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
      1. 조별 과제의 의도가 조원들끼리 협력과 의사소통, 문제 해결능력을 키우기 위한 것이라 생각했기에 서로 협력하여 퍼즐을 푸는 게임을 기획.
   4. 시점
      1. 2D 사이드 뷰
   5. 장르
      1. 퍼즐
   6. 차별화 요소
      1. 빛과 어둠의 퍼즐 요소
   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 클리어 판정
      4. 1p, 2p 점수가 엔딩을 보기 위한 특정 조건
   9. 주요 오브젝트
      1. 메테오 (하늘에서 무수히 쏟아지는)
      2. 벼락, 번개, 낙뢰, 블랙홀 등 특수한 상황에 분위기가 어둡게
      3. 특정 트리거 발동 시 해당 조명이 잠시 엄청나게 밝아짐 (퍼즐요소)
6. 게임 소개
   1. 세계관
      1. 우주를 떠돌며 정착할 행성을 찾는 캐릭터들의 이야기
   2. 플레이 컨셉
      1. 두명의 플레이어가 퍼즐을 푼다.
   3. 그래픽 컨셉
      1. 심플하고 아기자기한 디자인
         1. 캐릭터는 동글동글, 탱탱볼처럼 유동적으로 움직임
         2. 특정 상황일 때 캐릭터에 표정 등 추가
         3. 캐릭터 서로가 슬라이스(,,,) 되어서 동그라미
         4. 맵 디자인은 흑백만 있는게 아니라 색감을 준다.
         5. 행성, 항성, 블랙홀 등이 스테이지로 나올 수 있음.
      2. [벡터 그래픽]
   4. 사운드 컨셉
      1. 맵의 분위기별로 차별화를 두되, 기본적으로 몽환적이고 느린 템포.
      2. 맵의 특정 구간에서 긴장감을 추가하는 비트를 연결
   5. UI, UX 컨셉
      1. 귀여운 디자인
7. 게임 컨텐츠
   1. 컨텐츠
   2. 엔딩
      1. 블랙홀 엔딩 (엔딩 직전에 블랙홀 요소가 몇 번 있는데, 억까요소)
      2. 빅뱅 엔딩 (게임을 진짜 아무것도 안 건드리고 엔딩까지 도착하면)
      3. 이클립스 엔딩 (스테이지 중간에 플레이어가 모를만한 분기점으로 연결)
      4. 정착 엔딩 (Normal Ending)
      5. 사람 엔딩 (Surprised Ending) Wa!!
8. 마무리
   1. 기획 요약

블랙홀에 들어가면 긴박한 분위기 조성 나올 수 있는 이유는 화이트홀을 봐서

메테오 떨어질 때 긴박한 분위기 조성

제목이 이클립스,

일식 월식

세계관을 우주로 잡고, 플레이어가 두명이니까 일식엔딩, 월식엔딩

사진으로 엔딩을 심플하게 하는것 대신

플레이어가 플레이어로 가리는 연출(핵심은 귀여운 연출)

⭐⭐⭐⭐⭐

스테이지 시작할때 플레이어 둘이 연출을 하고 부드럽게 진입

북두칠성 고정좌표처럼 별도 넣고,

별자리를 스테이지처럼 1스테 2스테처럼

아니면 행성 이동하는걸 스테이지로 하던

⭐⭐⭐⭐⭐

달은 위성이고, 해는 별이니까, 인공위성 혜성을 맵 디자인으로 넣기

플레이어가 달이나 해로 귀엽게

몽환적인 노래

2D 그래픽은 도트 디자인 기반으로

추가적인 중력 요소 추가

긴박한 장면 중 블랙홀 요소 추가

엔딩크레딧에 흥나는 노래랑

태양계

빨간색의 분위기 다른곳에 도착하면서

태양계의 끝으로가면 끝나는

다시 빛과 어둠으로 돌아가 생각하면

캐릭터가 빛은 중성자별, 어둠은 블랙홀은 어떤지

아니면 캐릭터(or 외계인)를 따로 의미를 정하지 않고 흰색, 검은색으로 지정하고 의미는 게임UI나 오브젝트에 있는걸로

이러면 엔딩을 블랙홀엔딩이거나 빅뱅(노 멤버;;)엔딩이거나 행성에 정착하는 엔딩이거나

아니면 이클립스 엔딩이거나 카페베네 엔딩.,,

지하와 지상

입앤옵은 디자인이 단순하지만,

이 게임은 구름도 있고 다양한 요소들 생각중

개미는 좀..

오레오 배경이 공장, 오레오가 컨베이어벨트 타고 머시기

오레오 쿠키랑 크림이 엔딩때 합쳐지는건 어떤가

이스터에그로 오레오쿠키 야미 사진 (유안나사진빼고)

오레ㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔㅔ오 엔딩도 어떤지

오오오오오오오오오오오오오레오오오오오오’

공장에서 게임 시작할때나 씬 시작할때 커피 내릴때 방울 떨어지듯이 오레오나 크림이

시작하면서 등장

아니면 컨베이어 벨트에서 나오면서 시작하기

다 모르겠고

흰색과 검정색으로 시작해서

흰색 캐릭터, 검정 배경

검정 캐릭터, 흰색 배경 으로 시작.

그 뒤 서사나 진행은 미래의 우리가 해주겠죠…?