

# 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 기반**으로 이루어져 있으며, 각 챕터는 새로운 방(또는 공간)과 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](#)