허서행

1. Client Programmer
   1. 사용하지 않는 기존 코드 제거
   2. PC Action 대응
      1. 기본공격
      2. 차징공격
      3. 흡입
      4. 원거리 공격
      5. 훅샷
      6. 대쉬
      7. 사다리 올라가기 등등의 Interactive Action Animation
   3. UI
      1. 장비점
      2. 선술집
      3. 장물아비
      4. 거리
   4. NPC
      1. NPC 2개 Animation 대응
   5. Level
      1. SavePoint
      2. Level 상태 저장
   6. Animation
      1. State Animation (넉백 등등)
   7. BT
      1. 기획자님의 의도에 맞게 Tree 구성 및 배치 (기획자님이 직접 하실 수 있었으면 좋겠는데 이 부분은 상의 필요)
2. 원화
   1. NPC 원화
   2. 시체에 대한 원화
   3. 적 원화
   4. PC 원화

임영민

1. Engine Programmer
   1. Program 성능 최적화 작업 진행
      1. 라이트 성능 최적화
      2. 출시될 게임이 90-120FPS을 유지할 수 있도록 부하 위치 확인
      3. Packaging
   2. Script System 대응
      1. Script Windows 대응
      2. 카타나제로와 같은 대화 Animation 대응
      3. 대화에 따른 Level Interactive 대응  
         <https://gall.dcinside.com/mgallery/board/view/?id=detroit0become0human&no=2931>
   3. Trigger System 강화
      1. Interface 강화
      2. Validate 강화
      3. Trigger System을 모두 저장할 수 있는 Save, Load 기능 구현
   4. Async Loading 구현
   5. Camera System 구현
      1. Camera Animation (진동느낌)
      2. Camera Movement 구현 및 추가 (Fade In, Fade Out … etc)
   6. Sound System 대응 및 Interface 강화
   7. BTTools 강화
      1. Decorate, Service, Task 대응
   8. GCS 강화 (Game Capability System)
2. VFX
   1. UI Effect
   2. Skill Effect
      1. 삽이 휘둘러 질 때 Effect
      2. 차징 이펙트
   3. 모험에 필요한 각종 Level Effect
      1. 불, 물, 반딧불 등등
   4. Skill이 떨어질 위치를 미리 알려주는 Decal
   5. 각종 Material 최적화