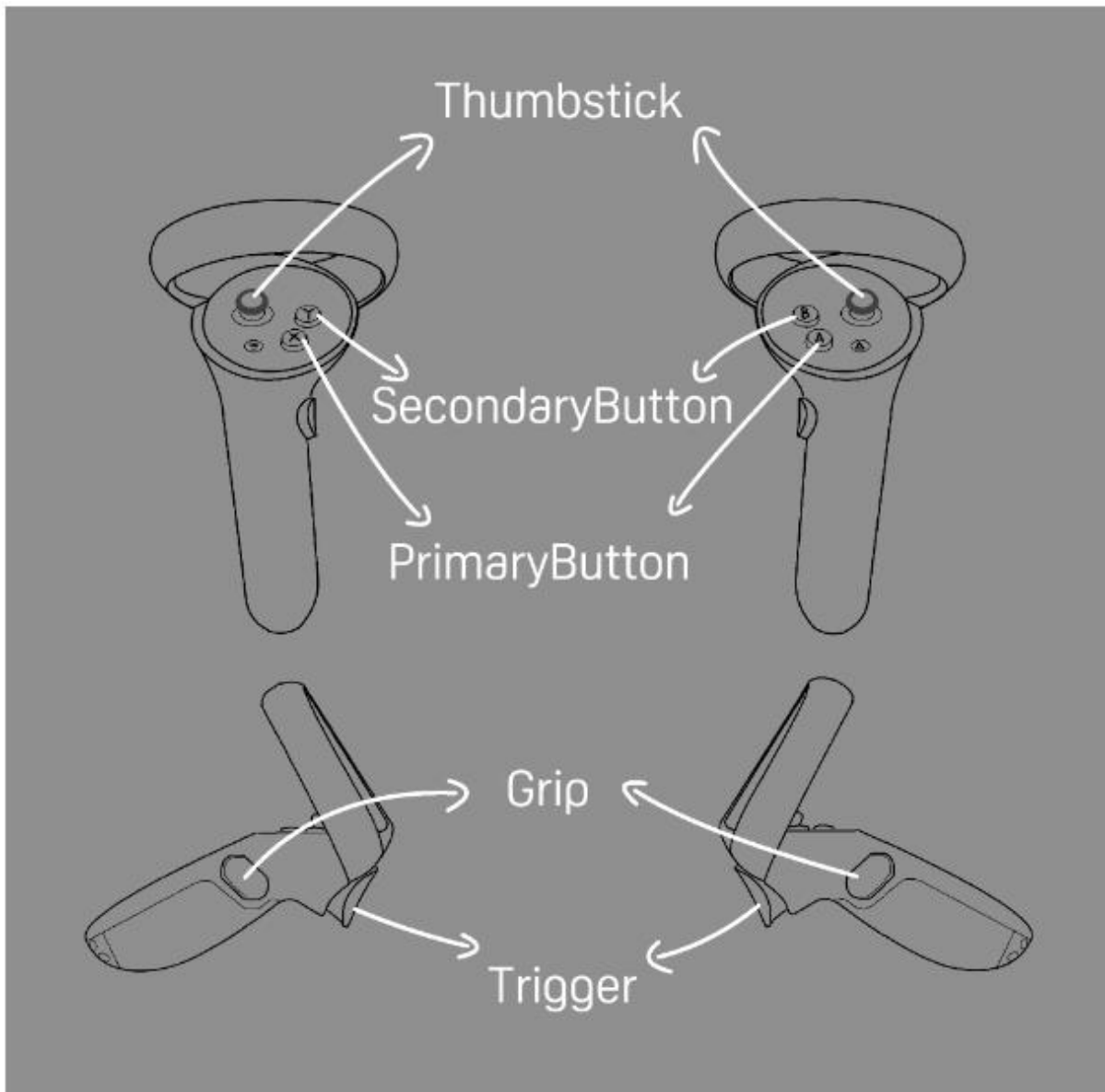


## 컨트롤러 기능 정리



- Left Thumbstick: 걷기(기울이기), 뛰기(누르면서 기울이기)
  - Left PrimaryButton: 현재 진행 퀘스트 UI 확인(누르기), 현재 진행 퀘스트 UI 없애기(떼기)
  - Left SecondaryButton: 메뉴 UI 열기(누르기)
  - Left Grip: Ray 상호작용(누르기), Direct 상호작용(누르기)
  - Left Trigger: UI 선택(누르기), 드래그하기(누르면서 움직이기)
- 
- Right Thumbstick: 회전하기(원,오 기울이기), 텔레포트(앞 기울이기)
  - Right PrimaryButton: 열어둔 PopUp UI 연 순서대로 하나씩 닫기
  - Right SecondaryButton: 점프(보류 – 멀미 사유)
  - Right Grip: Ray 상호작용(누르기), Direct 상호작용(누르기)
  - Right Trigger: UI 선택(누르기), 드래그하기(누르면서 움직이기), 총쏘기(총 든 상태로 누르기)

이외에 특수한 기능을 넣고싶다면

Action Based에서 Action을 따로 Interactions 파라미터와 함께 정의해서 사용한다.

(ex – 0.5초 내에 연속으로 두번 B를 눌러라)