2017년 졸업작품 기획서

팀 NAME

**자각 마녀**

**게임 조작 시스템**

작성자: 전현우

010 – 9822 – 8028

wooloves@naver.com

**수정내역**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 내용 | 작업자 |
| 17.09.13 | 문서 초안 작성 시작 | 전현우 |

1. 개요 3

**A.** ***조작 플랫폼*** 3

**B.** ***일반 조작*** 3

**C.** ***플레이 조작*** 3

**D.** ***인터페이스 설정*** 3

2. 조작 플랫폼 4

**A.** ***오큘러스 리프트 터치*** 4

3. 일반 조작 5

**A.** ***플레이 설정 상태 조작*** 5

**B.** ***설정*** 5

**C.** ***기타 상태에 따른 조작*** 5

4. 게임 플레이 조작 6

**A.** ***주 컨트롤(오른손잡이 기준-오른손)*** 6

**B.** ***보조 컨트롤(오른손잡이 기준-왼손)*** 6

5. 인터페이스 설정 7

**A.** ***주 컨트롤러 선택*** 7

**B.** ***인터페이스 설정 변경*** 7

**C.** ***Etc*** 7

|  |
| --- |
| **개요** |

## ***조작 플랫폼***

### 게임의 기본 조작 디바이스에 대해 간략한 설명을 한다.

### 주요하게 작용할 버튼 및 트리거를 제시한다.

## ***일반 조작***

### 타이틀 및 기본적인 상태에 따른 조작 구성한다.

### 플레이 설정에 조작에 대해 설명한다.

## ***플레이 조작***

### 플레이 전투 조작에 대해 소개한다.

### 게임 내 부수적인 조작에 대해 설명한다.

### 플레이 내 트리거 및 세부 기획의 조작법을 간략 언급한다.

## ***인터페이스 설정***

### 게임 컨트롤러 설정을 설명한다.

|  |
| --- |
| **조작 플랫폼** |

## ***오큘러스 리프트 터치***

### 외관

### 게임의 첫 타이틀 출력

### 게임의 제목과 컨셉 이미지 제공

### 총 4가지 메뉴를 보유

### 소개

### 튜토리얼 및 이전 내용에 대해 간략한 애니메이션이나, 스크립트를 구현한다.

### 게임 내 주요 조작키

### 위 영역에서 저장할 수 있도록 장치를 마련한다.

### 스킬 속성 선택, 스테이지 정보, 맵 데이터 등 인플레이에 앞서 필요한 정보를 제공한다.

|  |
| --- |
| **일반 조작** |

## ***플레이 설정 상태 조작***

### 스킬 속성 선택

### 

보조 저장 데이터를 불러와서 진행으로 이어진다.

## ***설정***

### 이전 게임

보조 저장 데이터를 불러와서 진행으로 이어진다.

### 불러오기

저장데이터를 골라서 실행하며, 저장데이터는 총 5개의 저장데이터를 보유, 호출할 수 있다.

## ***기타 상태에 따른 조작***

:추후 진행 방식에 대한 설정 토의가 필요함

|  |
| --- |
| **게임 플레이 조작** |

## ***주 컨트롤(오른손잡이 기준-오른손)***

### 저장

: 현재 진행된 게임을 저장한다. 저장데이터는 5개까지 저장 가능하며, 비어 있는 슬롯에 자동 저장이 되고, 모든 슬롯이 차 있을 경우, 가장 적게 플레이한 데이터가 소멸, 저장된다.

### 스킬 속성 선택

: 인플레이 전, 플레이어가 선택해서 임할 속성을 선택한다. 속성은 3개까지 택할 수 있으며, 선택한 특성을 1초 이상 이동 없을 시, 해당 속성의 스킬 문양을 보인다.

### 해당 스테이지 정보

: 해당 스테이지 보스에 대한 간략한 나래이션, 속성을 소개

### 해당 맵 데이터

: 맵의 전체 배경, 트리거의 수(오브젝트가 등장하는 위치), 보스의 위치

## ***보조 컨트롤(오른손잡이 기준-왼손)***

### 보이는 UI

### HP

: 플레이어의 생명 게이지 초기 값 100으로 설정

### MP

# : 플레이어의 마법 게이지 초기 값 150으로 설정

### TARGET

# : 해당 시야내 가장 가까운 적으로 타겟팅이 설정되며, 조작키로 타겟을 바꿀 수 있다.(추후 문서 작성 필요)

### 보이지 않는 UI

-추후 기획 필요

|  |
| --- |
| **인터페이스 설정** |

## ***주 컨트롤러 선택***

### 사운드 볼륨과 배경음악, 효과음 등을 체크박스로 조절하도록 한다.

## ***인터페이스 설정 변경***

### VR환경에서 해상도를 조정하기보다, 사양에 따라 옵션 선택하도록 한다.

## ***Etc***