



**조퇴하겠습니다 (Get Out My Way Home 2)**

**Stage 1 레벨 컨셉 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

---

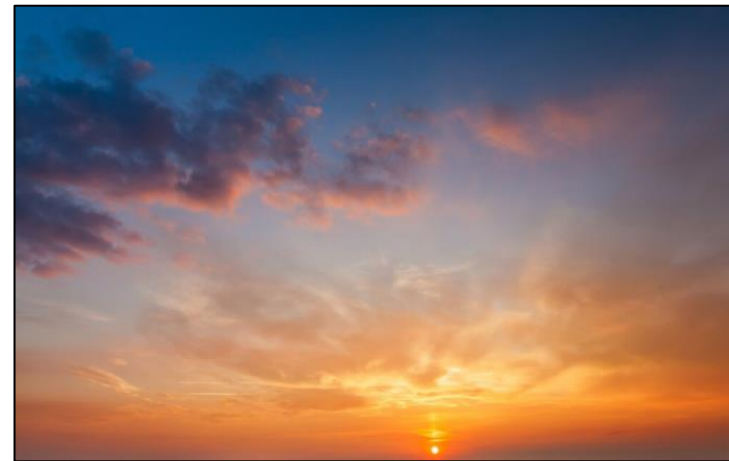
- '조퇴하겠습니다!'의 Stage 1 레벨은 학교 복도를 배경으로 하고 있습니다.
- 주인공이 학교 복도에서 달리고 있다는 느낌을 주도록 사물의 컨셉을 설정합니다.
- Prop은 학교에서 흔히 볼 수 있는 사물로 구성합니다.
- 게임의 시간적 배경인 '저녁'의 이미지를 강조할 수 있는 하늘 배경 이미지를 사용합니다.

## 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