**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2018년 04월 10일 | 15:30~17:39 | 부서 | 게임 기획팀 | 작성자 | 임주영 |
| 참석자 | PD 지현우, PM 임주영, 시스템기획자 우정윤, 허지훈, 컨텐츠 기획자 차정현, QA 이병관 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 챕터 볼륨과 장르 방향성에 대한 안건  2. 컨텐츠 디자인에 대한 안건  3. 프로젝트 진행에 대한 안건 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| 1. **챕터 볼륨과 장르 방향성에 대한 안건**    1. **챕터 볼륨**   **VR 방탈출 게임을 해본 뒤 챕터 규모를 줄여야 할 것 같다는 결과 도출**  - 여러 챕터 구현을 없애고, 챕터 하나를 전체의 게임으로 구현하자는 의견   * 1. **장르 방향성**   > **공포를 서브로 둘 경우**  : 독방으로 짧게 짧게 구성했을 경우 잘 나와봐야 평이하다는  평가가 나올 가능성이 있으나, 현실적으로 구현 가능성이 높다  - 맵이 작아지고 독방으로 바뀌면 공포 연출에 한계가 있어  차라리 공포를 포기하자는 의견  > **공포를 메인으로 둘 경우**  : 잘만 만들면 ‘재밌다’는 평가까지 받을 수 있다.  다만 구현적으로 해야 할 것이 너무 많아서 규모가 커진다.  - 스토리보다는 맵에 표현되는 비주얼적인 측면이 더 중요해 보인다는 의견  - 누군가 쫒아오는 공포를 주는 방향으로 주자는 의견.  타이머를 없애고 범죄자에게 잡혔을 경우 Game Over   1. **컨텐츠 디자인에 대한 안건**   - 맵 사이즈는 규격을 줄일 예정  - 컨텐츠에서 1챕터를 구성하면 그게 앞으로의 기본 맵 사이즈 규격이 될 것  - 시스템, 컨텐츠 기획자가 서로서로 공유하면서 회의하면서 기획 해야 함     1. **프로젝트 진행에 대한 안건**   - 구현하고 싶은 것에 대해 어느 정도까지 고민을 얼마나 해왔는지에 대해  기획서에 나와야 한다.  - 컨셉 기획과 시스템 기획이 선행 시 되어야 그것을 토대로 컨텐츠 기획을  할 수 있을 것 같다는 의견. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 기존 컨셉에서 규모만 줄이는 것으로 결정 | 기획서는 다시 공유하고 회의  내용을 작성하세요. |
| 시간은 사라지고 게이지가 차오르는 것으로 결정 |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 | 내용을 작성하세요. |