<1>

1. 게임장르 : 퍼즐게임

2. 게임 시놉시스 : 눈이 녹기 전에 목표지점에 도달하자

3. 게임플레이어의 goal : 목표지점 도달

4. 사용할 배경, 맵, 오브젝트, 캐릭터 등 정리(리소스를 어떻게 확보할지 기술)

; 에셋스토어에서 구하고, 없는게 있다면 그래픽학우에게 도움 요청

5. UI/UHD설계 (HP,Item)

; 생각해보지 못했습니다.

6. 특정 장면. 신에서 HUD

<2>

1. 게임장르 : 아케이드 게임

2. 게임 시놉시스 :

3. 게임플레이어의 goal : 다양한 모양의 도형을 쓰러트리지 않고 가장 높게 쌓자

4. 사용할 배경, 맵, 오브젝트, 캐릭터 등 정리(리소스를 어떻게 확보할지 기술)

; 에셋스토어에서 구하고, 없는게 있다면 그래픽학우에게 도움 요청

5. UI/UHD설계 (HP,Item)

; 생각해보지 못했습니다.

6. 특정 장면. 신에서 HUD