게임 스테이지 기획

이 문서에서는 게임 스테이지를 위한 게임 플레이와 스킬 셋 등을 설명하고 그에 따른 스테이지 진행을 작성 한다. 물론, 시스템 설계 및 레벨 디자인 등 부분은 간단한 언급만 하며 디테일한 부분은 다른 문서에서 작성할 것이다.

게임플레이를 이용한 게임 스테이 기

1. **‘게임 스테이지 기획’ 문서 컨셉**
2. **스테이지를 위한 게임 플레이**
3. **게임 스테이지 구성**
4. **결론 및 진행 방향**
5. **‘게임 스테이지 기획’ 문서 컨셉**
   * + - 약속을 위한 문서
         1. 이 문서는 게임 개발에 있어 명확한 기준을 갖기 위한 문서임.
         2. 문서는 추후 수정이 있을 수 있지만 version으로 관리 할 예정.
         3. 문서가 나온 상태에서 다른 이야기는 묵살 시키겠음.
       - 설명 컨셉
         1. 게임 스테이지를 어떤 방식으로 나누어서 만드는지 설명.
         2. 게임 스테이지는 어떤 게임 플레이 때문에 나오는지 설명.
         3. 스테이지 프레임을 구성하는 문서이며 디테일한 스테이지는 레벨디자인 같은 문서에서 작성할 예정.
         4. 팀원간의 이야기를 정리한 문서라 초기 버전에서는 디테일한 부분이 떨어짐.
       - 가정을 한 부분
         1. 여기서 나오는 게임 플레이는 반드시 집어 넣는 부분이기 보단 컨셉적임.
         2. 스킬 종류에 관해선 회의를 통해서 추가 될 수 있으며 여기서는 게임플레이 부분에 넣는 컨셉임.
         3. 게임 상성 같은 부분은 가정 하였고 추후 문서에서 추가 예정.
6. **스테이지를 위한 게임 플레이**
   1. **기본 공격**
      1. 개요
         * 정의
           1. 마우스 왼쪽 버튼을 눌렀을 때 나오는 일반적인 공격
         * 설명
           1. 공격은 원거리로만 나가며 적에게 맞추었을 경우 충돌 처리가 되어 데미지가 들어가야 함.
           2. 공격은 일직선으로 날라간다고 가정.
           3. 조준에 따라 공격이 방향 벡터가 달라짐.
   2. **스킬의 성장**
      1. 개요
         * 정의
           1. 플레이어가 강해짐에 따라 바뀌는 스킬 구성 셋
         * 설명
           1. 디테일한 플레이 구성은 가정으로 처리
           2. 여기에서는 간단한 컨셉만으로 언급하여 진행 하고 밸런스 적인 부분은 추후에 문서로 작성 할 예정.
           3. 특정 챕터 마다 플레이어가 핵심으로 사용하는 스킬 조합을 말함.
   3. **스킬 활용 게임 플레이**
      1. 개요
         * 정의
           1. 스킬을 이용해 얻는 특유의 조합으로 만드는 게임 플레이를 말함.
         * 설명