**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 |

1. 게임 소개
   1. 게임 개요
   2. 기획 의도
2. 시스템 분석
   1. UI 시스템
   2. 오브젝트 시스템
   3. 기타 시스템
3. 컨텐츠 설정
   1. 제약 사항
   2. 등장 오브젝트
   3. 핵심 컨텐츠
   4. 파생 컨텐츠