서기 노일호

원하는 목표: 수익성 추구

wannabe 아이템

* 이해울 - 스토리 (진격의 거인과 같은 웅장한 스토리)
* 김종원 - 사용자 주도성 (언더테일)을 부여해 다양한 선택지 부여
* 노일호 - 다양한 콘텐츠 및 유료화 (기간제한, 횟수제한, 유료 옷)

**목표**

* 김종원 - 게임 과정에서 자아성찰 (반성)
* 이승민 - 보스를 깨려고 하는 (도전)

RPG의 목표란?

* 이승민 - 강한 캐릭터

스토리 컨셉

* 이해울 - 공포(화이트게임, 컨저링하우스)같은 종류
* 노일호 - 모바일 게임 플레이타임은 길게? 짧게? RPG니까 긴쪽이 나을듯 하다.
* 김종원 - 언더테일은 인간과 괴물이 싸우는 세계관이 있고, 다 살리면 해피엔딩 다 죽이면 배드엔딩이 나온다

게임에 결말이 꼭 있어야 되는가? (이해울)

* 한수한 - 리니지같은 RPG는 결말이 없다. NPC가 너무 많으므로
* 노일호 - 짧게짧게 스토리가 있고 결말이 있는 RPG게임을 만들기 위해서는 디아블로3 과 같은 반복 형식

이해울 - 같지 않은 독특한 게임, 보이스톡 사용한 게임

이승민 - 협업 게임은 어떤가? 모바일 배그도 된다.

정리: 짧게 할수 있으며 스토리가 있으며 보이스톡처럼 협동전이 스토리진행에 큰 역할을 하는 다른 게임과 차별화된 독특한 반복 RPG

이승민 - 어떤 컨셉인가?

* 이해울 - 탈출컨셉 좀비 등과 같은 소재. 주인공 캐릭터의 성격을 고를 수 있다. 캐릭터별로 다양한 스토리를 영화에서 차용

영화: **마블**(너무많어), **헝거게임**(다양한 성격의 캐릭터), **메이즈러너**(극한상황속 인간군상), **툼레이더**(주인공형), **해리포터**(다양한 세력), **반지의 제왕**(거대종족), **컨저링**(공포상황)

-> 헝거, **해리**? 일단 헝거 방향으로 ~~