목차

1. 게임 개요
   1. 게임 제목
   2. 플랫폼
   3. 기획 의도
   4. 시점
   5. 장르
   6. 차별화 요소
   7. 게임 조작법
   8. 클리어 조건
   9. 주요 오브젝트
2. 게임 소개
   1. 세계관
   2. 플레이 컨셉
   3. 그래픽 컨셉
   4. 사운드 컨셉
   5. UI, UX 컨셉
3. 게임 컨텐츠
   1. 컨텐츠
   2. 엔딩
4. 마무리
   1. 기획 요약
5. 게임 개요
   1. 게임 제목
      1. 이클립스(Eclipse)
   2. 플랫폼
      1. PC(윈도우)
   3. 기획 의도
   4. 시점
      1. 사이드뷰
   5. 장르
   6. 차별화 요소
      1. 플랫폼을 추가.
   7. 게임 조작법
      1. 상하좌우
   8. 클리어 조건
      1. 타이머를 두고, 별을 시간별로 차등 지급(난이도 무관)
      2. (스테이지별로 요구하는 별의 개수가 존재)
      3. 두명의 플레이어가 무사히 도착하면 클리어판정
   9. 주요 오브젝트
6. 게임 소개
   1. 세계관
   2. 플레이 컨셉
      1. 두명의 플레이어가 협동을 하는 게임
   3. 그래픽 컨셉
      1. 심플하고 아기자기한 디자인
   4. 사운드 컨셉
      1. 맵의 분위기별로 차별화를 두되, 기본적으로 몽환적이고 느린 템포.
   5. UI, UX 컨셉
      1. 귀여운 디자인
7. 게임 컨텐츠
   1. 컨텐츠
   2. 엔딩
8. 마무리
   1. 기획 요약