

موضوعات جلسه

1. ارائه هدف و نتایج کلیدی نوسازی و بازطراحی اتاق فرار انیگما
2. آشنایی با فلسفه های جدید انیگما
3. ارائه چک لیست برای طراحی و بازطراحی بازی ها
4. ارائه چک لیست برای بازطراحی اتاق کنترل و فضاهای خارج از بازی
5. آشنایی با نقش اعضا در پروژه نوسازی
- 6.

مصوبات جلسه

مهمات انجام	مسئول	وظیفه	#
		<p>ارائه هدف و نتایج کلیدی برای نوسازی و بازطراحی انیگما</p> <p>هدف:</p> <p>باز طراحی بازی های انیگما در راستای فلسفه های جدید برند</p> <p>نتایج کلیدی:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ساخت یک اتاق جدید در انیگما شعبه برج میلاد که 80 درصد یا بیشتر با چک لیست جدید Renew انیگما مطابقت داشته باشد 2. باز طراحی 4 اتاق قدیمی شامل: اتاق جنگ، روانی، رویا و تسخیر با رعایت 80 درصد یا بیشتر از چک لیست جدید Renew 3. طراحی بازی های جدید انیگما با رعایت 80 درصد یا بیشتر از موارد چک لیست جدید Renew 4. بازطراحی و به روز رسانی اتاق کنترل و فضاهای دیگر انیگما (لابی، راهرو، دکور و ...) 	
		<p>آشنایی با فلسفه های جدید انیگما</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Play for More درگیری بیشتر با سناریو و فضای بازی با درگیری حواس پنج گانه، برانگیختن احساسات و ... برای مثال: استفاده از عودهای مخصوص برای هر بازی استفاده از موزیک متن سورپرایز کننده و متناسب با سناریو ... 2. Transformation پرتال انیگما دروازه ای است برای ورود به دنیاهای موازی ای که میتونن نهایت تفریح و سرگرمی رو برای هرکسی پدید بیارن، پس باید این تغییر را درک کرد و در راستای ملموس تر شدنش تلاش کرد. 3. Joy لذت و سرگرمی بی نهایت از مهم ترین احساساتی است که هر Player باید در انیگما تجربه کند 4. Innovation نوآوری از المان هایی است که عدم توجه به آن باعث میشه نتیجه با استاندارد و فلسفه های انیگما مغایرت داشته باشد. 5. Surprise سورپرایز از عواملی است که در موسیقی، روند بازی، اکت ها و تمام مراحل یک بازی از ابتدا تا انتها تاثیر گذار خواهد بود 	

		<p style="text-align: center;">چک لیست های نوسازی انیگما</p> <p style="text-align: center;">چک لیست بازی جدید</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1. موزیک سورپرایز کننده ○ 2. یکپارچگی معماها و سناریو بازی ○ 3. قرار دادن سورپرایز در طول بازی ○ 4. آکوستیک کردن بازی های جدید ○ 5. تصمیم گیری راجع به اتاق نمایش، سناریوی شروع بازی و بازطراحی ویدیوها ○ 6. رعایت Transformation ○ 7. اضافه کردن نوآوری ○ 8. بازی جدید چطور Play for More را تامین میکند. ○ 9. اتاق جلسه (اضافه شدن در امتداد اتاق کنترل) ○ 10. Last Impression 	
		<p style="text-align: center;">چک لیست بازطراحی و نوسازی اتاق های قدیمی</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1. ساخت موزیک سورپرایز کننده برای همه بازی ها ○ 2. بازطراحی ویدیو های قدیمی ○ 3. تست بازی های قدیمی و نظارت بر یکپارچه بودن معماها و سناریو ○ 4. تغییر مدل بازی اتاق جنگ از فضای جنگ سرد به جنگ گرم ○ 5. طراحی مجدد لباس اکتورها ○ 6. آپدیت دکور بازی روانی ○ 7. طراحی سناریو و ویدیو برای بازی رویا ○ 8. آکوستیک کردن اتاق های قدیمی ○ 9. رعایت Transformation ○ 10. تامین و رعایت Play For More ○ 11. Last Impression ○ 12. کفش مخصوص رویا 	
		<p style="text-align: center;">چک لیست بازسازی فضای اتاق کنترل و بقیه فضاهای انیگما</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1. نورپردازی راهرو و اتاق کنترل ○ 2. دکور بیرون ○ 3. رنگ آمیزی ○ 4. طراحی روی دیوار ○ ○ 5. موسیقی ○ 6. بوی فضاها 	

		<ul style="list-style-type: none"> ○ 7. سیف باکس ها ○ 8. متریال برندینگ ○ 9. ایده ی ویتترین بیرون ○ 10. میز و صندلی ○ 11. Branded کردن متریال آموزشی ○ 12. آموزش گیم مسترها برای بالا بردن و حفظ لول هیجان 	
		<p>Task هایی که طی جلسه به آنها اشاره شد:</p> <p>1. اضافه کردن قابلیت تنظیم میزان شوخ طبعی و حتی تنظیم صدای هوش مصنوعی (سولاریس)</p> <p>2. اضافه کردن جریان باد در گردونه سیاهچاله</p> <p>3. کانالیزه کردن و جداسازی اسپیکرهای تسخیر و روانی</p>	<p>آقا حامد</p> <p>آقا حامد</p>
		<p>Task های نهایی:</p> <p>1. ارسال صورت جلسه برای اعضا</p> <p>2. جمع آوری فایل ارائه</p> <p>3. برگزاری جلسات هفتگی</p>	<p>سبحان (با کمک آقا سعید)</p> <p>سبحان تیم کیانا و سبحان</p>

توضیحات تکمیلی:

طی این جلسه از اهداف و نتایج کلیدی نوسازی انیگما آگاه شدیم و همینطور منظره دوری از آن چه انیگما به آن تغییر حالت خواهد داد مشاهده شد. چک لیست های بازطراحی و نوسازی بازی ها و دیگر فضاهای انیگما ارائه شد و همه ی اعضا به صورت کلی و جامع با فلسفه های جدید انیگما آشنا شدند. در طی این جلسه بارش فکری و طرح ایده های زیادی صورت گرفت که سه تا از جدی ترین های آنها تحت عنوان Task هایی که طی جلسه به آنها اشاره شد در بالا ذکر شده اند. سبحان به عنوان مدیر پروژه در نظر گرفته شد و وظیفه تهیه صورت جلسه و پیگیری کارها با او خواهد بود

تاریخ: 1402/08/14

شماره جلسه: 01

صورتجلسه تیم

RENEW

enigms
ESCAPE ROOM

حاضرین جلسه

میلاذ - حامد - کیانا - محمد - سبحان