

PHONE

날짜	내용
04.05	GDD 틀 작성
04.06	기획의도, 등장인물, 스토리 추가작성

송설화

1 개요.

1.1 기획 의도

1.2 장르

1.3 플랫폼

1.4 배경컨셉

2 캐릭터

2.1 주요인물

2.2 갈등구조

3. 스토리

3.1. 스토리

3.2 시나리오

4. 캐릭터 디자인

4.1 캐릭터

4.2 스킬

1. 개요

1.1 기획 의도

당연한 일상이지만 다른 시점으로 보면 공포를 느낄 수 있다는 걸 보여주고 싶다

1.2 장르

서바이벌 호러, 퍼즐, 스릴러

1.3 플랫폼

콘솔

1.4 배경컨셉



외부



내부



외국 가정집을 바탕으로 2 층까지 이루어진 넓은 집구조를 가지고 있다

2 캐릭터

2.1 주요인물

[PHONE 등장인물.pdf](#)

2.2 갈등구조

[PHONE 갈등구조.pdf](#)

3. 스토리

3.1. 스토리

[스토리.pdf](#)

3.2 시나리오

[phone 시나리오.pdf](#)

4. 캐릭터 디자인

4.1 캐릭터 외형

4.2 캐릭터 설정

캐릭터[스마트폰]

4.3 환경

0. 작은방(에밀리방)
1. 큰방(제임스 방)
2. 화장실&부엌
3. 중간방(데이빗)
4. 안방(안나&존) 5. 정원

뷰 [백뷰]

4.4 스킬