**Welcome To The House**

**컨텐츠 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 컨텐츠 기획 초안 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 180409 | <밀실>에 들어갈 증거 | 차정현 | v0.1 |
| 180410 | 밀실의 오브젝트 중 fake 요소 | 차정현 | v0.2 |
| 180411 | 이벤트 리스트 및 기획의도, 증거 수정 및 보완 | 차정현 | V0.3 |
| 180412 | 플로우 차트, 기획의도 세분화, 각 오브젝트 모든 항목 | 차정현 | V0.4 |
| 180413 | 문서 다듬기 | 차정현 | V0.5 |
| 180414 | 난이도 구체화, 이벤트 발생, 오브젝트 배치도 | 차정현 | V0.6 |
| 180415 | 오브젝트 배치도 보완 | 차정현 | V0.7 |
| 180502 | 컨텐츠 기획서 약식 변경 | 이병관 | V0.8 |

1. 게임 소개
   1. 게임 개요

* **게임제목**: Welcome To The House
* **장르**: 3D 모바일 VR 방탈출
* **PLAY TIME**: 20분(+-)
* **플랫폼:** 모바일 (안드로이드)
* **개발엔진:** Unity
  1. 기획 의도
* **체험**

**- 3D VR 게임의 기능 극대화**  
=> 실제로 **체험하기 어려운 상황**에서 **방을 탈출하는 게임**을 구상

* **재미**

- **방탈출의 재미**

=> 유저가 **자신의 추리를 통해 방을 탈출**하게 유도하여 **자기 유능감을 유도**

- **스토리를 이용한 흥미 유발**

=> 단순한 방탈출이 아닌 **왜 이러한 상황이 되었는지를 표현**하여 게임의 **흥미를 유발**

* **공포**

- **실감나는 연출**

=> 전체적인 **방 분위기, 연출, 사운드 등**으로 유저들에게 **더욱 실감나게 공포를 전달**

1. 시스템 분석
   1. UI 시스템
   2. 오브젝트 시스템
   3. 기타 시스템
2. 컨텐츠 설정
   1. 제약 사항
   2. 등장 오브젝트
   3. 핵심 컨텐츠
   4. 파생 컨텐츠