**스테이지**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성일 | 작성자 | 변경 내용 | 비고 |
| 2017. 06. 13 | 김병엽 | 문서 내용 초안 작성 | 초안 작성 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**문서 개요**

이 문서는 스테이지에 대한 대략적인 방향성을 설정한 문서이다.

1. **스테이지 개요**
   1. 이 게임에서의 스테이지는 ‘배경의 분위기나, 모습이 각자의 개성에 따라 표현된 곳’을 지칭한다. 이는 겉으로 대략적인 이미지에 대한 분위기를 나타낸 것이며, 게임 내에서는 ‘**퍼즐의 구성 및 스토리**’에 따라 구분된다’
   2. 각 스테이지의 주제는 ‘도난 맞은 꿈’, ‘꿈을 되찾는 데 필요한 것’, ‘꿈을 포기하지 않는 자의 고귀함’으로 이루어진다. 이 주제는 게임 내에서 직접적으로 표현하지 않으며, 구성원들이 스테이지의 콘셉을 대략적으로 이해하기 위한 것이다.
   3. 스테이지의 원화 콘셉 및 난이도 조정은 구성원의 제안, 혹은 이 일을 맡은 자가 임의로 정하여 표현하도록 한다.
2. **스테이지 구성 요소**
   1. 퍼즐
      1. 퍼즐은 스테이지를 구성하는 데 가장 핵심적인 역할을 하는 요소이다.
      2. 스테이지의 한 구간에서 나타나는 퍼즐은 명확하게 정해지진 않았으나, 0 ~ 4개로 정해둔다.
      3. 스테이지를 진행하면서 새로운 퍼즐이 나올 때면, 이를 플레이어가 알기 위해 짧은 튜토리얼 구간을 만들도록 한다.
         1. 튜토리얼 구간은 말이 튜토리얼 구간이지, 자세하게 설명할 필요는 없다. 게임 첫 진입을 제외한 다른 퍼즐은 플레이어가 간단한 퍼즐을 자기 힘으로 해결 해볼 수 있을 정도로 제작하여 플레이어가 앞으로 나올 퍼즐에 적응할 수 있도록 한다. 만일 게임 첫 진입 때도 어려운 조작이나 게임 방법을 알려줄 필요성이 없다면, 모든 튜토리얼 구간에 적용시킨 방법을 사용한다.
      4. 퍼즐의 기본적인 형태나 개념에 대해 정의되지 않았다.  
         하지만 대략적으로 이를 정의해본다면 다음과 같다.
         1. 점핑 퍼즐
         2. 스위치 퍼즐
         3. 중력 반전 퍼즐
         4. 마찰력 퍼즐
         5. 위치 변경 퍼즐
         6. 오브젝트 이동 퍼즐
      5. 위의 퍼즐, 혹은 추가 아이디어들을 활용하여 플레이어에게 해결 해야 할 퍼즐로 제작한다.
3. **스테이지의 구분**
   1. 스테이지의 개수는 현재까지 명확하게 정해져 있진 않으나, 대략적으로 3개로 구분한다.
   2. 각 스테이지에는 각 이미지 콘셉이 존재하나, 제작에 어려움이 따른다면, 모두 무시하고 림보나, 인사이드와 같이 제작하도록 한다.  
        
      **이 다음에 이어질 내용들은 이미지나, 애니메이션 등 게임 내 연출과 관련된 내용들이다. 이들은 제작에 어려움이 따른다면, 모두 무시하고 앞에서 언급했듯이 제작자의 편의에 맞춰 제작하도록 한다.  
        
      게임 내 연출은 전반적인 맵의 구조가 나오면, 일정 부분에서 연출할 장소를 지정하도록 한다.**
   3. 스테이지 1
      1. 스테이지 1인 ‘도난 맞은 꿈’에서는 플레이어 캐릭터가 까마귀에서 꿈을 도난 당하게 된다. 이때 플레이어 캐릭터는 꿈을 도난 당하여 당황한 상태, 혹은 중요한 어느 것을 뜯겨 힘겨운 상태 이 두 가지 중 하나로 표현하면 좋다.
   4. 스테이지 2
      1. 스테이지2 ‘꿈을 되찾는데 필요한 것’에서는 플레이어 캐릭터가 안정을 되찾고 침착하게 까마귀를 뒤쫓는 상태이다. 이 때부터는 플레이어 캐릭터에게 예상치 못한 난관이 닥쳐오므로, 캐릭터의 상태를 ‘일반적’인 상태로 표현하면 된다.  
         여기서 일반적인 상태란, 우리가 흔히 생각하는 기본 IDLE 상태이다.
   5. 스테이지 3
      1. 스테이지 3에서는 까마귀를 뒤쫓으면서 꿈을 찾기 위해 했던 모든 경험이 플레이어 캐릭터에게 꿈을 향해 한발자국 내딪는 소중한 것이 되었다는 것을 강조시키는 스테이지이다.