



조퇴하겠습니다 (Get Out My Way Home 2)

GDD 기획 문서

유경록 (저녁밤하늘 팀)

목차

목차	2
문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	4
1. 게임 소개	5
2. 기획 의도	6
3. 게임 플레이	7
2.1 플레이 예시 영상	7
2.2 조작계 (키맵).....	7
3. 게임의 세계관	8
3.1 세계관.....	8
3.2 스토리.....	8
3.3 시나리오	8
4. 캐릭터	9
4.1 등장인물	9
1) 김민준 (주인공).....	9
2) 박성민.....	9
3) 담임 선생님	9
4) 경비원.....	9
5) 의문의 노인	9
5. 아이템	10
5.1 사용 가능 아이템	10
6. 레벨 디자인.....	11
6.1 레벨 설정 (월드 디자인)	11
6.1.1 스테이지 1 – 학교 복도	11
6.1.2 스테이지 2 – 학교 운동장.....	11

6.1.3 스테이지 3 – 퇴근동 거리.....	11
6.1.4 스테이지 4 – 저녁 밤하늘.....	11
6.2 레벨 디자인, 패스	11
7. UI 디자인	12
8. 아트 스타일.....	13
9. 사운드 & 뮤직.....	13

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 05. 12
내용 일부 수정	2024. 05. 14

1. 게임 소개

- '조퇴하겠습니다!'는 팀 저녁 밤하늘의 첫 번째 기획 '퇴근하겠습니다'과 세계관을 공유하는 스펀오프 작품입니다.
- 플레이어는 주인공 민준이 되어 다양한 장애물을 피해 민준의 조퇴를 성공시켜야 합니다. 맵 곳곳에 있는 아이템을 활용해 추격자로부터 벗어나는 것이 게임의 목표입니다.
- 게임은 스토리를 따라 진행하는 스토리 모드, 주어진 체력 내에서 점수를 최대한 획득하는 무한 모드로 구성되어 있습니다.

게임 제목	조퇴하겠습니다!
장르	2D 벨트스크롤 플랫폼머 러닝 액션
플랫폼	PC, 모바일
제작 엔진	Unity
지원 언어	한국어, 영어, 일본어, 중국어

2. 기획 의도

- 학생이라면 한 번쯤 느낄 수 있는 '왜 나는 학교에 있어야 할까?'라는 생각에 초점을 두어 학생 캐릭터가 학교를 벗어나려고 노력하는 스토리를 구상했습니다.
- 스스로 학교에 갇혔다고 생각하는 주인공의 모습에서 이카루스 설화를 떠올려 게임의 마지막 스테이지를 하늘로 설정했습니다. 주인공이 추구하는 '자유'를 하늘을 날아다니는 레벨을 통해 표현하고자 합니다.
- 학교라고 하는 익숙한 공간과 학창 시절 매점에서 사 먹었던 군것질을 모티브로 한 아이템 등을 통해 플레이어가 학교에서 조퇴하고자 하는 주인공의 감정에 더욱 몰입할 수 있도록 하였습니다.

3. 게임 플레이

2.1 플레이 예시 영상

게임의 플레이 예시를 [다음 링크](#)에서 확인할 수 있습니다.



원페이지 기획의 원본 사진은 [다음 링크](#)에서 확인할 수 있습니다.

2.2 조작계 (키맵)

1) 키보드



	주 키	보조 키
점프	SPACE BAR	Up (↑)
슬라이드	Down (↓)	S

2) 모바일

모바일 환경에서 점프, 슬라이드 버튼의 위치는 다음 UI 문서에서 확인 가능

3. 게임의 세계관

3.1 세계관

게임은 현대 한국의 모습을 배경으로 합니다.

3.2 스토리

게임의 스토리는 [다음 문서](#)를 통해 확인할 수 있습니다.

3.3 시나리오

게임의 시나리오는 [다음 문서](#)를 통해 확인할 수 있습니다.

4. 캐릭터

4.1 등장인물

1) 김민준 (주인공)

- 별빛고등학교에 재학중인 평범한 고등학생.

2) 박성민

- 민준의 가장 친한 친구. 학교에서는 선도부를 맡고 있다.

3) 담임 선생님

- 학교의 학생주임이자 민준의 담임. 좌우명은 입신양명이며 급훈 또한 입신양명으로 정했다.

4) 경비원

- 외국인 경비. 옛날 특수부대 출신이었다는 소문이 있다.

5) 의문의 노인

- 퇴근동 길거리에서 물건을 파는 할머니.

5. 아이템

5.1 사용 가능 아이템

- '조퇴하겠습니다!'에서는 학교 매점에서 볼 수 있는 간식을 모티브로 한 다양한 아이템을 획득할 수 있습니다. 각각의 아이템은 플레이어가 레벨을 보다 쉽게 클리어할 수 있도록 돕는 역할을 합니다.

- 아이템에 관한 상세 내용은 다음 문서를 통해 확인할 수 있습니다.

6. 레벨 디자인

6.1 레벨 설정 (월드 디자인)

6.1.1 스테이지 1 – 학교 복도

- 장애물 오브젝트: 책상, 의자

6.1.2 스테이지 2 – 학교 운동장

- 장애물 오브젝트: 축구공, 농구공, 육상 허들

6.1.3 스테이지 3 – 퇴근동 거리

- 장애물 오브젝트: 맨홀, 바나나 껍질

6.1.4 스테이지 4 – 저녁 밤하늘

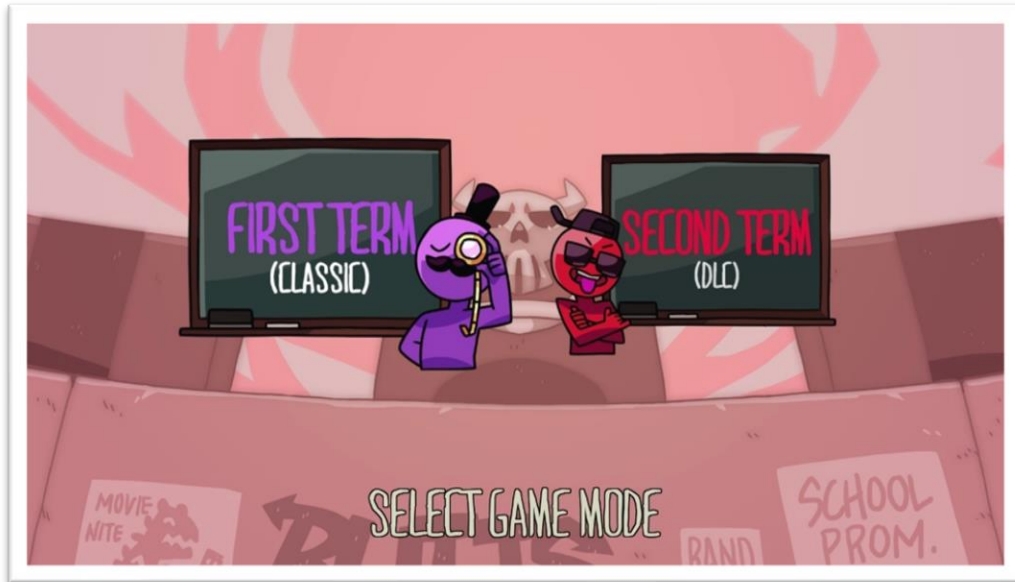
- 장애물 오브젝트: 구름, 새

6.2 레벨 디자인, 패스

- '조퇴하겠습니다!'의 레벨 디자인과 레벨 패스는 다음 문서에서 확인할 수 있습니다.

7. UI 디자인

- 게임 내에서 표시되는 UI는 학교의 이미지가 연상되도록 디자인할 예정입니다.



[예시] 게임 'Monster Prom'

- 게임의 UI 디자인에 관한 세부 내용은 다음 문서에서 확인할 수 있습니다.

8. 아트 스타일

- 게임의 등장하는 캐릭터는 3~4등신으로 설정하여 보다 캐주얼한 느낌을 주고자 합니다.
- 스테이지 1~2의 경우, 한국의 학교를 배경으로 하는 만큼 최대한 고증을 살리되, UI와의 통일성을 위해 캐주얼한 아트 컨셉을 살리고자 합니다.
- 스테이지 3 또한 한국의 길거리를 최대한 고증하되, UI 디자인과의 통일성을 유지하는 선에서 디자인할 예정입니다.
- 스테이지 4의 경우, 아름다운 저녁 밤하늘의 모습을 강조하는 한편 '자유'라는 본 게임의 주제에 맞게 광활함을 느낄 수 있도록 디자인해야 합니다.

9. 사운드 & 뮤직

- 게임 내 BGM은 실제 학교에서 사용되는 종소리를 리믹스 하여 제작 예정입니다.