2017년 졸업작품 기획서

팀 NAME

**자각 마녀**

**공격 판정 & 로직 문서**

작성자: 전현우,김민정

010 – 9822 – 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

**수정내역**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 내용 | 작업자 |
| 17.09.19 | 문서 초안 작성 시작 | 전현우 |
| 17.09.20 | 문서 기초 작성 완료 | 전현우 |

1. 개요 3

**A.** ***조작 컨셉*** 3

**B.** ***인식 로직*** 3

**C.** ***공격 판정*** 3

2. 조작 컨셉 4

**A.** ***컨셉*** 4

3. 인식 로직 5

**A.** ***키 인식*** 5

**B.** ***모션 인식*** 5

**C.** ***유저 시점*** 6

4. 공격 판정 7

**A.** ***판정 로직*** 7

**B.** ***판정 예시*** 7

**C.** ***판정 결과*** 7

|  |
| --- |
| **개요** |

## ***조작 컨셉***

### 게임 조작에 대한 기초적인 컨셉을 언급한다.

## ***인식 로직***

### 모션이나 키 인식 로직에 대해 설명한다.

### 유저 시점과 프로그램 내부적인 로직을 나눠 설명한다.

## ***공격 판정***

### 판정에 앞서 기본 원칙을 설정한다.

### 공격 판정 로직을 설명한다.

|  |
| --- |
| **조작 컨셉** |

## ***컨셉***

게임 조작의 경우 대부분, 키와 트리거, ThumbStick으로 조작이 가능하게 구현된다.

하지만, 전투에 경우, 보다 혁신적이고 창의적인 기법을 도입하는데, VR 컨트롤러를 활용하여 위치 인식을 통해 마법진을 그려 전투에 임하는 기술을 도입한다.

|  |
| --- |
| **인식 로직** |

## ***키 인식***

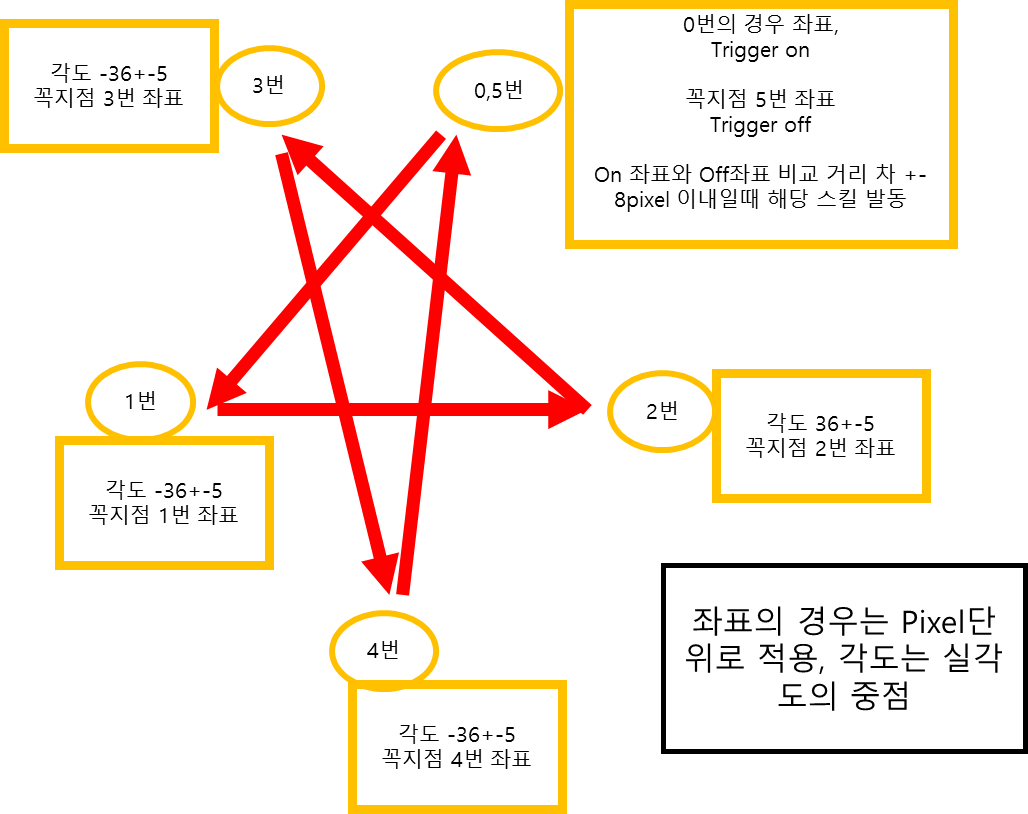
### 키 인식의 경우, 컴퓨터 키보드와 마찬가지로 버튼 판정으로 이뤄지며 이때, 지속적인 판정과 1회성 판정을 나눠 구현한다.

### 지속 판정의 경우 모든 플레이 시의ThumbStick과 인플레이 상태에서의 주 컨트롤러(오른손 기준)의 A키와 부 컨트롤러의 X키가 지속판정으로 사용된다.

### 1회성 판정의 경우 버튼ON에서 true, OFF일 때 다시 false 처리를 하여 반복을 피한다.

## ***모션 인식***

EX)



### 인플레이에서 양쪽 컨트롤러에서 사용되며, 버튼으로 시작과 끝을 판단한다.

### 모션에 대한 판정은 문양의 꼭지점의 수와 각 꼭지점 사이의 각도로 판별하며, 모든 문양의 끝점은 첫 점과 일치하도록 한다.

### 꼭지점에 필요한 데이터의 저장은 포인터를 사용한다. (유니티에 경우-배열)

## ***유저 시점***

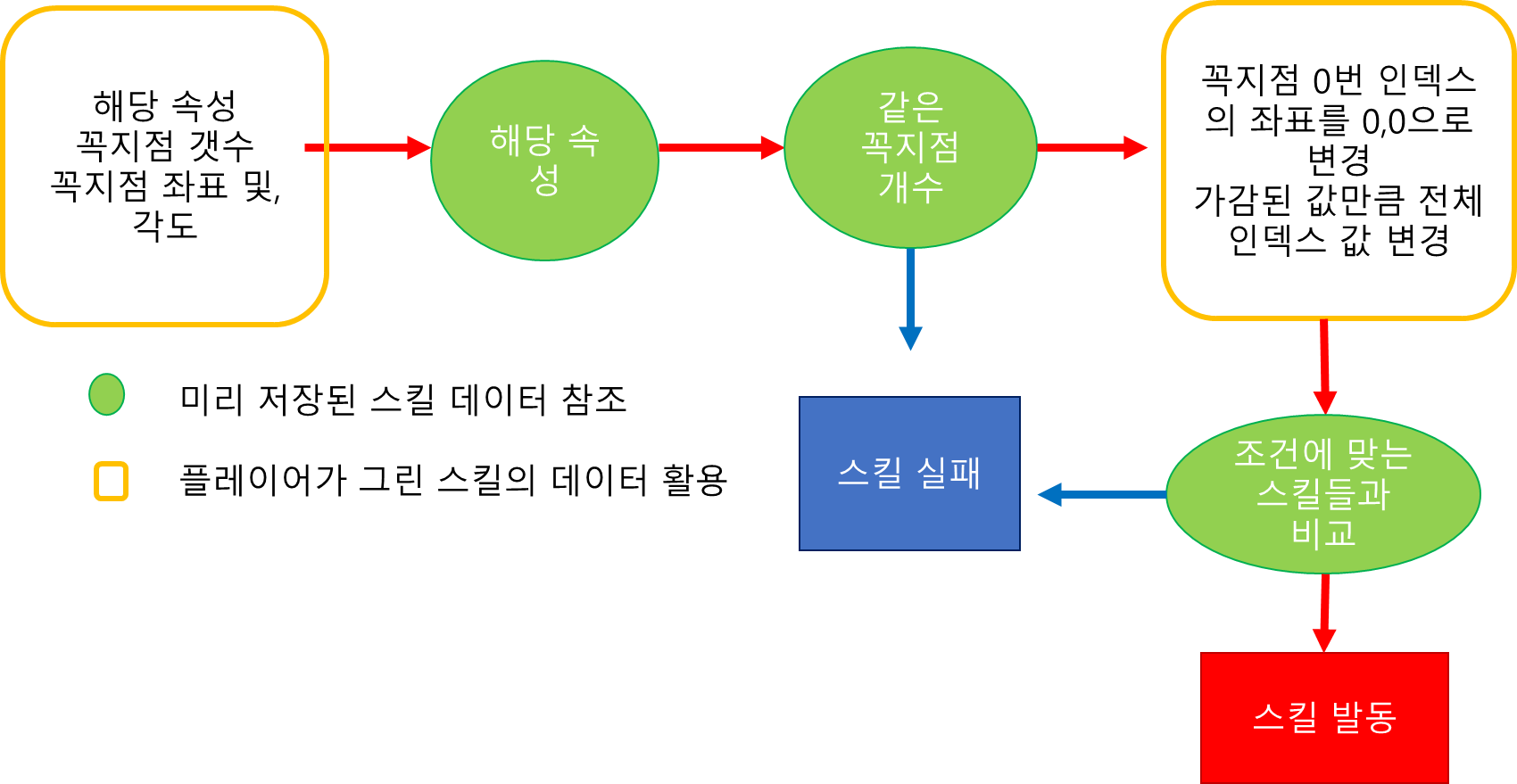
### 유저의 경우 마법진을 그리고 해당 마법에 대해 판정결과를 화면상 표현하여, 스킬을 발동한다.

### 스테이지 1의 경우를 제외하면 잘못된 문양에 별다른 조치가 없으며, SUB설정창에서 속성별 스킬 문양을 볼 수 있게 한다.

### 

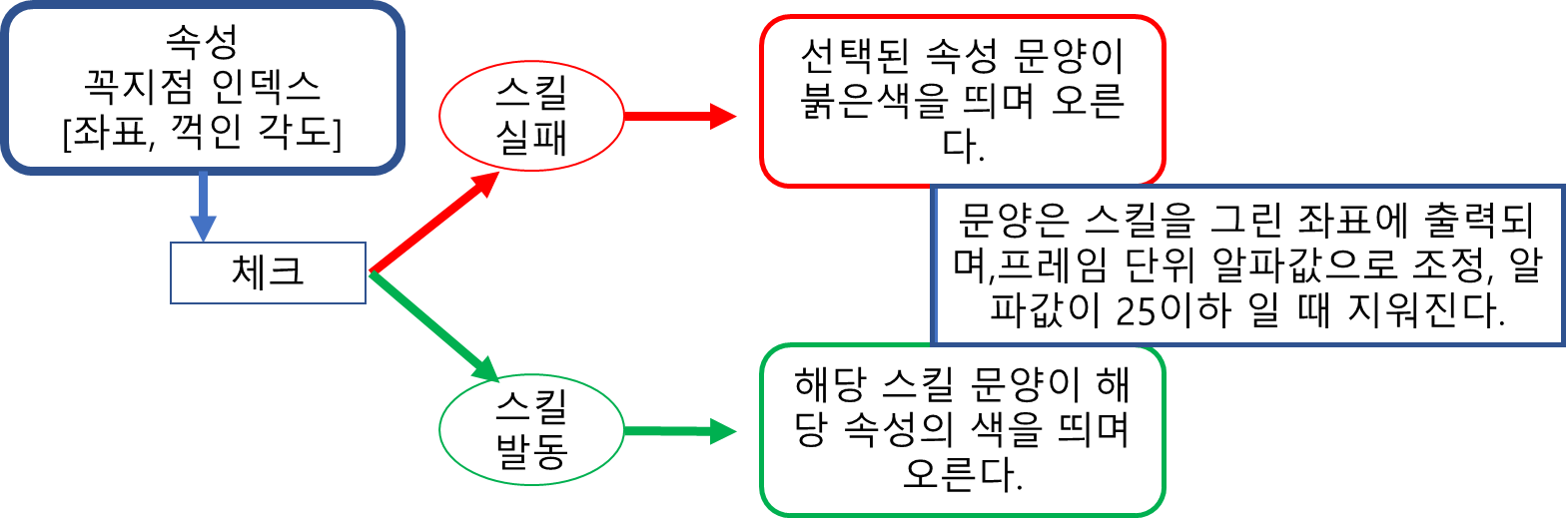
|  |
| --- |
| **공격 판정** |

## ***판정 로직***



## 

## ***판정 예시***



## ***판정 결과***

### 판정 결과에 따라 해당 스킬이 발동되거나, 스킬은 플레이어의 모드에 따라 해당 타겟으로 향한다.

### 공격 대응 모드 시, 플레이어를 향한 공격 중 가장 근접해 있는 공격을 타겟팅한다. 스킬 상쇄는 티어에 따라 다르며, 스킬의 티어는 추후 문서에서 작성 예정.

### 타겟 추적 모드 시, 현재 플레이어에게 타겟으로 선정된 오브젝트를 타겟팅한다.