**1차 게임 기획**

* **게임 컨셉: 탕이의 연서 여행 (-> 스타일 추가로 바뀔 수 있도록 미래에)**
* **캐릭터 사용 여부: 연서시장 캐릭터 ‘탕이’**

**(-> 점수 획득 성공이면 눈 이완, 실패하면 수축 + 굶음 + 눈물)**

* **맵 스타일: 기본 맵 (일러스트), 저녁 맵,**

**게임 성공시 점수판(계속 진행 or 맵으로 가기 + 점수 공유)**

* **게임 플로우(스토리라인)**

**탕이가 지구여행을 와서 지구의 문화를 즐기며 밥 한 끼를 먹기 위해 시장을 방문하는데 괴물에 의해 위험을 받는다. 그래서 게임에 성공하면 밥을 먹을 수 있고 실패시 굶을 수밖에 없다. 탕이에게 밥을 먹게 하기 위해 게임을 성공해보자~**

**처음에는 아침 맵으로 시작 그 후 일정 점수 이상 도달 시 밤 맵으로 전환**