서기 노일호  
공통 김종원 노일호 이승민 이해울 한수한

이승민 헝거게임의 주인공으로 캣니스 에버딘 등이 있고, 헝거게임에서 이기면 끝나고 실패하면 반역을 꾀하는 게임  
이해울 공포 가미된 강도게임 제시, 토끼가 번식하는 게임이 작년에 잘 되었다. 견본 UI 제시  
이승민: 1인칭 게임 방식으로 진행할지? 다른 조의 경우 방 탈출을 한다고 함  
이해울 RPG는 범위가 좁으니 창의성이 있는 다른 게임 (헝거게임 스토리만 차용)  
이승민 스포츠 같은 장르는 안 되고…  
김종원 다른 팀은 액션게임을 한다고 들었다.  
한수한 닌텐도 같은 경우에서 난타게임 등이 이미 있다.

**하고싶은 주제**이승민 대강 생각하기에 RPG이긴 하나, 차별성이 떨어질 듯함.  
한수한 AoS 같은 방식도 괜찮다. PUBG와 달리 처음에 다르게 시작하는 것  
이해울 도둑게임

->

한수한 강도게임이라면 경찰과 도둑류. 서바이벌 게임  
이승민 설계가 어려울 듯, 전략이 중요할 것.  
이해울 돈을 모으면 팀원이나 무기를 모을 수 있다.  
이승민 레벨링 방식의 게임이 적합할 것. 일개 가정에서 청와대까지 커지는 스케일. 끝이 있는 게임. 팀플레이도 가능, 1인칭 게임. (동의 및 이어지는 스토리 제안)  
=====  
최종 결정: 경찰과 도둑 게임 (경찰편과 도둑편을 고를 수 있음)  
이해울 가정집에서 시작해, 털면 금액이 생긴다. 자신이 용병이 되거나 용병을 고용할 수 있다.  
한수한 레벨이 올라갈 때마다 인원이 늘어난다. 캐릭터로 시작하고, 감옥에 가서 사용불가.  
조율-첫 시작은 캐릭터 하나, 캐릭터 훈련이 가능 (RPG요소)  
김종원 필수조건(슈퍼마리오 클리어)과 선택조건(슈퍼마리오 코인)이 있고, 선택조건으로 캐릭터 훈련이나 용병 고용 등 가능.  
이승민 레벨 디자인 필요, 조작법은 방향키, 발소리 요소, 무일푼 시작  
노일호 종합하면 GTA 베이스+서든어택(진영선택)+용병뽑기(TCG류)+어쌔신크리드(스킬 강화)+던파(스테이지 반복)+메이플(이벤트형 콜라보 헝거게임 등)  
장르는 오픈월드 게임  
이해울 PPT 대략적인 구성 순서 제시  
특성과 스토리가 있는 캐릭터 (STR, INT, DEX, LUK)  
노일호 배경 정하고 그에 맞는 경찰과 도둑캐릭터 정하는 경우가 많다 (롤, 어쌔신크리드, GTA), 전국시대나 삼국지 등  
김종원 시대가 혼란스러운 프랑스혁명 등 추천  
이해울 타임어택 있거나 없거나 게임, 아이템의 시간제한  
공통: 유럽 산업혁명 시기. 민생이 혼란스럽고 사회가 정비되지 않았을 시절 (빈부격차)  
튜토리얼 느낌으로 초기 레벨은 가정집에서 시작. 경찰이 막고 도둑이 턴다. 지능형 캐릭터는 맵핵과 여러 힌트가 주어진다. 튜토리얼은 싱글플레이 던전형식이나, 추후 레벨 오르면 멀티플레이가 가능하다. 경찰은 실패 시 경험치가 떨어지는 패널티, 도둑은 실패 시 감옥 패널티(일시정지). 금고 같은 게 있으면 미니게임 형식으로 금고푸는 화면 나옴. 도둑이 도착하고 나서 일정 시간 후 경찰이 아는 형식. 도둑 발걸음이 올라갈수록 위험게이지가 올라간다. 잠금열쇠 같은 아이템도 있고 이를 풀기 위해서는 특정조건 필요. 도둑 중 스파이가 있다는 배경으로 경찰이 아는 것으로 함. 최종목표 가기 전 경찰이 알 수 있는 장치 설치.

상업성:

* 공통: 실패 패널티 방지 아이템, 힌트 아이템, 능력치 상승 아이템
* 경찰: 수갑 채우는 시간, 경찰봉, 총 등이 레벨업하면서 생김.(+스킬), 경보장치, 경찰견, 이동수단
* 도둑: 발걸음 줄이기, 살인도구

제목: 경찰 도둑 갱스터 유럽 짭새 리그오브레전드 탈옥 시카고 아메리카 A Confused World C.O.C(Catch or Catched)  
역할분담: 발표 한수한, PPT 노일호, 스토리배경+캐릭터 김종원, 변수+아이템+재미요소: 이해울, 시장성, 인터페이스, 게임진행: 이승민