# 스테이지 기능 구현 계획서

## 약간의 수정 or 바로 사용할 수 있는 기능

###### 스테이지

* 라운드 기본 골드 지급
* 스테이지 패배 시 플레이어 HP 감소
* 창고
* 시너지 현황
* 플레이어 레벨 시스템

###### 유닛

* 유닛의 타일 이동
* 유닛 합성 시스템

###### 상점

* 라운드 별 유닛 목록 갱신
* 유닛 구매
* 유닛 리셋
* 경험치 구매

###### 전투

* 적 인식
* 전투 (공격, 죽음)

## 처음부터 구현해야 할 것들

###### 스테이지

* 라운드별 적 구현
* 연승, 연패 골드 구현
* 승리시, 패배시 골드 구현
* 특별 이벤트 발생 ( ex. 날씨 - 특정 시너지효과 강화 or 약화 )
* 유닛 판매 오브젝트 ( 유닛 판매 시스템 )

###### 유닛

* 유닛 정보
* 플레이어 레벨별 유닛 확률 시스템
* 유닛 희귀도, 등급 별 판매 시스템

###### 상점

* 유닛 상점 리스트 갱신 잠금

###### 전투

* 스킬 공격 구현