* 회의 안건
  + 신규 프로젝트 진행에 대한 안건
  + 기획안 제시
  + 작업 분배
* 회의 내용
  + 신규 프로젝트 진행에 대한 안건
* 3개월 내로 끝낼 수 있는 작은 볼륨, 어렵지 않은 제작 구조를 필요로 함 – 채택
* Jumpking, smilemo, sinkhole 등과 같이, 기본 시스템은 간단한데, 레벨 디자인을 통해 볼륨을 키우는 구조의 게임 제작하는게 어떨까? – 채택
* 제작 편의성을 위해 2d로 제작 진행 – 채택
* 플랫폼은 우선 PC를 대상으로 제작하고, 추후 판매 현황에 따라 모바일 출시 진행
  + 기획안 제시
* 1안. 색을 활용한 플랫포머 게임 – 플레이어 캐릭터가 보유한 색에 따라 밟을 수 있는 플랫폼이 정해지고, 플레이어는 캐릭터를 조작해 높은 곳에 위치한 도착 지점까지 올라가는 것을 목표로 함
* 2안. 플레이어 캐릭터를 방향키를 통한 8방향 입력 + spacebar를 통한 이동 입력으로 조작해 장애물들과 쫓아오는 방해물을 피해 특정 지점까지 도달하는 것을 목표로 하는 게임, 아이워너비더 시리즈와 비슷하게, 중간 세이브 지점에 도달하기 전까지 원테이크로 진행 – 채택
* 작업 분배
  + 캐릭터 조작 및 쫓아오는 방해물 등 게임의 기본적인 시스템 개발 – 현수
  + 사망 시 이펙트, 장애물 등 게임의 살을 채우는 컨텐츠 개발 – 동석