**컨트롤러 조작 인정**

모든 선택 동작은 포인터가 2초 유지되면 선택으로 인정됩니다. 2초가 되지 않을 시 선택이 이루어지지 않습니다.

**씬 종류**

로그인씬 / 로비씬 / 난타씬 / 댄스씬 / 갤러리씬

**씬 간 연결 가능 (연결 가능한 씬 외에는 진출 불가능)**

로비 -> 난타, 댄스, 갤러리, 비상탈출, 프로필 선택란

난타 -> 난타, 비상탈출, 로비

댄스 -> 댄스, 비상탈출, 로비

갤러리 -> 갤러리, 비상탈출, 로비

프로필 선택 -> 종료, 프로필 제작란, 로비

프로필 제작 -> 프로필 선택란, 종료

**정상 최초 진입 시나리오**

프로그램 접속 -> 로딩창(컨트롤러 그랩등을 알려주는 이미지로 제작) -> 프로필 선택 -> 프로필 제작 -> 프로필 선택 -> 로비 -> (콘텐츠 선택 이후 각 씬에 따른 시나리오 진행) -> 종료(종료 시 생성된 프로필 저장 및 하이라이트 영상 저장\_로컬)

**프로필 선택 및 제작 씬**

**색상, 패턴 선택 기능**

**프로필 생성 저장 기능**

**프로필 선택 기능**

**컨트롤러 기본 조작 기능**

**화면 전환 기능**

사용자가 프로그램 접속 -> 로딩창 이후로 처음 보는 페이지로 넷플릭스 프로필란 상상하면 좋습니다. 최초 프로그램 접속 시에는 모든 프로필이 공란이므로 "새 프로필 만들기"를 통해 프로필 제작 씬으로 접속합니다.

**프로필 제작씬**

프로필 제작 씬에서는 게임 내 본인의 아바타를 설정할 수 있습니다.

아바타 구성요소 - 색상, 패턴, 닉네임(닉네임은 타이핑이 아닌 색상+패턴 이름으로 자동으로 지어진다)

아바타 구성요소가 모두 갖춰진 후, 프로필 선택란으로 버튼을 선택하여 프로필 선택 페이지로 이동한다.

**프로필 선택씬**

프로필 선택 씬에서는 게임 내 본인의 아바타 프로필을 선택할 수 있습니다.

프로필란에 채워진 아이콘을 선택하면 선택된 아바타로 플레이할 수 있다. **화면 좌측 상단에 플레이어의 현재 접속 아바타 닉네임과 플레이 진행 시간이** 비춰진다.

**로비씬**

**컨트롤러 기본 조작 기능**

**콘텐츠 선택 시(선택 완료 시 진동 피드백 주어지면 좋을 것 같음)**

**씬 전환 기능**

**화면 전환 기능**

**비상탈출 기능**

플레이어가 아바타 및 프로필을 선택하고 접속한 로비에서는 갤러리, 난타, 댄스, 비상탈출(긴급프로그램종료) 프로필 선택으로 이동할 수 있는 기능을 가지고 있습니다. 화면 우측 상단 모서리에서 현재 접속한 아바타 프로필의 닉네임과 플레이 시간을 확인할 수 있습니다.

**난타씬**

**컨트롤러 기본 조작 기능**

**리듬 ui(원) 노드 생성**

**플레이어 아바타 동작**

**플레이어가 북을 쳤을 시 화면상 북에 반응**

**플레이어 게임 플레이 판정 기능, 성공 시 사운드(탬버린 소리 같은 것)**

**판정 시 카운트를 통해 사운드 인터랙션(콤보 확인)**

**비상탈출 기능**

**플레이 일시정지 기능**

**화면 전환 기능**

**배경음악 및 플레이 음악 재생 관련 함수**

**정상 접속 기준 시나리오**

로비 -> 난타씬으로 접속한다 -> 컨트롤러 그랩 방식을 안내하는 UI 안내창 -> 사용자에게 난타씬 내에서 이동할 지점을 선택할 수 있는 UI 페이지를 제공한다. (최초 플레이 시 처음부터 플레이를 권장하는 문구와 함께 ) -> 플레이어가 선택한 지점에서부터 플레이를 진행한다 -> 플레이 중 일시정지를 이용해 로비로 이동 혹은 해당 씬 재실행을 할 수 있고, 비상탈출을 통해 프로그램을 종료할 수 있다.

녹화 시점 : 난타 플레이의 경우 노래에 맞추는 플레이에서 녹화를 랜덤 30초 진행한다. 화면 우측 상단에 사용자의 닉네임과 현재 플레이타임이 보인다.

판정 기준 : 콜라이더에 컨트롤러가 닿은 순간을 카운트한다. 사용자에게 보여지는 범위보다 인정 범위가 약 1.5배 크게 제작한다.

사용자 관점 판정 기준 : 난타 리듬의 판정 타이밍은 원 UI의 원점으로부터 60% 범위가 판정 선에 닿았을 때를 모두 인정 기준으로 한다.

개발자 관점 판정 기준 : 판정의 정확한 타이밍(원의 중점)의 오차범위 +- 170%까지를 성공으로 인정한다. 이 인정 판정 시간 내에 사용자의 컨트롤러가 콜라이더에 닿아야 한다.

판정 성공 스택 : 2마디 콤보를 달성하면 콤보 사운드 인터렉션을 제공하고, 성공 스택을 초기화하여 다시 카운트를 시작한다.

**댄스 씬**

**컨트롤러 기본 조작 기능**

**댄스 ui(원) 노드 생성**

**플레이어 아바타 동작**

**플레이어가 동작 성공 했을 시 화면 반응**

**플레이어 게임 플레이 판정 기능, 성공 시 사운드(탬버린 소리 같은 것)**

**판정 시 카운트를 통해 사운드 인터랙션(콤보 확인)**

**비상탈출 기능**

**플레이 일시정지 기능**

**화면 전환 기능**

**배경음악 및 플레이 음악 재생 관련 함수**

**정상 접속 기준 시나리오**

로비 -> 댄스 씬으로 접속한다 -> 컨트롤러 그랩 방식을 안내하는 UI 안내창 -> 사용자에게 댄스씬 내에서 이동할 지점을 선택할 수 있는 UI 페이지 제공 (최초 플레이 시 처음부터 플레이를 권장한다는 문구) -> 플레이어가 선택한 지점에서부터 플레이를 진행한다 -> 플레이 중 일시정지를 이용해 로비로 이동 혹은 해당 씬 재실행을 할 수 있고, 비상탈출을 통해 프로그램을 종료할 수 있다.

녹화시점 : 노래에 맞추는 플레이에서 녹화를 랜덤 30초를 진행한다. 화면 우측 상단에 사용자의 닉네임과 현재 플레이타임이 보인다.

판정 기준 : 설정된 정확한 타이밍에 오차 +\_0.5초  
개발상 연산 : 트리거를 설치하여 지정된 타이밍에 맞추어 컨트롤러가 트리거를 작동시킬 시 판정 성공

**갤러리 씬**

**컨트롤러 기본 조작 기능**

**콘텐츠 선택 시(선택 완료 시 진동 피드백 주어지면 좋을 것 같음)**

**씬 전환 기능**

**화면 전환 기능**

**비상탈출 기능**

**정상 접속 기준 시나리오**

로비 - > 갤러리 씬으로 접속한다 -> 프로그램을 설명하는 UI 안내창 -> 모든 프로필의 플레이 영상이 갤러리에 저장 (각 플레이어별 폴더 생성 유무 결정하면 좋을 듯합니다.)

플레이 영상 저장 기준

난타, 댄스의 본 라운드(노래에 맞추어 플레이) 전체 녹화 혹은 랜덤 지점 30초 녹화