

엑스린 메타 AR 1팀 제안서

개요



참고 이미지

게임 제목: AR 토모다치 (게임 제목과 캐릭터 이름은 차후 변경될 예정)

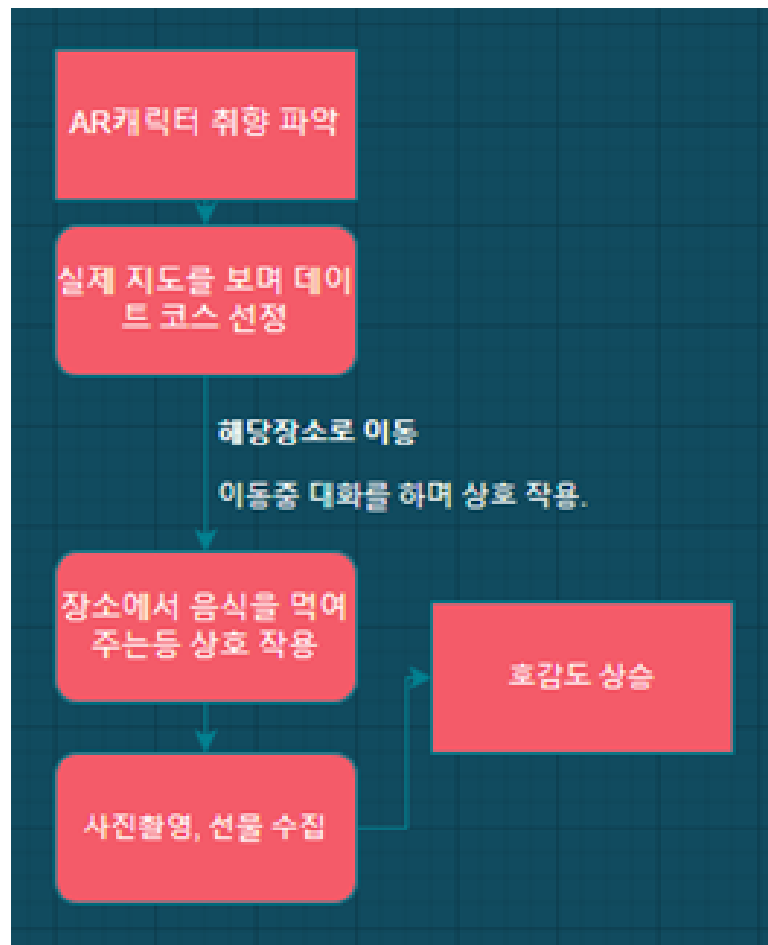
플랫폼: Android 모바일

장르: 증강 현실 내비게이션 및 연애 시뮬레이션

컨셉: AR 캐릭터와 함께 여러 지역을 탐색하여 캐릭터와 호감도를 쌓고 상호작용을 하는 게임

기획의도: AR과 VPS 기술을 사람들에게 쉽고 친근하게 접근하여 대중화를 목적으로 함

플레이 방식



- 플레이어는 AR 도모다치의 취향을 파악 해야함

“AR도모다치짱” 취향 예시	
LIKE	파스타, 달달한 케이크, 꽃, 귀여운 곰인형
HATE	아메리카노, 비

- 취향 파악은 숨겨진 이야기(스토리)에서 확인 가능하며 숨겨진 이야기를 진행 할 수록 다른 취향들도 발견할 수 있음



<예상 시작 연출 이미지>..



<예상 플레이 화면>..

1. 데이트코스를 짜면 플레이어는 직접 해당 장소로 이동
2. 해당 장소로 이동하면서 AR 도모다치과 가벼운 대화를 할 수 있음 (텍스트 대화)
3. 해당 장소에 도착하면 다양한 상호작용과 사진 및 기록을 남길 수 있음.

상호작용 예시

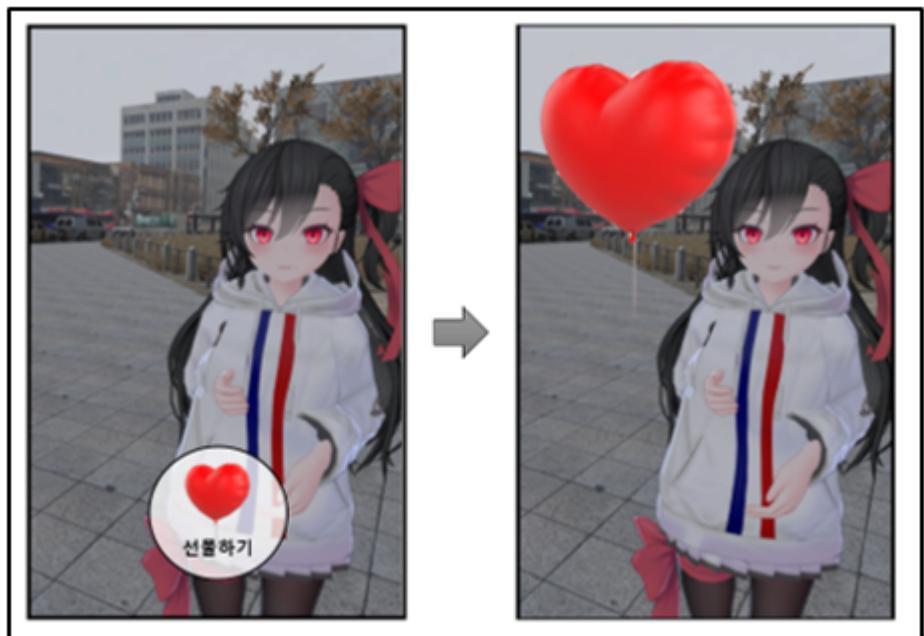
- 음식 먹여 주기

데이트 코스로 지정한 건물에 다가가면 그 건물의 정보에 따라 상호작용 활성화

사진을 찍어 다양한 추억을 남길 수 있음



4. 길거리에 랜덤으로 선물 아이템이 출현하며, 선물을 찾아 AR 도모다치에게 건네면 호감도 상승



<예상 플레이 화면>

호감도 등급이 상승하면 새로운 숨겨진 이야기(스토리)를 볼 수 있음

개발 스펙

- 3D 캐릭터 에셋 (서브 컬처에서 캐주얼 캐릭터로 변경 가능)
- 캐릭터 애니메이션
- 이펙트

- 메쉬 인터랙티브 → 가게나 특정 위치를 기반으로 하여 아이템 수집 등 상호작용
Ex): 음식점을 가면 음식점의 가게 이름과 아이템 리스트가 3~5개를 포함한 GUI 출력
아이템 리스트 중 하나를 선택하면 해당 아이템이 인벤토리에 저장

- 캐릭터와의 상호작용

Ex)

a. 캐릭터에게 음식이나 호감도 아이템을 주면 호감도 수치 상승

b. 캐릭터를 누르면 대화 가능

- Ar 위치 기반 상호작용
- 특정 오브젝트 수집하면 인벤토리에 저장
- 앵커를 이용한 오브젝트와의 상호작용
- 3D 캐릭터에 애니메이션을 추가하여 발판 위에서 걸어 다니거나 애니메이션 행위를 할 수 있도록 함
- 포인트 데이터를 활용하여 특정 장소를 인식하고 이벤트 발생 혹은 상호작용
- Google Maps API의 지도 데이터를 연동
- 특정 발판이나 벽면에 오브젝트와 애니메이션 출력
- 색상 필터 연출
- 핸드폰 화면 전체 색이 변경
- 맵 데이터가 저장된 건물의 벽면이 다른 색으로 변경
- 상호작용 시 특정 이펙트 연출 발생
- 맵 GUI에 포인트를 찍고, 해당 포인트까지 가이드를 해주는 캐릭터의 애니메이션
- 앵커를 통해 이펙트나 텍스트 고정
- GUI를 터치했을 때 포인트 수치가 증가하거나 아이템을 인벤토리에 저장
- 데이터 세이브/로드 기능
- 카메라 GUI를 클릭했을 때 촬영 기능

- 특정 장소에 접근하면 글씨를 쓸 수 있는 패널 출력
출력 후 해당 패널에 손 글씨를 쓰면 손 글씨 데이터가 해당 패널에 저장

마일스톤

	9월		10월				11월				12월
	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주	2주	3주	4주	1주
프로젝트 진행		미니게임 출시	컨셉 확정			1차 프로토타입			2차 프로토타입	CBT	OBT 게임 출시
핵심 목표	미니게임 기획, 완성		기획 - 컨셉 확정	핵심 기능 선정 & 구현			모든 기능 구현			디버깅	
개발 마일스톤	09.22 1차 프로토타입	09.27 2차 프로토타입	09.28 미니게임 출시			10.28 1차 프로토타입			11.18 2차 프로토타입	11.21 CBT	12.05 OBT 12.09 게임 출시 (타이포)
개발 스펙	각자 팀 상황에 맞게 진행										

- 10월 28일까지 1차 프로토타입
 - 11월 18일까지 2차 프로토타입
 - 11월 21일 CBT
 - 12월 5일 OBT
- 마일스톤은 플로우 파일란에 업로드
 - 이슈나 개발 과정에 따라 일정이 바뀔 수 있음

컨텐츠

주요 컨텐츠

1. 데이트 코스를 짭시다!

- 장소 탐색 기능

장소 탐색 기능, 일명 “데이트 코스 시스템”은 AR 도모다치의 취향을 파악한 뒤 해당 취향에 맞게 전략적으로 데이트 장소를 잡아야 한다. 데이트 코스는 한 번에 5군데를 잡을 수 있음

2. 두근두근 데이트: AR, VPS 상호작용

- 건물 자체에 리소스 데이터를 입력해 해당 건물을 데이트 코스로 지정했을 시, 건물 근처에 갔을 때 리소스가 출력되는 방식을 사용.
- 글씨 입력을 에셋화 시켜서 건물 mesh에 적용
- 전면 카메라에 AR 적용 후 사진 촬영하기



- 대화를 통한 VPS 연출

ex): 너와 아쿠아리움에 가고 싶어 => 대사 터치 시 천호역 전체에 물고기가 떠다님

파생 콘텐츠

1. 선물 주기

쇼핑몰(현대 백화점, 아트박스, 다이소)에서 선물을 랜덤으로 획득

획득한 선물을 현실 세계와 상호 작용하면 AR 도모다치의 호감도를 높일 수 있다.

선물 예시)

2. 숨겨진 이야기(스토리)

AR 도모다치의 호감도 등급이 상승하면 숨겨진 이야기가 열림. 숨겨진 이야기에선 AR 도모다치의 스토리, 과거, 데이트 취향 확인 가능

3. 호감도에 따라 변화하는 대사

숨겨진 이야기를 읽었다면 플레이어와 AR 도모다치의 관계가 진척되어 서로 애칭으로 불러 주거나 해당 챕터에 발생한 에피소드에 관련된 특별 대사가 출력

캐릭터 애니메이션 및 리소스 해결방법



- Unity에서 다이나믹 본 에셋을 이용하여 Vr Chat 같은 어플리케이션에서 구동하는 캐릭터 FBX 파일을 불러와 설정할 수 있음.
- 캐릭터 리소스의 경우 프리 라이선스 FBX가 많이 있고, 블랜더로 수정할 수 있음.
- 해당 작업 경험이 있는 기획 팀 김동열 팀원과 개발 팀이 협동할 예정
- 캐릭터 FBX (모델링)에 다이나믹 본을 이용하여 애니메이션을 삽입, event 분류하여 구동할 예정