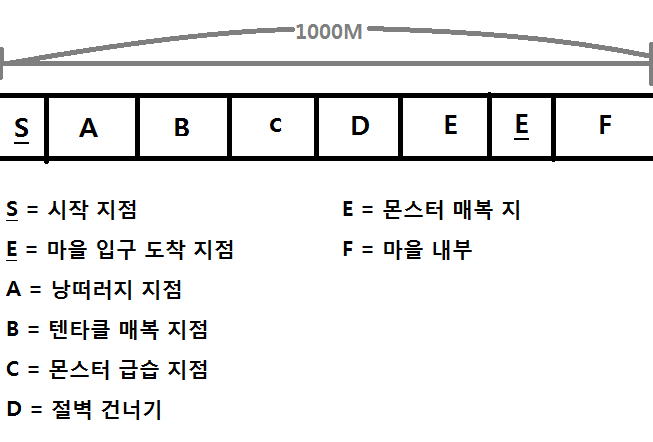
Turn Tack stage

스테이지에 대한 상세한 기획을 세움으로써 개발 시간 및 개발자가 문서만 보고 개발 할 수 있는지 파악할 수 있는지 파악 한다.

Beta stage상세 기획서

1. **문서 컨셉**
   * + - 문서 목적
         1. 개발자들이 문서만 보고 스테이지를 만들 수 있게 상세화 한다.
         2. 개발 시간을 계산하여, 얼마나 개발하는데 시간이 걸리는지 파악한다
       - 생각하지 않은 사항
         1. 게임에 대한 재미와 상세한 게임플레이는 고려하지 않는다.
         2. 가정 사항
         3. 스테이지에 대한 전체적인 구성은 이전에 작성한 문서로 한다
         4. 세부사항에 대한 설명만 있지, 전체적인 설명은 생략 한다.
2. **스테이지 맵**
   1. **그래픽 설정**
      1. 전체적인 필드
         * 함정 구간 = 6개
         * 시작 지점 = 1개
         * 마을 입구 = 1개
      2. 공통 적인 지형
         * 지형 메쉬
           1. 지형은 유니티에서 지원하는 풀로 한다
           2. 뒤에는 언덕이 기본적으로 깔려 있다
           3. 기본적인 나무가 깔려있다
           4. Layer3에는 특별한 언급이 없는 한 모두 언덕인 구조이다
         * 조명
           1. Direct light는 전체적으로 어둡게 비춘다

지형과의 법선 벡터와의 내적 값 = 0< dot< 0.3

light RGBA = (0.3, 0.3, 0.3, 1);

* + - * 길
        1. 길은 전체적으로 1자 형태인 횡 스크롤 형식이다.
    1. 스테이지 시작 지점(**S**)
       - 전체적인 구조
         1. 크기 = 60M
         2. 지형 = 평지
         3. 지형 물 = 바위, 풀, 나무, 절벽, 절벽 언덕
         4. 뒤에 절벽으로 막혀있는 풀과 나무로 이루어진 산속 느낌.
       - 절벽
         1. 시작지점 바로 뒤에는 절벽으로 막혀있다.
       - Layer2
         1. 작은 절벽 지형과 나무가 있다.
       - Layer1
         1. 지형에는 나무와 풀 숲이 있다
         2. 플레이어와 가장 가까운 부분에는 풀들 위주로 배치한다
    2. 낭떠러지 지점(**A**)
       - 전체적인 구조
         1. 크기 = 100m
         2. 지형 = 빛이 안개에 가려진 절벽이 있는 평지
         3. 지형물 = 바위, 풀, 나무, 절벽, 절벽언덕, 물
         4. 낭떠러지 지점 전 까진 길이 보이고 물이 있는 낭떠러지가 가려진 지형
       - Layer2
         1. 절벽언덕이 존재하나 시냇물이 흐르는 것을 보이게 한다.
       - Layer1
         1. 절벽 언덕으로 플레이어 진행하면서 점프할 수 있다.
         2. 길 곳곳에는 풀숲과 바위들이 있다
       - 낭떠러지 부분 까지
         1. 진행 도중 한번 점프가 필요한 절벽언덕을 만난다(1)
         2. 절벽언덕을 한번 내리는 지형을 만든다(2).
         3. 다시 한 번 절벽을 만난다(3)
         4. 안개에 가려진 지형을 만난다(4)
         5. 안개를 제거하면 물이 있는 절벽이 나오고, 플레이어는 점프해서 지나간다(5)
       - 낭떠러지 이후
         1. 약간의 언덕과 풀, 바위가 있는 지형을 만난다.
         2. 텐타클 매복지점(**B**)으로 가게 한다.
    3. 텐타클 매복 지점(**B**)
       - 전체적인 구조
         1. 크기 = 160m
         2. 지형 = Layer3에 절벽언덕 2층으로 만들어진 풀숲 길
         3. 지형물 = 바위, 풀, 나무, 절벽언덕, **텐타클**
         4. 절벽언덕 2층을 만듦으로써 더 깊은 숲에 온 거 같은 숲
       - Layer3
         1. 절벽언덕 2층을 만들어서 나무를 배치시킨다
       - Layer2
         1. 절벽언덕 1층에 나무와 풀 바위를 배치시킨다
       - Layer1
         1. 플레이어 위치보다 앞 부분에 풀숲을 배치함으로써, 텐타클이 잘 보이지 않게 한다.
         2. 텐타클 근처에 절벽 언덕을 배치하여 그 위에 큰 바위를 둔다.
       - 텐타클 만나기 전 부분
         1. 숨지 않은 텐타클을 Layer2에 배치하여 텐타클의 존재를 알린다
         2. 지형적으론 풀숲과 바위 배치를 텐타클 나오는 부분보다 적게 한다(Layer1만 고려; 바위 = 3, 풀숲 = 6).
         3. 만나기 전까지 절벽언덕을 점점 Layer1과 가깝게 1~2개 늘린다.
       - 텐타클 부분
         1. 텐타클 만나는 부분부터는 바위와 풀숲을 두 배 이상 늘린다.
         2. 텐타클 이 숨어 있는 부분에는 신경써서 보지 않으면 절대 안보이게 빽빽하게 배치한다.
         3. 텐타클 바로 뒤쪽에는 절벽언덕을 배치하고 그 위에 큰 바위를 배치한다.
       - 텐타클 끝 부분
         1. 몬스터 급습 지점까지 절벽언덕 개수와 지형물을 줄인다.
    4. 몬스터 급습 지점(**C**)
       - 전체적인 구조
         1. 크기 = 160m
         2. 간간히 점프지점이 있는 지형
         3. 지형물 = 바위, 풀, 나무, 절벽, 절벽 언덕, **빛 밝히는 꽃**
         4. 점프지점을 지속적으로 만들고 맵 전체를 밝힐 수 있는 꽃을 하나를 배치하여 지나가게 한다.
       - 안개가 조금씩 짙어지게 한다

구현이 어려우면 스킵 한다.

* + - * Layer2
        1. 낭떠러지 부분과 비슷하게 지형을 만든다
        2. 적절하게 나무, 바위, 풀숲을 배치한다.
        3. 곳곳에 몬스터가 숨어 있는 것처럼 한다.
      * Layer1
        1. 풀숲과 바위를 적게 배치한다.
      * 급습 지점 전
        1. 적절하게 낭떠러지를 배치하여 플레이어가 지나 갈 수 있게 한다.
      * 급습 지점
        1. 점프 구간을 길게 만든다
        2. 점프 구간 사이에 절벽 언덕을 배치하고 그 위게 빛을 밝히는 꽃을 배치한다.
        3. 플레이어가 보기에는 안개에 가려져 일반적으로 만난 낭떠러지 같아 보이게 한다.
      * 급습 지점 끝
        1. 일반적인 지형물 배치 이 후 작은 언덕이 나오게 한다.
    1. 절벽 건너기(**D**)
       - 나무다리를 배치 해야 하나, 일단 스킵한다.
    2. 몬스터 매복 지점(**E**)
       - 전체적인 지형
         1. 크기 = 160m
         2. 지형 = 폐건물과 바위, 언덕 위주의 지형에 부쉬가 나온다.
         3. 지형물 = 바위, 풀숲, 폐건물, 언덕, 부쉬, 시선 아이템.
         4. 폐건물이 끝부분에 조금씩 보이고, 언덕에 많은 부쉬가 있다가 숨어야 할 부분엔 Layer2부분에 부쉬가 있어 숨을 수 있는 지형
       - Layer3
         1. 언덕을 줄여서 평지 같은 느낌을 만든다.
       - Layer2
         1. 나무 배치를 줄이고 부쉬를 늘린다
         2. 바위와 풀숲은 정상적으로 배치한다
       - Layer1
         1. 몬스터 매복 지점이 나올기 전에 언덕에 부쉬가 있는 지형을 한번 만난다
         2. 오솔길 같은 느낌을 만들어서 넣는다.
       - 지점 전
         1. 처음에는 평범한 절벽 언덕 지형처럼 만든다
         2. 길에 언덕을 배치하고 부쉬를 만들어서 넣는다
         3. 시선을 끌 아이템을 부쉬에 숨겨 넣는다

부쉬속에 작은 빛을 넣어 알 수 있게 한다.

플레이어가 빛을 밝힐 경우에만 주슬 수 있다.

* + - * 지점 부분
        1. 몬스터 보이기 10~20m전에 Layer2에 부쉬를 배치한다
        2. 몬스터를 하나 배치한다.
      * 지점 끝
        1. 서서히 평지에 오솔길을 배치하여 마을 입구가 다 닿아 간다는 느낌을 준다.
    1. 마을 입구 도착 지점(**E**)
       - 전체적인 지형
         1. 크기 = 60m
         2. 지형 = 건물들과 각종 도구들이 보이고 오솔길이 있다.
         3. 지형물 = 바위, 풀숲, 건물, 각종 도구(우물, 수레 등)
         4. 마을에 다와 간다는 느낌을 주기 위해 오솔길과 집 등을 배치하여 보여준다
       - Layer3
         1. 언덕들이 다 낮아진다.
         2. 점점 나무들도 줄어 든다
       - Layer2
         1. 집과 장식물들을 배치한다.
         2. 풀숲이 거의 없다.
         3. 작은 바위위주로 배치한다
       - Layer1
         1. 오솔길이 있고, 길 양 옆에는 울타리가 있다.
    2. 마을 입구 부분(**F**)
       - 마을 내부는 일단 생각 하지 않는다.
       - Layer는 (**E**)와 같이 만든다
       - 마을 입구
         1. 마을 입구에는 방책이 있다
         2. 가운데에 문이 있다
         3. 문 너머 마을 부분도 방책으로 가려져 있다.