1. 자각마녀 발표 시작
2. 목차는 이러하다 먼저 연구목적과 중점 연구분야, 개발환경을 소개한 뒤 게임을 소개하고 게임에 포함될 기술요소를 설명한다
3. 그동안 졸업작품이나, 현재 상당량 활성화된 VR 게임은 참여자보단 관전자에 가깝다 우리는 플레이어가 참여자가 되어 진정한 가상현실 게임의 제작을 목적으로 한다.
4. 따라서 가장 중점 연구분야는 VR에 관하며, 오큘러스 터치를 이용한 모션 컨트롤, 룸스케일에 대한 효과적 비전을 연구한다.
5. 개발 환경은 다음과 같다. 이중 2가지만 설명하려한다.
6. VR 개발환경과 유니티라는 엔진의 강력함을 더해 효과적인 게임 개발을 지향한다. 또 빠르고 높은 완성도로 공모전에 출품하는 것을 목표로한다.
7. 학과에서 3년간 배운 지식을 기반으로 새로운 플랫폼에 적용하는 시도를 한다. 가장 최신의 장비로 학습을 병행, 미래 개발자로서 진보 할 수 있다.
8. 게임의 간략한 소개는 꿈을 깨어나기위한 마녀의 여정이며 이름 그대로 꿈을 꾸는 마녀, 꿈안을 지배할수 있는 마녀의 의미르 내포한다. 자세한 사양은 오큘러스의 사양을 참조 하였다.
9. 저희의 전투 시스템은 모션 컨트롤를 마우스나 스마트폰의 s펜처럼 사용하여 마법진을 형성 후, 해당 속성에 맞는 모션을 취함으로 스킬이 발동하게 되는 시스템을 구현한다.
10. 인플레이에서 방해가 될 불필요한 UI 플레이 전 설정을 통해 그려내지 않는다.
11. 최소한의 UI로 VR 공간내의 유저의 몰입도를 이끌어낸다
12. 등장 캐릭터와 맵에 대한 간략한 소개, 맵 콜로세움형을 지향하여 유저의 움직임을 줄여 장시간 사용으로 인한 멀미증상을 완화시키고자 한다.
13. 플레이 내 조작방식은 다음과 같다
14. 5가지 속성과 5가지 모션을 계획 중이다.
15. 기본적으로 높은 사양을 요구하는 VR 환경에서 과도한 랜더링은 전체 퍼포먼스에 악영향을 미치기 때문에 2가지 컬링을 통해 효과적인 랜더링을 하고자한다. 또, 오브젝트 컴바인, 메모리풀링을 사용하여 오브젝트 관리를 효율적으로 ㅎ ks다.
16. 둠형 환경을 조성하여, 불필요한 오브젝트 드로우를 없애고 유저들은 공간에 있다는 몰입도를 준다.
17. 보스 몹에 경우 BTS 동작나무의 인공지능을 통해 다채로운 반응을 만들어 낸다.
18. 가장 큰 차이점은 오큘러스 터치와 룸스케일이라는 새로운 기술을 통해 참여자로서 가상현실게임을 임할수 있다는 것

19~~역화분담과 제작일정은~하다