**화석의 역사#1팀 2주차**

**전원 참가**

**티끌부터 바위까지(가제)**

1) 게임 장르의 방향성 결정

2) 추가하면 좋은 아이디어들

3) 스토리

1) 게임 장르의 방향성 결정

힐링물 (아기자기한, 파스텔톤의 그래픽, 감동스토리) ref) 추억의 식당이야기

그래픽은 모뉴먼트 밸리, 와일드 프론티어(씨드), EL 등의 게임과 유사하게

스테이지 형식의 어드벤쳐 + 감동(미결정) 스토리

2) 추가하면 좋은 아이디어들

1. 아이템 : 불 물 바람 별 등등

불 : 불을 뿜는다 거나 / 물 : 물위에 뜬다 거나

1. 퍼즐요소

폭포or강) 일정 크기 이상이면 지나갈 수 있지만 물돌일 경우 강을 타고 특별 스테이지 진입

1. 모바일 조작) 게임 좌측하단에 키패드
2. 뱃지) 뱃지처럼 물,불,바람 속성을 스위칭 하면서 사용 가능 자기가 원할 때
3. 산위에서 떨어진 바위 -> 티끌이 되버림
4. 스테이지 형식.
5. 티끌이 자기의 파편을 모아 다시 산을 올라가는 스토리

파편을 모을수록, 스테이지를 클리어 할 때마다 기억을 되찾는다.

스토리는 어떻게?

1. 추가) 스테이지 안에서는 크기 변화가 없고 스테이지 배경으로 크기가 커진 걸 묘사

3) 스토리

1. 산 중턱의 바위마을로 돌아가자
2. 조각상, 고대 전사의 검 etc
3. 스테이지에서 모은 파편에 따라서 엔딩 분기

