**프로젝트의 핵심 목표**

1. 완주
   1. 프로젝트가 드랍 되지 않고 릴리즈까지 정상적으로 완주
2. 구현화
   1. 우리가 어디까지 구현해 볼 수 있을 것인가?
3. 이 프로젝트는 PD만의 것이 아닌 우리 모두의 프로젝트
   1. 의사소통을 중요시 하며 PD가 만들고 싶은 게임이 아닌 우리 모두가 만들고자 하는 게임을 만들어 내는 것이 목표

**앞으로 우리가 만들 게임은?**

1. 게임제목
   1. 개요

**게임제목**: Welcome To The House

**장르**: 3D 모바일 VR 방탈출

**PLAY TIME**: 20분(+-)

**플랫폼:** 모바일 (안드로이드)

**개발엔진:** Unity

* 1. 컨셉

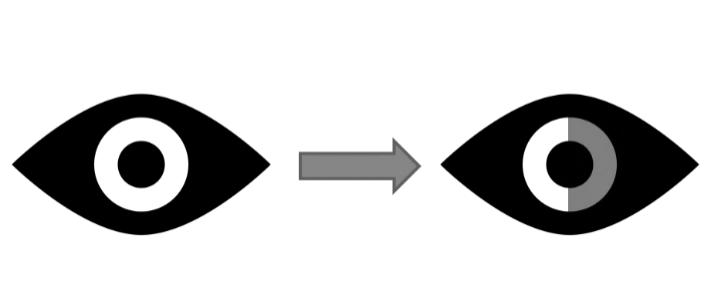
공포, 호러컨셉의 방탈출 게임

* 1. 기획의도

[](http://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiz6tud-rvaAhVKy7wKHdYqADgQjRx6BAgAEAU&url=http://program.sbs.co.kr/builder/endPage.do?pgm_id%3D22000010643%26pgm_mnu_id%3D51185%26contNo%3D22000264975&psig=AOvVaw3h4NC9QKlgeEakaTSU4xnc&ust=1523870517519902)[](http://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiio9OF-rvaAhWIWbwKHfEhBRUQjRx6BAgAEAU&url=http://news.joins.com/article/18600426&psig=AOvVaw2EUzwVFVlYJgWixQdB9eJC&ust=1523870471348214)체험, 방탈출, 공포감 조성

* 1. 시스템

가스게이지, 시선마우스, 포인트이동, 시야제한, 연출



**시선마우스**



**가스게이지**

* 1. 챕터 구성

밀실 🡪 지하실 🡪 화실 🡪 비밀의 방

**직군 및 업무 분담 소개**

1. PD
   1. 업무 소개: 프로젝트 관리, 가이드 라인 제시
   2. 비고
2. PM
   1. 업무 소개: 프로젝트 일정관리, 문서 양식 및 규격 통일, 에셋 서치
   2. 비고
3. 시스템 기획 및 구현화1
   1. 업무 소개: 유니티 활용을 통한 구현 집중, 시스템 기획서 작성
   2. 비고: 구현화 및 유니티 활용에 대해서만 업무 분담
4. 시스템 기획 및 구현화2
   1. 업무 소개: 시스템 기획1 업무 보조, 시스템 기획서 작성, 컨텐츠 및 오브젝트 배치 협업
   2. 비고: 컨텐츠 배치 및 구현화 작업에 들어갈 때 협업
5. 컨텐츠 기획 및 배치
   1. 업무 소개: 컨텐츠 기획서 작성, 구현, 배치
   2. 비고: 프로젝트 후반 업무 과중이 예상됨으로 예비 인력 투입 사전 결정
6. QA
   1. 업무 소개: QA 체크리스트, TC 작성
   2. 업무: 결과물들이 나오기 전까지는 컨텐츠 기획 업무 보조

**상황 분석**

1. 강점
   1. 게임 구현 및 시스템에 관한 강점(우정윤 보유)
   2. 유니티를 활용한 시안버전 제작
   3. 능동적이고 자발적인 팀
2. 약점
   1. 일정(기획수업과 병행함에 따라 제한적인 시간 분배)
      1. 대안1: 과제 및 기획 수업 내용에 대한 공유(그룹 스터디)
      2. 대안2: 업무 우선도에 따른 분배(꼭 필요한 것들과 좀 미루어도 되는 것들)
   2. 팀원들이 유니티에 자신감이 없음
      1. 대안1: 일정 분배에서 유니티 학습 시간 부여(부여 후 학습내용 확인 및 공유)
   3. 건강(팀원 전체의 컨디션)
      1. 대안: 각자의 컨디션은 스스로 조절 및 일정 분배에 있어서 융통성 부여

**일정 계획**

1. 전체일정
   1. 마일스톤 (이미지 자료 첨부를 통한 전체 일정 브리핑)
   2. 일정 산정의 이유

마일스톤을 주요 분기의 중간지점에 한번, 완료지점에 한번씩 배치를 하였고 업무 진행의 흐름과 효율을 파악하여 일정 진행을 계획대로 진행할지 변경을 할 지에 대해 팀원들과 회의를 통해 공유하기 위함

분기별 버전 완성은 최소 하루 내지 이틀 전으로 결정 🡪 검증 과정에서 발생하게 될 버그 및 이슈에 대비

1. 세부일정
   1. 4/11(프리 프로덕션)

* 유사게임 플레이: Lost in the Kismet VR 방탈출 게임 플레이 후 구현에 관한 아이디어 도출 및 게임 볼륨에 대한 재구성(습작용 유니티 게임 파일 apk 추출 후 VR기어 착용 후 확인)
* 컨텐츠 기획서: 컨셉 기획서를 바탕으로 한 컨텐츠 기획서 작성 시작 (함정, 퍼즐을 이용한 방탈출에 대한 컨텐츠적 재미 요소 구현 요구)
* 시스템 기획서: 게임을 진행하는데 있어서 필요한 시스템들에 대한 기획서 요구 🡪 기획의도 및 첨부 이미지 부족 내용 피드백
* 컨셉 기획서: 유사 게임 플레이 후 팀원들과의 회의를 통한 게임 전체 플레이 타임 재조정 결정. 상세 시스템 및 컨텐츠, 게임 컨셉에 대한 재검토 회의 🡪 챕터의 볼륨을 줄임으로 플레이 타임을 줄이기로 결정
  1. 4/16(프리 프로덕션)
* 프로젝트 발표(우리는 준비를 잘 하고 있다.)
* 팀 드랍 결정
* 시스템 구현 가능 여부, 오브젝트(컨텐츠) 배치 등에 필요한 팀원들 개별 유니티 학습기간 시작
  1. 4/23(프로토타입)
* UI 구현 중간 검증
* 오브젝트 구현 중간 검증
* 구현해야 할 모든 요소들에 대한 중간 검증
* 프로젝트 방향 검토
* 주요 시스템이나 컨텐츠들의 구현에 제한이 생기거나 일정상 구현이 불가능 할 경우에 대한 플랜B(대체제) 준비
  1. 4/30(프로토타입)
* 프로토타입 Ver 빌드 완성
* 프로토타입 Ver에 대한 최종 검증 및 QA 진행
* CBT, OBT, 릴리즈까지의 게임의 볼륨 검증 및 구현요소 파악
* 프리 프로덕션 까지 진행했던 프로젝트 운영에 대한 팀 전체 자유회의
  1. 향후 일정 계획 CBT, OBT, 릴리즈

공백기간~킥오프 시작: 기획서 완성, 유니티 학습 지속 진행(프로토타입 개발을 실시하며 본인들이 부족하게 느꼈던 부분들에 대한 학습 및 토론)

* 1. 예산 사용
     1. 산정금액: 1인 1만원 x 6 = 6만원
     2. 산출근거: 기존의 방침은 예산차출의 최소화가 목표, 그러나 활용해야 할 에셋을 통한 게임의 퀄리티, 연출요소에 대해 지속적인 회의를 통해 만족도에 이르지 못할 경우 에셋 구입 실시

**그래서 지금 우리팀은?**

1. 나선형 모델, 애자일 모델
   1. 관련 자료 첨부(회의록 등)
2. 일정관리 틀
   1. 관리 이미지 자료 첨부
3. 깃허브
   1. 이미지 자료 첨부

**질의응답**