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. 해와 달을 이용한 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. 아직 미정
6. 게임 소개
   1. 세계관
      1. 우주를 배경으로 [자세한 세계관은 아직 미정]
   2. 플레이 컨셉
      1. 두명의 플레이어가 해와 달이 되어 퍼즐을 푼다
   3. 그래픽 컨셉
      1. 심플하고 아기자기한 디자인
      2. 도트 그래픽 [or 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. 지구에서 해와 달이 일식 또는 월식이 되어 하나가 되는 것
         1. 일식은 해를 달이 가리는 장면을 연출

(원 전체가 어두워지지만 테두리는 밝음)

* + - 1. 월식은 해를 지구가 가려 달이 빨갛게(다홍색) 변함

(달이 천천히 빨갛게 변함)

1. 마무리
   1. 기획 요약

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

엔딩크레딧에 흥나는 노래랑

해와 달이니까