**업무 인수 인계 내역**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 2018.05.02 | 컨텐츠 담당(차정현) 🡪 QA 담당(이병관) 업무 인수인계 내역서 | 지현우 | 1.0v |

**목차**

[1. 체크리스트 4](#_Toc513049235)

[2. 프로젝트 체크 리스트 4](#_Toc513049236)

[3. 제목 5](#_Toc513049237)

[3.1. ㅇㅇㅇ 5](#_Toc513049238)

1. 챕터1 문제 오브젝트 순서

* 쓰레기통을 탐색한다. -> 종이에 적힌 내용에서 인상 깊은 4개를 찾으면 된다
* 정답: 대문자 4개를 찾으면 간이 서랍장의 영어 자물쇠를 연다.
* 간이 서랍장의 자물쇠를 풀고 서랍장을 열어본다. 서랍장에는 힌트가 적혀 있다. 문제는 간이 서랍장 옆의 벽의 문구이다 힌트를 참고하여 문제를 풀면 액자가 깨지며 시선을 유도한다.
* (문제의 답은 쓰여지지 않는 페이크 요소)
* 액자의 마방진을 풀면 서랍장의 자물쇠를 열수 있는 번호를 알려 준다. 자물쇠를 풀면 서랍장을 열어본다 서랍장에서 힌트와 문제가 있다 힌트를 보며 문제를 해결하면 방을 탈출 할 요소인 열쇠가 침대에서 빛이 난다.
* 침대를 탐색하면 열쇠를 획득하며 1챕터의 잠겨진 문을 탈출한다.
* 문제와 힌트는 컨텐츠 기획서 V0.7 버전의 12페이지부터 확인
  + (문제의 배치 순서 변경 및 수정 가능)

1. 챕터1 이벤트

* 서랍장 이벤트
  + 서랍장에서 잘린 손이 나온다.
* 창문 이벤트
  + (창문이 구현 X)
* 옷장 이벤트
  + 옷장에 여자 시체가 있고 주기적으로 ‘쿵쿵’거리는 소리가 들려온다.
* 액자 이벤트
  + 간이 서랍장을 클리어 하면 액자가 바닥에 떨어져 다음 문제 위치 유도 바닥과 충돌하면서 유리 깨지는 소리가 들린다.
* 열쇠 이벤트
  + 방의 모든 문제를 클리어하면 침대에 열쇠의 위치를 표시 해준다.