**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2018년 05월 11일 | 부서 | Welcome To The House 개발팀 | 작성자 | 임주영 |
| 참석자 | PD 지현우, PM 임주영, 시스템기획자 우정윤, 허지훈, 컨텐츠 기획자 이병관, QA 차정현, | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 마일스톤 바탕 프로젝트 규모 및 방향  2. 업무 분배 및 프로젝트 관련 안건 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| 1. **마일스톤 바탕 프로젝트 회고 및 방향**   - 챕터 1,2를 합쳐서 하나의 맵으로 가는 것으로 결정  - 퀴즈는 기존의 것을 활용  - 퀴즈를 푸는데 필요한 행위들을 좀 더 단순화  **1.1 맵 구조 의견**    (\* 이해를 돕고자 하는 그림으로, 확정된 사항이 아님.)  - 복도와 두 맵이 연결되어있는 구조.  - 맵을 자유롭게 돌아다닐 수 있도록 하는 것이 좋을 것 같다는 의견  **1-3 컨텐츠 관련**  - 발전기를 여러 개 돌려야 탈출 할 수 있는 컨셉 아이디어  **[ 튜토리얼 아이디어 ]**  : 텍스트ui로 그냥 알려주는 것보다 좀더 자연스럽게 연출하면 좋겠다   * 주영 : 아주 어두운 방에서 시작. 손전등이 보이면 클릭하여 얻음. 벽에 피로 ‘핏자국을 따라가라’ 라고 써있음. 플레이어는 피를 보게 되고, 피를 보면 이동한다는 것을 알게 됨 * 지훈 : 곤지암처럼 담력체험 한다는 설정.   밖에서 시작하여 저택 문을 열고 집에 입장하면, 입구 문이 쿵!! 닫힌다. (자연스럽게 이 집에서 탈출해야 한다는 목적을 제시)  주인공은 손전등을 소지하고 있다는 설정 하에 인벤토리 창이 뜨고, 손전등을 착용한다.     1. **업무 분배 및 프로젝트 관련 안건**  * 병관의 부재로 오늘 지훈,정윤,주영이 에셋을 찾고,   그 에셋 안에서 연출과 컨텐츠 기획에 대한 의견을 나누도록 결정.  나눈 의견과 아이디어는 병관에게 전달할 예정.   * 정현은 대략적으로 나온 맵 아이디어 바탕으로 뼈대 잡는 작업      1. 에셋 관련 안건  * 유료 에셋을 예산 내에서 적극 활용하는 방안으로 결정  1. 튜토리얼 작업   지훈 의견 반영하여 정윤이 오늘 내로 작업할 예정 | 지훈 의견 관련하여 건물 외관 에셋 찾아서 구매함 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 챕터는 하나로 결정. | 5.10 |
| 튜토리얼은 지훈 의견 반영하여 제작 | 5.11 |
| 다같이 에셋 찾고 구매할 예정 | 5.11. |