**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2018년 04월 05일 | 부서 | 게임 기획팀 | 작성자 | 임주영 |
| 참석자 | PD 지현우, PM 임주영, 시스템기획자 우정윤, 허지훈, 컨텐츠 기획자 차정현, QA 이병관 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 기획서 초안에 대한 안건  2. 시간제한에 대한 안건  3. 컨셉에 대한 건 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| 1. **기획서 초안에 대한 안건**   정윤 : 장르선정 이유 말고 **기획 의도가 더 상단에 위치**했으면 좋겠다.  병관 : **타겟을 좀더 구체화** 했으면 좋겠다.  현우 : 유저가 방에 잡혀있고, 어디선가 목소리가 들리는 것 ( 다 사운드 처리하지 않고 간혹 텍스트로 표기) 목소리는 정신나간 남자의 목소리로 넣으면 좋겠다.  병관: 6.주제 에서 첫번째 줄이 주제보다는 테마 같아 보인다.  지훈: 방탈출에는 틀린 그림 찾기보다는 방에서의 여러 요소를 통해 탈출 한다는 느낌이 더 어울린다고 생각한다.  병관 : 수수께끼 요소가 잘 이해되지 않는다  현우 : 수수께끼 요소가 메인이 될 수도, 서브가 될 수도 있으며 이것을 이용해서 스테이지를 완전 클리어 할 수도 있고, 아니면 힌트를 얻을 수도 있다.  **수수께끼는 범인이 제공하는 미션 범주안에 들어있는 형태**이다.  병관: 어두운 분위기만으로 공포감을 줄 수 있을 지 의문이다.  현우 : 타임 어택을 통해 급박함을 느끼게 하고 싶었다.  정윤 : **깜짝 놀래키는 연출**이 없다면 별로 공포감이 느껴지지 않을 것 같다.  병관 : **‘죽음’에 대한 두려운 인식**을 주지 않으면 유저들의 공포감을 조성하는데 실패할 것 같다.  현우: 수수께끼라는 것을 메인으로 생각하지 않았으면 한다. 여러분들의 말에 동의한다.   1. **시간 제한에 대한 안건**   현우: 게임 오버 기준을 제한 시간외에도 다른 조건 추가하고 싶다.  지훈: ‘방탈출’ 게임은 제한 시간내에 방에서 탈출하는게 목적이다. 게임 승패는 그냥 게임 제한 시간으로만 주었으면 좋겠다. 유저에게 승패적으로 불리하지 않게 작용하는 선에서 무서운 연출을 하는 것은 동의한다.  주영: 평소에는 시간제한을 유지 하다가, 유저가 좀 루즈하게 생각할 떄 쯤인 중후반 챕터중 한 챕터에서만 더 급박하게 시간제한을 주는 것도 괜찮을 것 같다.  정현: 좀더 일찍 스테이지를 클릭하면, 남은 시간만큼 시간을 이월시키면 어떨까?  현우: 무작정 시간적으로 페널티만 주는 것인가?  병관: 그렇다. 만약 플레이어가 시간을 어느정도 남기고 클리어 했을 때는 납치범의 대사 연출을 해보는건 어떨까?  정윤: 시간에 대해서 시나리오적인 당위성은 주지 않았으면 좋겠다.   1. **챕터 구성에 대한 건**   현우: 난이도는 오브젝트를 찾기 어려운 순으로 배치하였다.  지훈: 처음에는 쉬웠다가 갈수록 어려우면 유저들에게 짜증을 유발할 수도 있을 것 같다. 1,2 챕터를 깼다가 3에서 게임오버 당하면 다시 1,2챕터를 진행해야 한다는 것에서 지루함을 줄 것 같다.  병관: 다시 로드 기능을 추가하긴 어려운가?  지훈; 어려울 것 같다.  현우: VR 특성상 거의 1회성 플레이일 것이기 때문에, 그런 경우는 처음부터 플레이 할 수 밖에 없다.  현우: 챕터 별로 컬러를 다르게 했으면 좋겠다.  지훈: 색상은 그냥 통일 했으면 좋겠다.  현우: 그렇다면 프로토타입 때 그래픽 퀄리티를 어떻게 뽑을 지를 보겠다.  병관: 유저에게 어떤 공포감을 제공하고 싶은 것인가?  현우: 조여오는 공포를 주고 싶다.  정윤: 기획서에 그래픽에 대한 언급이 별로 없어서 다들 감을 잡지 못하는 것 같다. | VR 호러 게임을 해본 결과,  공포 장르 유지하기로 결정.  연출, 사운드 효과의 중요성 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 초기 컨셉 피디가 좀더 구체화할 예정 | 4월 8일까지 기획안 업로드 |
| 컨셉은 호러로 확정 |  |
| 앞으로는 회의 안건 결정해서 결론짓기 |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |