1. 클라이언트 팀 과제 확인
   1. 25일까지 각자 task 할당
      1. 남동규: unity 학습( 캐릭터 이동 )
      2. 이시창: 몬스터 AI 구현 ( 이동 )
      3. 신명지: 조이스틱 구현
         1. <http://tenlie10.tistory.com/115>
         2. <http://dlgnlfus.tistory.com/88>
         3. http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=nicecapj&logNo=220409072862
      4. 하정연: 관성 구현
      5. 홍혜령: 2D 버전 구현
2. 게임 요소 구체화
   1. 게임 컨셉
      1. 동양 판타지
   2. 스토리
      1. 지원자 받아서 ㄱㄱ
   3. 디자인
      1. asset store 활용
   4. 캐릭터
      1. 스킬
         1. 대기화면에서 스킬 선택
         2. 휠 두개
            1. 스킬 X
         3. 휠 한개
            1. 기본공격 + 스킬 ( 1 ~ 2 )
            2. 소모성 아이템 사용 버튼
      2. 이동
         1. 8방향( 상하좌우대각선, 2D )
         2. 가속도, 관성
         3. 충돌시 넉백
         4. 휠 두개( 이동, 방향 ) or 휠 하나
   5. 몬스터
      1. 타입
         1. 2 가지 ( 보스 + 잡몹 )
      2. 보스
         1. 에너지바
            1. 보스의 시야에 들어왔을 경우 표시
            2. 하단에 표시
         2. 스킬
            1. 기본 원거리 공격
            2. 타일 패턴
      3. 잡몹
         1. 에너지바 표시 X
   6. 아이템
      1. 휠 두개
         1. 소모성 아이템 X ( 게임내에서 획득 )
      2. 휠 한개
      3. 장착아이템은 하나를 목표로 ( 무기 )