1. **게임 개요**
   * 게임 타이틀: Card Test
   * 장르: 카드게임
   * 플랫폼: PC
   * 타겟 유저: 본인
   * 게임 설명 및 목표: 카드 이동과 점수 계산 등 기능 구현 + 네트워크
2. **게임 시스템 디자인**
   * 게임 진행 방식: 자신의 차례가 되면 다음 중 하나의 행동을 한다.
     1. 필드의 카드를 하나 선택하여 자신의 카드 한 장과 교환
     2. 새로운 필드를 펼친 뒤 필드의 카드를 하나 선택하여 자신의 카드 한 장과 교환
     3. 빌드를 선언한 뒤 자신부터 게임 진행 역 방향으로 점수 카운트
   * 핵심 메커니즘(기능):
     1. 필드의 카드와 패 카드 교환
     2. 턴의 주고받음
     3. 카드의 정렬
     4. 점수의 셈법
   * 게임 규칙
     1. 자신의 턴에 하나의 행동을 한다.
     2. 필드를 엎었다면 무조건 교환을 진행해야 한다.
     3. 빌드를 외치려면 자신의 차례여야 한다.
   * 인터페이스 (UI/UX)
     1. 하단 자신의 패 + 숫자 or 문양 정렬 버튼
     2. 중앙 필드의 패 + 자신의 차례에 필드 엎기 버튼
     3. 우측 상단 미니맵: 차례 및 제한시간, 아바타 표시
3. **콘텐츠 구성**
   * 세계관 및 스토리: 파티장 or 도박장
   * 캐릭터 설정: 참여자
   * 레벨 디자인: 따로 없으며 멀티 겜으로 구상
4. **그래픽 아트 디자인**
   * 캐릭터 디자인: 아이콘 또는 이모티콘
   * 배경 디자인: 카드 게임 테이블
   * 이펙트 디자인: 리본 등
5. **사운드 디자인**
   * 배경음악 (BGM)
   * 효과음 (SFX)
   * 음성 (Voice)
6. **기술적 요구사항**
   * 개발 환경: 고도엔진
   * 시스템 사양: 저사양
7. **마케팅 및 비즈니스 모델**
   * 출시 계획
   * 수익 모델
8. **테스트 계획**
   * 플레이 테스트
   * 디버깅 계획