Turn tack

맨 처음 스테이지를 시작하게 됐을 때의 부분을 기획하여 작성한다. 대략적인 구조 설명과 스테이지를 설명 하며, 추후 추가할 부분은 회의로 결정한다. 조학현을 위한 문서로 가정하고 적는다.

Stage intro 기획 문서 ver.0.03

[Ch.1 문서 컨셉 2](#_Toc471087899)

[Ch.2 집 안 3](#_Toc471087900)

[Ch.3 마을 가는 길 4](#_Toc471087901)

* + - * 1. [**１.** **전체적인 구성** 4](#_Toc471087902)
        2. [**２.** **필드 회상 부분** 8](#_Toc471087903)
        3. [**３.** **장애물 시작 구간** 10](#_Toc471087907)
        4. [**４.** **장애물 구간 A** 12](#_Toc471087911)
        5. [**５.** **장애물 구간 B** 14](#_Toc471087915)
        6. [**６.** **장애물 구간 C** 16](#_Toc471087919)
        7. [**７.** **서브 퀘스트 구간** 18](#_Toc471087923)
        8. [**８.** **마을 입구 도착 부분** 20](#_Toc471087927)

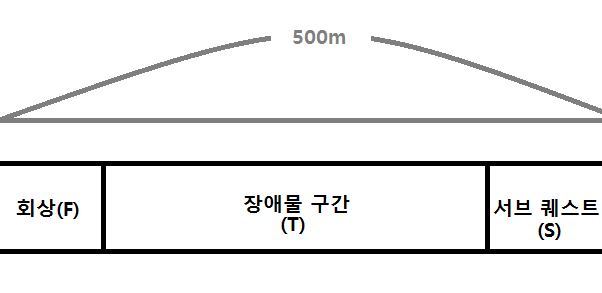
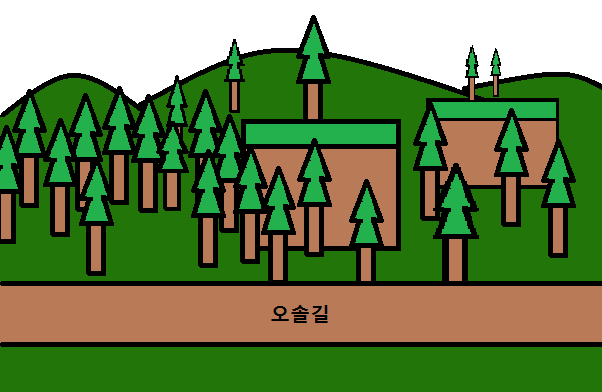
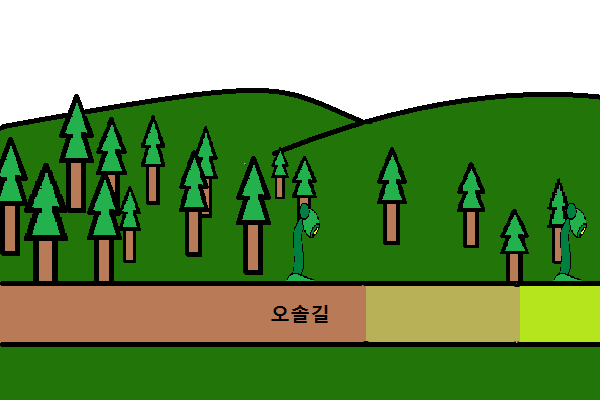
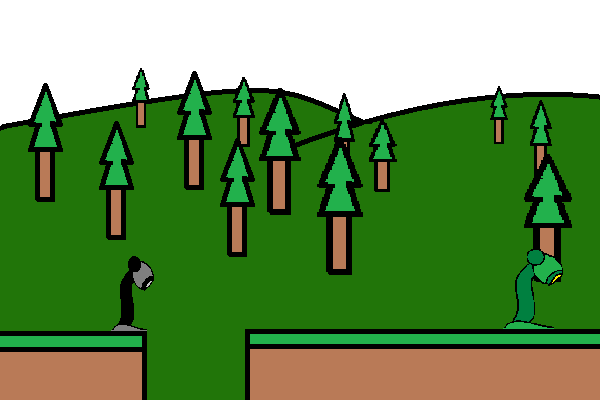
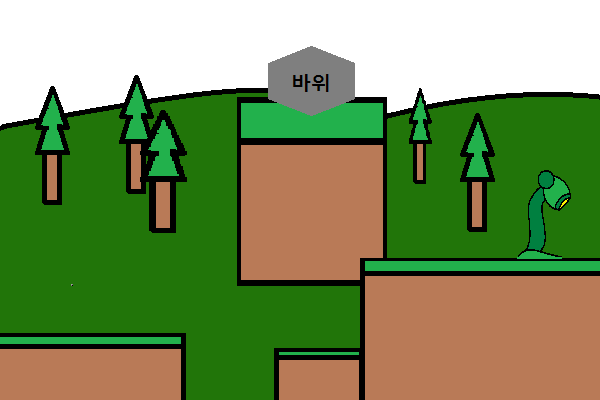
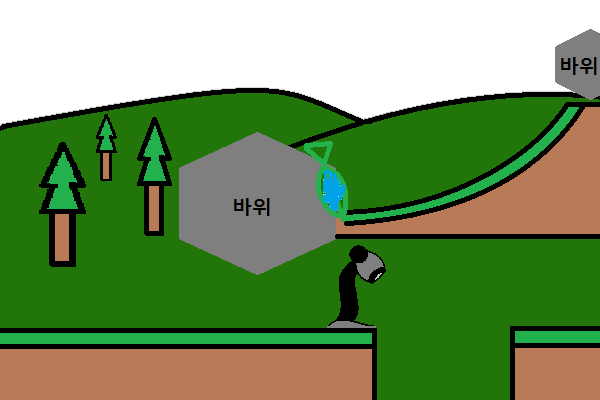
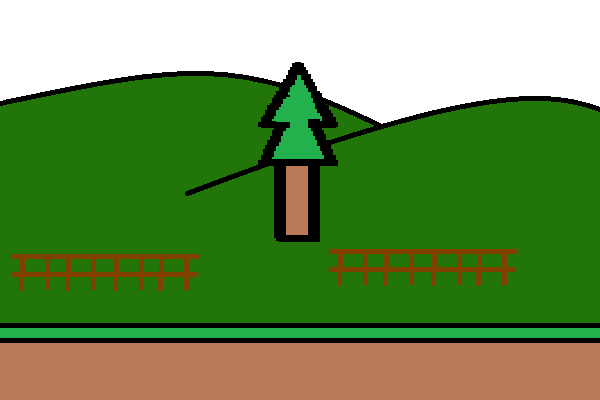
1. **문서 컨셉**
   * + - **스토리**
         1. 세부적인 내용은 변경될 수 있음
       - **제작 목표**
         1. 기본적인 인트로 폼을 완성 시키는 것이 목표이다.
         2. 스테이지 모양을 우선 만들고 상세는 회의를 통해 결정 한다.
       - **집 안**
         1. 집안 관련 에셋이 존재 여부에 따라 구조가 변형 적이다.
         2. 집안에서 필요한 몇가지 요건만 추가하면 어떤 구조 여도 상관 없다.
       - **상세 내용**
         1. 상세 내용은 회의를 해야 정확한 결과가 나옴으로 추후 추가하겠음.
         2. 이 문서에서는 전체적인 구조만 설명
2. **집 안**
   * 1. **전체적인 구조**
        + **크기** = 에셋의 종류에 따라 다름
        + **건물 컨셉** = 목조 느낌의 내부와 외부 즉, 오두막
        + **지형물** = 나무, 탁자, 모닥불, 창문, 간단한 가구
        + 조명 처리를 해도 그럴듯하게 풍경이 안 나오면, 모닥불 꺼 버림.
     2. **세부 구조 및 구성**
        + 에셋의 종류에 따라 다름으로 스킵
3. **마을 가는 길**
   1. **전체적인 구성**

그림 필드 전체 크기

그림 스테이지 분위기 예시

* + 1. **필드 구성**
       - **구간**
         1. 회상(F) = 50m
         2. 장애물(T) = 350m
         3. 서브 퀘스트(S) = 100m
       - **총 크기**
         1. 500m
       - **분위기**
         1. 어두운 숲 속에 작은 조명만 켜 놓은 느낌
       - **길**
         1. 점프 구간과 트릭 구간으로 이루어짐.
    2. **필드 요약도**

서브 퀘스트 구간

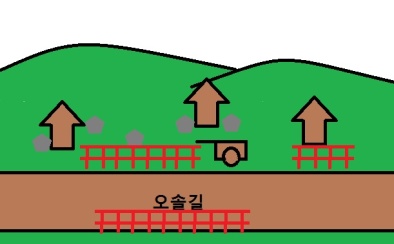
필드 장애물 구간 C

필드 장애물 구간 B

필드 장애물 구간 A

필드 장애물 구간 시작

필드 회상 부분

****

마을 입구 근처 구간

* 1. **필드 회상 부분**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png |  |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 50m
       - **지형**
         1. 집에서 이어져 나오는 길에 나무가 빽빽해 보이는 숲
         2. 지형물 = 나무, 절벽, 풀 등
         3. 이벤트 = 특정 괜찮은 지점까지 이동하다가 fade out을 준다.
       - **Layer 2**
         1. 나무를 집중해서 집어 넣게 한다.
       - **Layer1**
         1. 오솔길만 그럴 듯 하게 넣는다.
  1. **장애물 시작 구간**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png |  |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 60m
       - **지형**
         1. 오솔길이 나오다가 가로등 나무가 나오면 서서히 잔디 길로 변함.
         2. 지형물 = 나무, 가로등, 풀 등
       - **Layer2**
         1. 나무가 서서히 줄어드는 지형으로 만든다.
       - **Layer1**
         1. 오솔길은 천천히 잔디 길이 된다
  1. **장애물 구간 A**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png |  |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 60m
       - **지형**
         1. 잔디길이 나오다가 가로등이 꺼진 절벽이 나옴.
         2. 지형물 = 나무, 가로등, 풀, 등
         3. 이벤트 = 플레이어가 조명을 킨다.
       - **Layer2** 
         1. 나무가 듬성듬성 있음
       - **Layer1**
         1. 가로등이 꺼져 있는 것이 절벽 앞에 있다.
  1. **장애물 구간 B**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png | 그림 떨어지는거 실 예.bmp |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 60m
       - **지형**
         1. 절벽으로 나온 길이 있고, 점프로 지나갈 수 없음.
         2. 지형물 = 나무, 바위, 절벽 언덕, 풀 등
         3. 이벤트 = 플레이어가 점프를 통해 바위를 발견하여 떨어뜨려 발판을 만든다.
       - **Layer2**
         1. 넘어트릴 바위가 절벽언덕 위에 있다.
       - **Layer1**
         1. 절벽이 있으나 점프로 넘기 어렵고 바위를 떨어뜨려 발판으로 넘어야 한다.
  1. **장애물 구간 C**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png | 바위 모양 예씨.PNG |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 60m
       - **지형**
         1. 절벽 앞에 조명이 있고 플레이어 조명만으로는 안 되는 지형.
         2. 지형물 = 큰 바위, 바위에 고인 물, 나무, 비탈 언덕, 바위, 풀 등
         3. 이벤트 = 플레이어가 바위를 굴려 큰바위에 고인 물을 이용하여 가로등을 킨다.
       - **Layer2**
         1. 큰 바위가 있고 물이 고여 있다.
         2. 비탈 언덕에 바위가 있고 바위를 굴려서 큰 바위에 있는 물을 떨어뜨린다.
       - **Layer1**
         1. 길 중간에 빛이 나지 않는 가로등 나무가 있고, 가로등 나무를 살려야 넘어갈 수 있다.
  1. **서브 퀘스트 구간**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | |
| **전체**  **모습** | 회상 부분 통합본.png | |
| Layer3 | 회상 부분 Layer 3.png |  |
| Layer2 | 회상 부분 Layer 2.png |  |
| Layer1 | 회상 부분 Layer 1.png |  |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 65m
       - **지형**
         1. 가운데에 거대한 나무가 있고 이 나무로 서브 퀘스트가 이루어짐.
         2. 지형물 = 거대한 나무, 울타리, 나무, 풀 등
         3. 이벤트 = 거대한 나무에 먼가가 숨어 있음.
       - **Layer2**
         1. 중앙에 거대한 나무를 배치한다.
       - **Layer1**
         1. 평범하게 길로 한다.
  1. **마을 입구 도착 부분**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **배경** | **예시 그림** | | |
| **전체**  **모습** |  | | |
| Layer3 |  |  | |
| Layer2 |  |  |  |
| Layer1 |  |  | |

* + 1. **전체적인 구조**
       - **크기** = 45m
       - **지형**
         1. 바위와 집들이 보이고 울타리가 나타나며 오솔길이 다시 시작됨.
         2. 지형물 = 집, 바위, 풀, 울타리, 각종 도구들
       - **Layer2**
         1. 집이나 가구들이 널브러져 있다.
       - **Layer1**
         1. 오솔길이 시작되고, 울타리가 있다.