**납치**

|  |  |
| --- | --- |
| **필기노트** | |
| **문서용도** | 시스템 기획 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HISTORY** | | |  |
| **날짜** | **내용** | **작성자** | **버전** |
| 20180409 | 초안 작성 | 우정윤, 허지훈 | Ver0.1 |
| 20180410 | 시스템 정의 | 우정윤, 허지훈 | Ver0.2 |

**목차**

[1. 게임 개요 5](#_Toc511132762)

[1.1. 플랫폼 5](#_Toc511132763)

[1.2. 제약조건 5](#_Toc511132764)

[2. 씬 5](#_Toc511132765)

[2.1. 시작 화면 5](#_Toc511132766)

[2.2. 플레이 화면 6](#_Toc511132767)

[2.3. 게임오버 화면 6](#_Toc511132768)

[3. 시스템 7](#_Toc511132769)

[3.1. 필요 게임 시스템 7](#_Toc511132770)

[3.1.1. 점조명 7](#_Toc511132771)

[3.1.2. 카메라 7](#_Toc511132772)

[3.1.3. 텍스트 출력 7](#_Toc511132773)

[3.1.4. 트리거 7](#_Toc511132774)

[3.2. 오브젝트 별 시스템 7](#_Toc511132775)

[3.2.1. 증거 7](#_Toc511132776)

[3.2.2. 다이나믹 오브젝트 8](#_Toc511132777)

[3.2.3. 스테틱 오브젝트 8](#_Toc511132778)

[3.3. 플레이 시스템 8](#_Toc511132779)

[3.3.1. 이동 9](#_Toc511132780)

[3.3.2. 시간감소 9](#_Toc511132781)

[3.3.3. 포커싱 9](#_Toc511132782)

[3.3.4. 시야 9](#_Toc511132783)

[3.3.5. 혈흔 9](#_Toc511132784)

[4. 상태 10](#_Toc511132785)

[4.1. 플레이어 10](#_Toc511132786)

1. 게임 개요
   1. 플랫폼

모바일 VR 게임.

* 1. 제약조건

컨트롤러가 없이 즐길 수 있는 모바일 VR 게임.

1. 씬
   1. 시작 화면



<시작 화면 구성 그림>

1. 제목

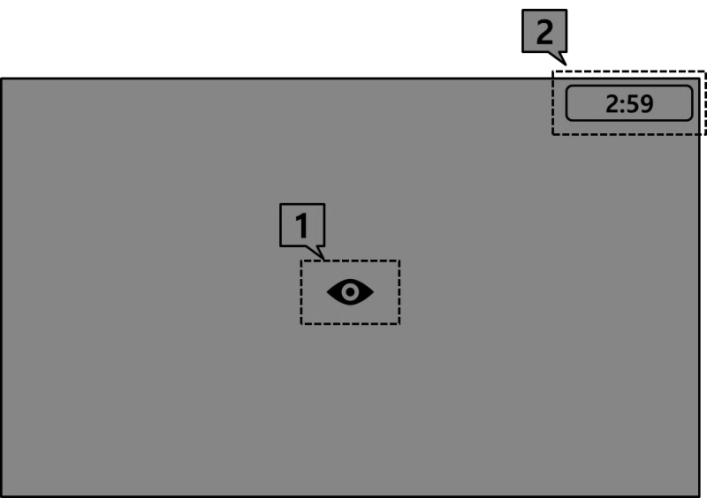
* 기능 없음.

2. 게임시작

* 게임을 시작함.

3. 게임종료

* 게임을 종료함.
  1. 플레이 화면



<플레이 화면 구성 그림>

1. 에임

* 게임 플레이에 있어서 오브젝트와 상호작용을 하는 객체.

2. 제한시간

* 제한시간이 0:00이 되면 게임오버.
  1. 게임오버 화면



<게임오버 화면 구성 그림>

1. 게임오버

* 기능 없음.

2. 챕터 재시작

* 게임오버 당한 스테이지 처음부터 다시 시작.

3. 타이틀로

* 타이틀 화면으로 돌아감.

1. 시스템
   1. 필요 게임 시스템
      1. 점조명

점조명(크기, 깜빡거리는 시간, 꺼지는 시간, ID)

* 크기 : 점조명 마다의 다른 크기를 주기 위한 변수.
* 깜빡 거리는 시간 : 특정 점조명에 깜빡 거리는 효과를 주기 위한 변수.
* 꺼지는 시간 : 특정 점조명에 꺼지는 효과를 주기 위한 변수.
* ID : 특정 점조명이 특정 트리거와 반응하기 위한 변수.
  + 1. 카메라

카메라(흔들림, 축소, 확대)

* 흔들림 : 걷기 등 카메라 워크에 사용.
* 축소, 확대 : 갑작스러운 놀람 등 카메라 워크에 사용.
  + 1. 텍스트 출력

텍스트 출력(출력시간, 출력내용, ID)

* 출력시간 : 대사 출력에 있어서 걸리는 시간 설정, 글자 사이 간격 시간 등.
* 출력내용 : 컨텐츠 기획자가 내용을 바로 입력해서 넘길 수 있는 형태 필요.
* ID : 특정 스크립트가 특정 트리거와 반응하기 위한 변수.
  + 1. 트리거

트리거(발동 ID)

발동 ID : 트리거 박스와 충돌 시 발동 시킬 오브젝트 판별.

* 1. 오브젝트 별 시스템
     1. ~~증거~~
     2. ~~다이나믹 오브젝트~~

~~각 오브젝트에 맞는 애니메이션이 포함.~~

* ~~서랍장, 옷장, 간이서랍장~~
  + 1. ~~스테틱 오브젝트~~

~~손전등~~

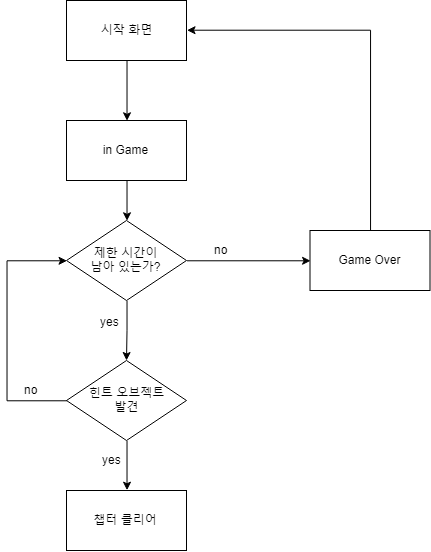
~~~~

* ~~이동시 움직임 필요~~
* ~~플레이어에서 손전등 위치~~

~~액자~~

~~잠겨있는 문~~

* 1. 플레이 시스템



<플레이 순서도>

* + 1. 이동
    2. 시간감소
    3. 포커싱
    4. 시야
    5. 혈흔
    6. 인벤토리

1. 상태
   1. 플레이어

