**납치**

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

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

**목차**

[게임 개요 4](#_Toc511065475)

[1.1. 플랫폼 4](#_Toc511065476)

[1.2. 제약조건 4](#_Toc511065477)

[씬 구성 4](#_Toc511065478)

[1.3. 시작 화면 4](#_Toc511065479)

[1.4. 플레이 화면 4](#_Toc511065480)

[1.5. 게임오버 화면 4](#_Toc511065481)

[시스템 규칙 4](#_Toc511065482)

[1.6. 게임 시스템 규칙 4](#_Toc511065483)

[1.7. 플레이 규칙 4](#_Toc511065484)

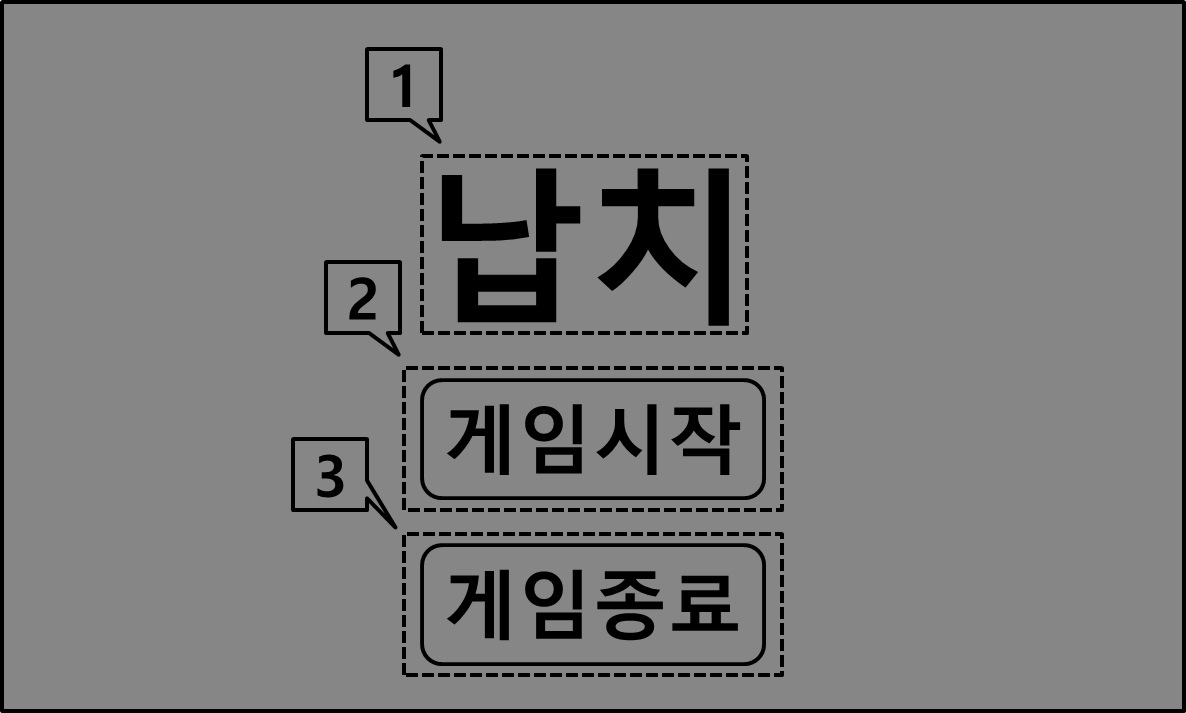
1. 게임 개요
   1. 플랫폼

모바일 VR 게임.

* 1. 제약조건

컨트롤러가 없이 즐길 수 있는 모바일 VR 게임.

1. 씬
   1. 시작 화면



<시작 화면 구성 그림>

제목

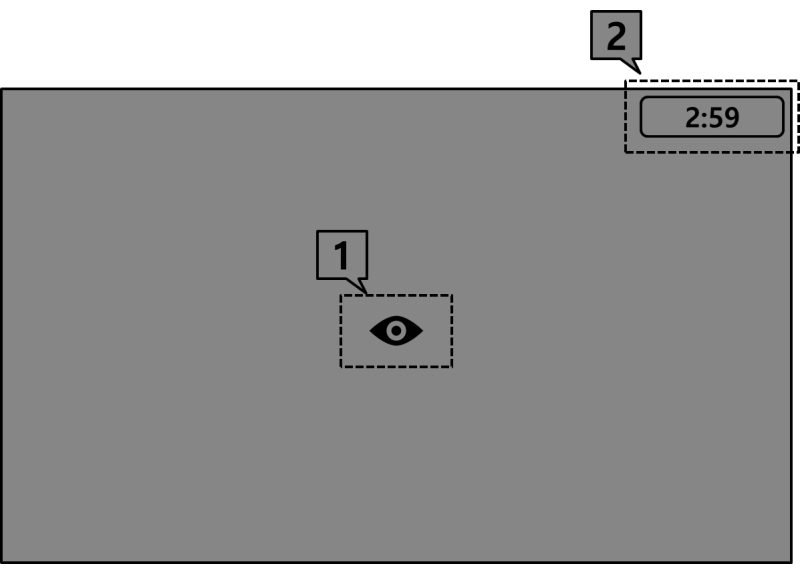
* 아무 기능 없음.

게임시작

* 게임을 시작함.

게임종료

* 게임을 종료함.
  1. 플레이 화면



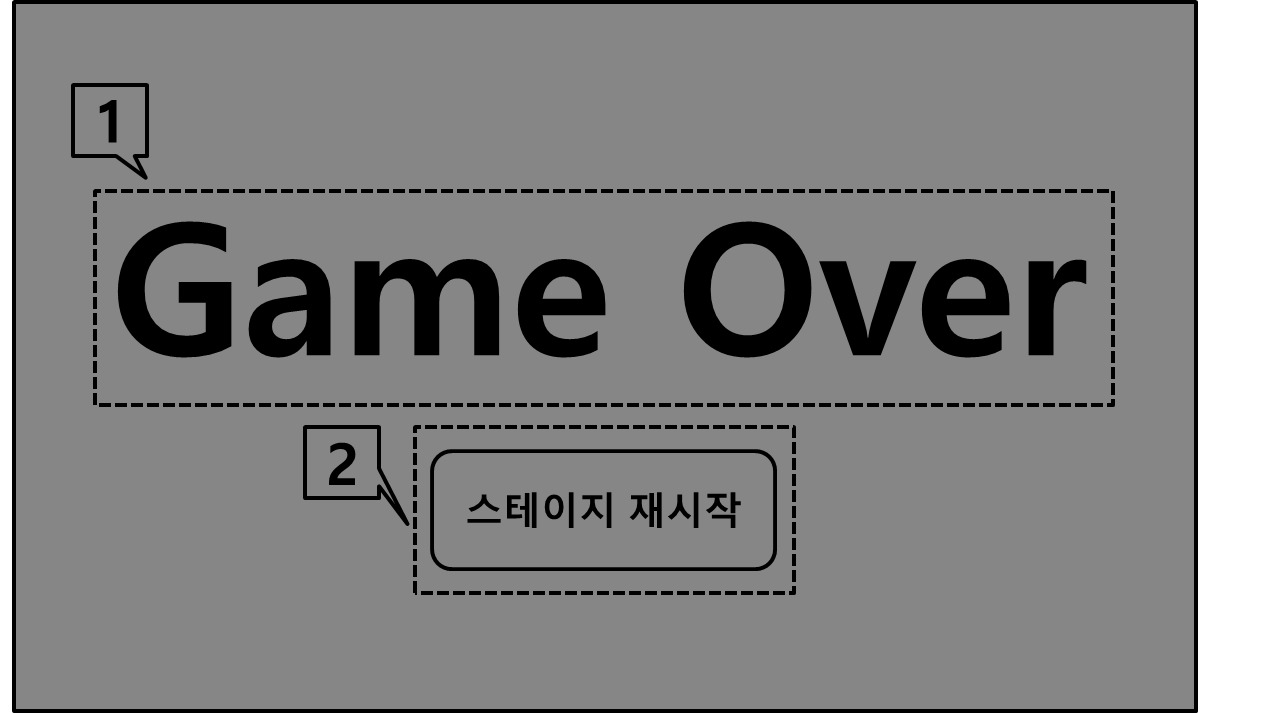
<플레이 화면 구성 그림>

에임

* 게임 플레이에 있어서 오브젝트와 상호작용을 하는 객체.

제한시간

* 제한시간이 0:00이 되면 게임오버.
  1. 게임오버 화면



<게임오버 화면 구성 그림>

게임오버

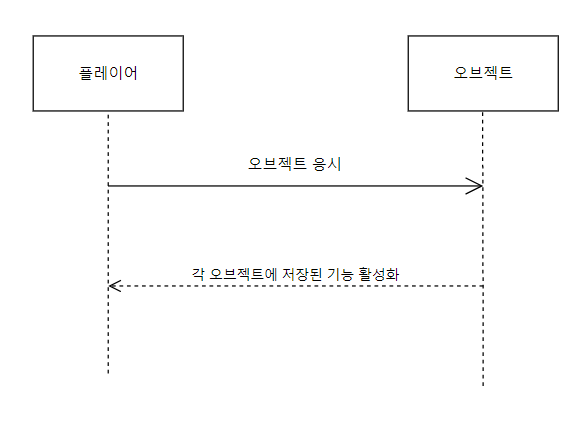
* 아무 기능 없음.

스테이지 재시작

* 게임오버 당한 스테이지 처음부터 다시 시작.

시스템 규칙

* 1. 게임 시스템 규칙



* 1. 플레이 규칙

