

PHONE

GDD



작성자: 송설화

| 날짜 | 버전 | 내용 |
|------------|-------|-----------------------|
| 2024/10/25 | 1.0.0 | 목차 작성 개요작성, 스토리 내용 삽입 |
| 2024/10/28 | 1.0.1 | 레벨디자인 내용 삽입 |
| 2024/11/08 | 1.1.0 | 원페이지 기획서 작성 |
| 2024/11/19 | 1.1.1 | 캐릭터 내용 삽입 |
| 2024/11/20 | 1.1.2 | 데이터 테이블 작성 |
| | | |
| | | |

목 차

목차

| | |
|--------------------|---|
| 1. 기획의도 & 개요 | 4 |
| 1.1 기획의도 | 4 |
| 1.2 개요 | 4 |
| 2. 원페이지 기획서 | 5 |
| 3. 스토리 | 6 |
| 3.1 스토리 | 6 |
| 3.2 시나리오 | 6 |
| 4. 레벨 디자인 | 6 |
| 4.1 배경 컨셉 | 6 |
| 4.2 레벨 컨셉 | 6 |
| 4.3 레벨 디자인 | 6 |
| 4.4 레벨 패스 | 7 |
| 5. 캐릭터 | 7 |
| 5.1 캐릭터 설정 | 7 |
| 6. 데이터 테이블 | 7 |

1. 기획의도 & 개요

1.1 기획의도

게임은 챕터 기반으로 이루어져 있으며, 각 챕터는 새로운 방과 환경적 요소, 적들이 등장한다.

1.2 개요

게임 제목: Phone

장르: 공포/퍼즐/탈출

연령: 12 세 이상

뷰: 3 인칭

플랫폼 PC/콘솔

플레이 시간 4~6 시간

2. 원페이지 기획서

Phone

핸드폰 시점에서 펼쳐지는 긴박한 퍼즐형 탈출극

퍼즐 

방마다 다양한 퍼즐을 해결하여
새로운 경로로 나아갈 수 있다

해킹 

핸드폰의 고유 스킬 중 하나인 해킹 스킬로
전자기기에 빙의 하여 해당 기기를 조작할 수 있다

생존 

체력이 배터리임으로 체력이 떨어지기 전에
충전을 시켜 배터리 관리 시킬 수 있다

스킬💡

핸드폰의 고유 능력을 사용해 위험을
극복하거나 퍼즐을 해결할 수 있다
스킬- 진동, 플래시, 카메라, 해킹

탈출 

인간들의 시야를 피하고 소리를 이용해
인간들의 시선을 돌려 탈출한다

탐색 🔍

방마다 배치된 단서를 찾고, 집의 구조와
적의 위치를 파악하며 탈출 경로를 설계할
수 있다

아이템 

집 안에 흩어진 아이템으로 퍼즐을 풀거나
활용해 생존 능력을 강화시킬 수 있다

3. 스토리

3.1 스토리

[스토리](#)

3.2 시나리오

[시나리오](#)

4. 레벨 디자인

4.1 배경 컨셉



외부



내부



외국 가정집을 배경으로 2 층까지 이루어진 넓은 집구조를 가지고 있다

4.2 레벨 컨셉

[레벨 컨셉](#)

4.3 레벨 디자인

[레벨 디자인](#)

4.4 레벨 패스

[레벨 패스](#)

5. 캐릭터

5.1 캐릭터 설정

[캐릭터 설정](#)

6. 데이터 테이블

[데이터 테이블](#)