**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2018년 05월 18일 | 부서 | Welcome To The House 개발팀 | 작성자 | 임주영 |
| 참석자 | PD 지현우, PM 임주영, 시스템기획자 우정윤, 허지훈, 컨텐츠 기획자 이병관, QA 차정현, | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 업무 배분 관련 안건  2. 2번방 맵 관련 의견  3. 연출 기획 관련 안건 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 비고 |
| **[ 업무 분배 ]**  <이병관>  - 맵 작업, (에셋 - 마네킹, 쇠사슬)  < 우정윤 >  - 로딩씬 수정  - SE 삽입 작업  - QA 이슈 사항 수정  < 허지훈 >  인벤토리 위치 수정  - 튜토리얼 이동속도  - PC 화면  - 대사  - 폰트 깨지기 고치기  - 1번방 키 위치 변경  - 염산 폴리싱  <차정현>  QA 분석 후 리스트 작성  맵 수정 작업 > 이교도 오브젝트 다 삭제, 수정할 맵 기획  <이병관>  에셋 배치, 텍스처 배치, 애니메이션 수정  **[ 2번맵 관련 의견 ]**  - 천장에서 떨어지는 시체를 얼굴로 대체하겠다는 의견  - 간이 감옥 필요 없을 것 같다  > 간이감옥 시체를 마네킹으로 대체 하자는 의견  - 맵 디자인 : 폐병원, 연구실 느낌  - BGM, SE는 PD가 정해서 삽입할 예정  - 수정된 2번방 퍼즐  - 우선 열쇠 3개 얻어야함   * 심장, 선반, 마네킹 크기로 캐비닛 여는 거   **[연출 기획 회의]**  1. 현재 있는 연출 ( 옷장 귀신, 머리귀신, 슬렌더 맨, 염산좀비, 각기춤)  2. 수정중인 연출 ( 안치실 좀비, 수정할 각기춤, 대머리들 갑툭튀 )  3. 기타 디테일 연출  - 염산+심장 때 연기 연출  - 오브젝트 설명 문구  - 발자국 소리 짧게 편집하여(‘뚜’,’벅’ 삽입)  - 튜토리얼에 ‘이곳이 오늘 체험할 폐병원이구나.’  같은 대사를 쳐주면 좋을 것 같다.  - Present by 팀명 넣으면 좋겠다.  4. 엔딩 연출  - 2챕터 문을 클리어해서 나왔을 시  여자 시체 좀비가 탈출구 얼굴 덜덜덜 떨면서 구석에 뒤돌아 있다가  플레이어가 탈출구 혹은 1번방 쪽 핏자국을 봤을 때만 각기춤 귀신이 움직여서 플레이어에게 다가오기 시작, 플레이어에게 닿으면 사라짐  탈출구 문을 열면 머리 귀신이 나오고 소리 지르며 ENDING |  |