_OB_Longdesk.png

5. 맵 배경 요소

No.	이름	레퍼런스 이미지	컨셉	파일명
1	교실 문		교실로 들어가는 문	M_S1_Classdoor01.png M_S1_Classdoor02.png
2	복도 창문		학교 바깥 풍경이 보이는 창문	M_S1_Window01.png M_S1_Window02.png
3	학교 복도 배경		학교 복도의 전체 배경	M_S1_Corridor.png

6. 추격자 NPC

- 추격자 NPC는 특수한 플레이 상황에서만 등장합니다. (장애물 충돌 누적으로 인한 거리 감소 등)

No.	이름	레퍼런스 이미지		Index No.	컨셉	파일명
1	담임			1129, 1130, 1131, 1132 (Image_Datatable.xlsx)	젊은 나이의 정상 입은 교 사	C_NPC_Teacheridle01.png C_NPC_Teacheridle02.png C_NPC_Teacherrun01.png C_NPC_Teacherrun02.png