

GIGDC2023 요약기획서(제작부문)

1. 게임 간단 소개

평화로운 저녁이었습니다. 살인을 하려는 사람이 반대편 호텔에 있다는 것을 알아채기 전까지는 말입니다.

이제 여러분은 비극적인 일을 막기 위해 전화기를 사용해야 합니다. 호텔에 있는 여러 사람들에게 전화를 걸어 범인을 방해하는 겁니다. 누구에게, 어디로 전화를 걸지는 여러분에게 달려있습니다.

호텔의 각 사람들은 전화에 다르게 반응합니다. 호텔 직원에게 룸 서비스를 요청할 수도 있고, 투숙객들에게 로비로 오라고 말할 수도 있죠. 범인의 목표가 그의 시야에 들어오지 않도록 다양한 방법을 써야 합니다.

Landline은 여러분이 스스로의 방법을 써서 문제를 해결할 수 있는 퍼즐 스릴러 게임입니다.

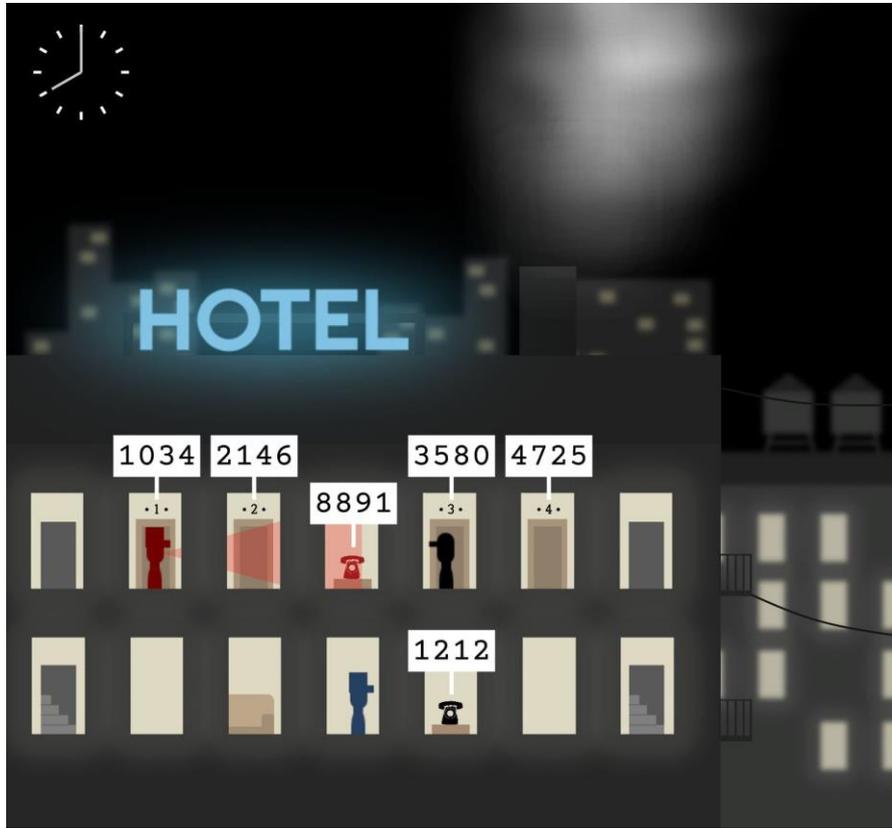
2. 게임 특징

대부분의 게임은 '캐릭터의 이동'을 필요로 합니다. 그것이 액션 게임이든, 퍼즐 게임이든, 어드벤처 게임이든 똑같습니다. 그래서 저는 Landline을 기존의 게임들과 조금 다르게 만들어보고 싶었습니다. 캐릭터의 직접적인 이동을 불가능하게 하고, 오직 '전화'라는 행위만을 통해 게임을 진행하도록 하는 것입니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

Landline은 게임 속 전화기를 통해 진행됩니다. 고전적인 유선 전화기로, 마우스를 이용해 다이얼을 돌려서 번호를 입력할 수 있습니다. 창밖으로 보이는 호텔에는 여러 사람들이 있는데, 상황에 맞춰 전화를 걸어야 합니다. 예를 들어 범인이 1층에 있는데 범인의 목표가 2층에서 1층으로 가려고 한다면, 플레이어는 2층에 있는 그에게 전화를 걸어 1층으로 가는 것을 막을 수 있습니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)





🔑 ?

- 1 •
- 2 •
- 3 •
- 4 •

🕒 🔑 → 2

HOTEL

1212

if there's someone else on the floor
the murderer will not kill



🕒 🔑 → 2

◀

HOTEL

if there's someone else on the floor
the murderer will not kill



Press [SPACE] or Click the Receiver to Reset Number
Press [R] to Reset Case



[ESC] Case 1

Prevent 🔑 from Killing 🔑

CASE CLOSED

until



5. 팀원 역할 기술

1인 개발 게임입니다.

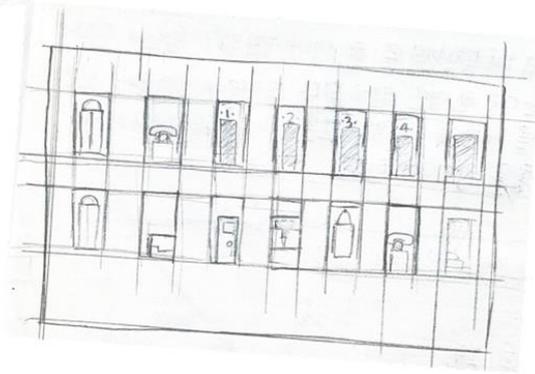
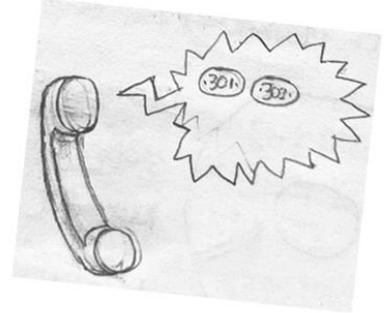
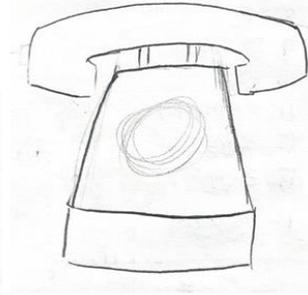
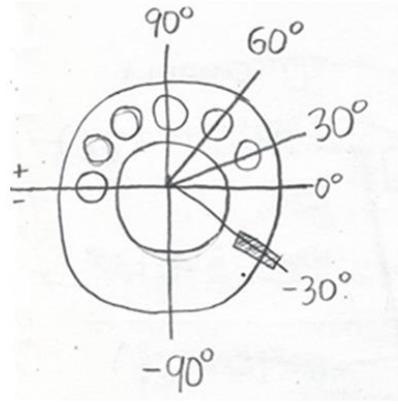
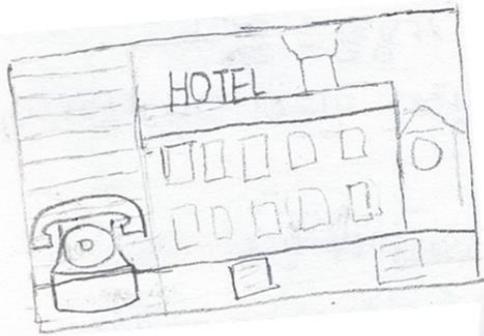
6. 기타 추가 사항

Landline은 스팀과 itch.io에 5월 20일 출시된 게임입니다.

스팀 페이지: <https://store.steampowered.com/app/2347090/Landline>

itch.io 페이지: <https://jungwooyom.itch.io/landline>

7. 게임 개발 과정 중 에피소드



Landline은 앨프리드 히치콕 감독의 1954년 영화 <이창>에서 영감을 받았습니다. 창밖을 내다보는 것을 즐기던 주인공이 우연히 반대편 집에서 수상한 일을 목격하며 사건이 시작되는 이 영화는 제한된 공간을 통해 엄청난 서스펜스를 선사합니다.

저도 '간접적인 영향만 줄 수 있다는 것'에서 비롯되는 긴장감을 게임으로 구현해보고 싶었습니다. 그래서 '전화기를 통해 플레이하는 게임'의 아이디어를 떠올리게 되었습니다. 유선 전화기를 핵심 요소로 삼는 게임인 만큼 전반적인 분위기를 고전적으로 만들고 싶었습니다. 아래 사진은 게임을 기획하는 과정에서 그린 스케치 모음입니다.

게임에서 가장 구현하기 어려웠던 것은 로터리 다이얼 전화기였습니다. 버튼식 전화기는 너무 특색이 없다고 생각해서 로터리 다이얼 전화기를 구현하기로 결정했는데, 작동 방식이 살짝 복잡하다보니 구현 과정이 그리 순탄치는 않았습니다.