
연애는 처음이라서

— 전체 기획서

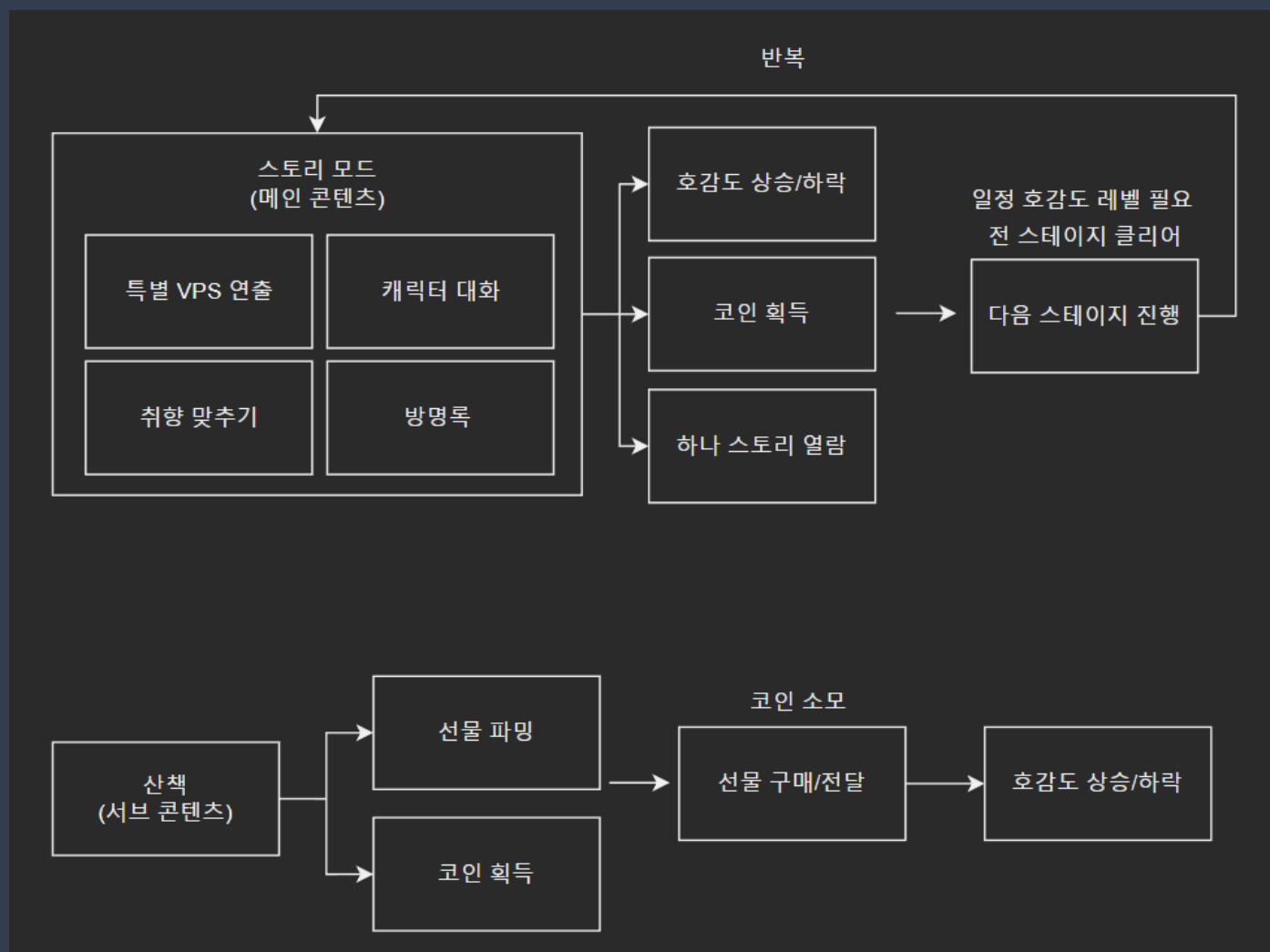
INDEX

- 1] 게임 개요
- 2] 플레이 흐름
- 3] 핵심 게임 콘텐츠
- 4] 게임 컨셉
 - 스토리
 - 등장인물
- 5] 세부 게임 시스템

게임 개요

항목	내용
게임명	연애는 처음이라서
장르	AR 비주얼 노벨 미소녀 연애 시뮬레이션
플레이 특징	천호 거리의 실제 건물을 이용해 플레이 하는 AR 게임 실제 거리를 ‘하나’와 함께 걷는 느낌을 받을 수 있음
소재	첫 사랑, 첫 연애, 한국 문화, 숨겨진 비밀
스토리 테마	미디어과 학생으로 한국문화에 관심이 많았던 여주인공 하나. 자신의 어머니의 고향이었던 한국을 좋아하게 된다. 아버지의 반대를 무릅쓰고 한국에 위치한 경일 대학교에서 교환학생을 다니게 된 하나는 플레이어와 만나게 되는데… 어릴 적 잠깐 한국에 살았을 때 플레이어와 만났지만 플레이어는 하나를 기억하지 못하고 있다. 자기가 하나의 첫사랑인지도 모르고 예쁜 하나가 왜 아싸인 자신과 사귀어 주는지 전혀 이해를 못하는 플레이어의 시점으로 이야기가 시작된다. 왜 아버지는 반대했는지, 플레이어와 하나의 과거엔 어떤 일이 있었는지, 그리고 이 연애는 계속 될 수 있는지에 대해 그려 나간다.

플레이 전체 흐름도



핵심 게임 콘텐츠

1. 스토리 모드

1.1. 기획의도

- A. 연애 시뮬레이션이라는 장르에 맞게 플레이어가 NPC와 연애적 교감할 수 있는 주 콘텐츠가 필요함
- B. AR에서만 가능한 화려한 VPS 데이트 연출을 보여주며 플레이어에게 다양한 볼거리를 제공

1.2. 정의

- A. 플레이어가 캐릭터와 상호작용을 하면서 호감도를 올리고 캐릭터의 스토리를 볼 수 있는 메인 콘텐츠
- B. 지정된 데이트코스(Map)를 확인하고 데이트를 진행하면서 캐릭터와 대화, 호감도 상승 및 하락, 특별 이벤트 등 다양한 교류 진행

1.3. 모드 구성

- A. 스토리모드엔 총 6개의 “스테이지(=챕터)”가 존재하며 다음 스테이지로 가기 위한 필요 조건은 호감도 목표 수치 달성, 이전 스테이지 클리어다.
- B. 스테이지를 전부 클리어하게 되면 게임 엔딩을 볼 수 있다.

1.4. 플레이 방식

스테이지 형태로 메인 화면에 있는 “스토리 모드” 버튼을 누르면 진입할 수 있다. 플레이어는 화면 Touch&카메라 회전을 통해서 인 게임 내 다양한 상호작용을 즐긴다.

2. 스테이지

2.1. 기획의도

구글 API의 기술적 한계로 유저가 스스로 선택하는 방식에는 변수 제어가 힘들기 때문에 개발자가 경로를 지정할 수 있는 스테이지 형식을 채용

2.2. 정의

- A. 스토리모드의 핵심 구성 요소다. 하나의 스테이지는 최소 시작 지점 하나, 목표 지점 둘로 구성되어 있다. 목표 지점은 기획 상황에 따라 더 추가될 수 있다.
 - └ 시작 지점: 데이트(스테이지)를 시작하는 건물 혹은 공간, 해당 지점 8M 안에 플레이어가 있어야 스토리 모드를 정식으로 시작할 수 있다.
 - └ 목표 지점: 건물형, 경로 이동형 상호작용이 이루어지는 건물 혹은 공간

기획에 따라 시작 지점이 목표 지점의 역할도 동시에 충족할 수 있다

B. 스테이지를 클리어 해도 반복 플레이가 가능하다. 보상 관련 규칙은 아래 2.6. 참고

2.3. 진입 방식

메인 화면 UI 中 “스토리 모드” 클릭 - 해금된 스테이지(=챕터) 진입

2.4. Stage Clear의 조건

스테이지 내에 존재하는 모든 상호작용을 순서대로 진행한다.

↳ 각 상호작용은 플레이어의 행동에 따라 성공/실패가 존재하며 성공 조건은 상이하
다. 성공 시 호감도가 상승하고 실패 시 호감도가 하락한다.

2.5. Stage Over의 경우

A. 경로 이탈

B. 스테이지 도중 메인화면으로 나갈 때

C. 게임 진행 도중 어플리케이션을 강제 종료했을 때

2.6. 보상

2.6.1. 정의

Stage Clear 했을 때 스테이지 내에서 집계된 호감도와 코인을 얻는다.

상호작용 위치에서 이미 획득한 호감도는 반복 플레이를 해도 획득할 수 없다.

해당 콘텐츠에서 호감도 상승 수치는 20+, 하락 수치는 10-으로 고정한다

코인 획득량은 1000코인으로 고정한다.

2.7. 상호 작용

2.7.1. 정의

스테이지에서 상호작용엔 총 4개가 있다. 기획에 따라서 상호 작용이 더 추가가 될
수 있다.

각 상호작용은 목표 지점에서 발생하는 경우와 경로 이동 중 발생하는 경우로 나뉘
진다. 경로 이동 중 발생하는 이벤트의 경우 ‘돌발 상호작용’이라고 부르며 해당 이
벤트는 미니맵에 지점이 표시되지 않는다.

상호 작용 리스트	
1. 취향 맞추기	3. 특별 VPS 이벤트
2. 방명록 쓰기	4. 캐릭터 대화

2.7.2. 유형 소개

A. 취향 맞추기(dateType1)

- 설명

시나리오에서 파악한 캐릭터의 취향에 맞는 선택지를 골라야 한다.

- 성공 조건

선택지의 Type이 캐릭터의 세부 취향 중 Like와 일치해야 함

선택지의 리소스 Type & 캐릭터 세부 취향=성공 여부(성공=True/실패=False)

- 진행 방식

건물 Date Type 판단

관련 캐릭터 애니메이션 및 대사 출력

건물에 입력된 선택지 GUI 출력

플레이어 선택 후 해당 선택지의 Type 판단

해당 이벤트의 성공 조건 판단

성공 or 실패에 따른 호감도 수치 집계 및 관련 애니메이션 출력

B. 방명록 쓰기(dateType2)

- 설명

건물 벽에 이름 낙서 남기기

- 성공 조건

건물 Mesh에 적용하면 성공

- 진행 방식

건물 Date Type 판단

Touch & Draw할 수 있는 화이트보드 UI 출력

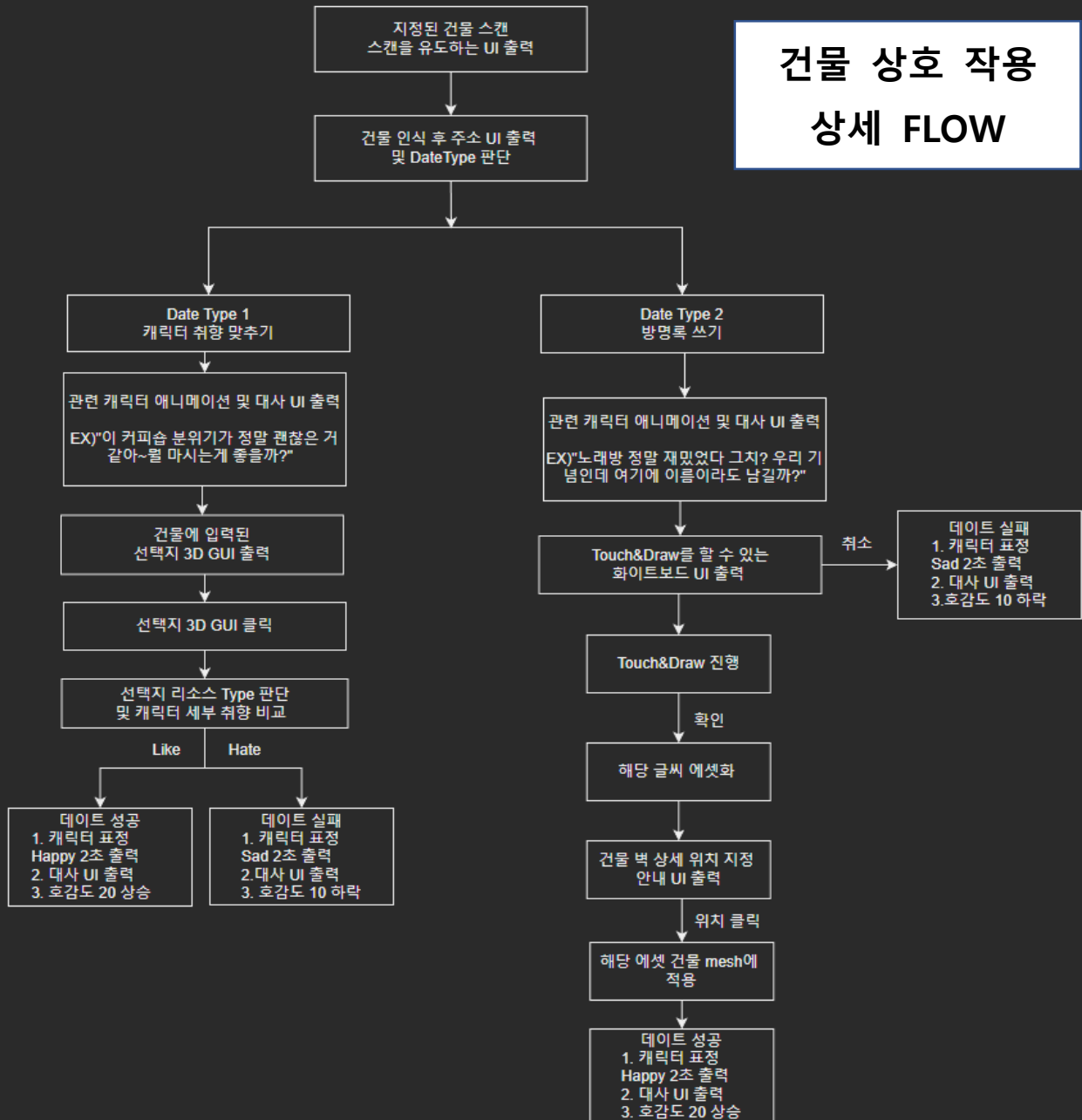
Touch & Draw 진행

해당 글씨 에셋화

건물 벽 상세 위치 지정 안내 UI 출력

해당 에셋 건물 Mesh에 적용

건물 상호 작용 상세 FLOW



C. 특별 VPS 이벤트(dateType3)

- 설명

특정 지점 혹은 플레이어가 경로 이동 중 발생하는 이벤트
색상 필터, 오브젝트 출현 등 VPS를 이용한 이벤트

- 발생 위치

맵 데이터에 저장된 (X, Y) 좌표에서 발생

- 성공 조건

상호작용 이후, 휴대기기를 지정된 바닥이나 벽을 비춤

- 진행 방식

해당 위치에 있는 dateType 판단

VPS 연출 재생

모든 텍스트 UI 출력 후 나가기 UI 출력

D. 캐릭터 대화(dateType4)

- 설명

특정 지점 혹은 플레이어가 경로 이동 중 발생하는 이벤트
캐릭터와 대화하는 상호작용

- 발생 위치

맵 데이터에 저장된 (X, Y) 좌표에서 발생

- 성공 조건

캐릭터 대화 상호작용과 대사 UI 출력 후, 선택지 UI 중 Like에 해당하는 선택지 클릭

- 진행 방식

해당 위치에 있는 dateType 판단

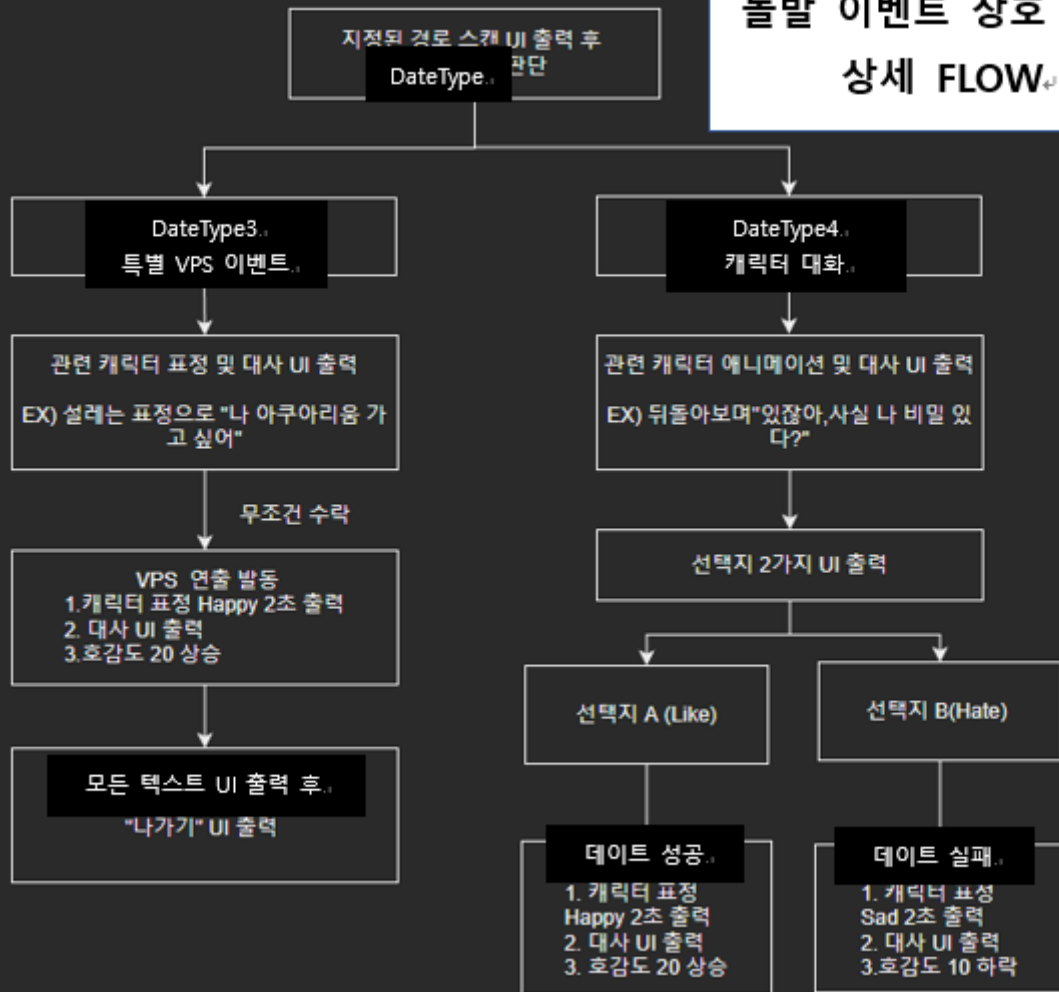
캐릭터가 플레이어를 향해 뒤도는 애니메이션 출력

화면 하단에 대사 UI 출력

선택지 UI 2개 출력

선택지 UI 터치

돌발 이벤트 상호 작용 상세 FLOW



2.8. 데이트 코스(전체 Map)

2.8.1. 정의

스토리 모드 콘텐츠를 진행하기 전 플레이어에게 제공되는 경로

2.8.2. 진입 방식

메인 화면 – 스토리모드 – 스테이지(=챕터) 선택 – 미니맵 (Map) 출력

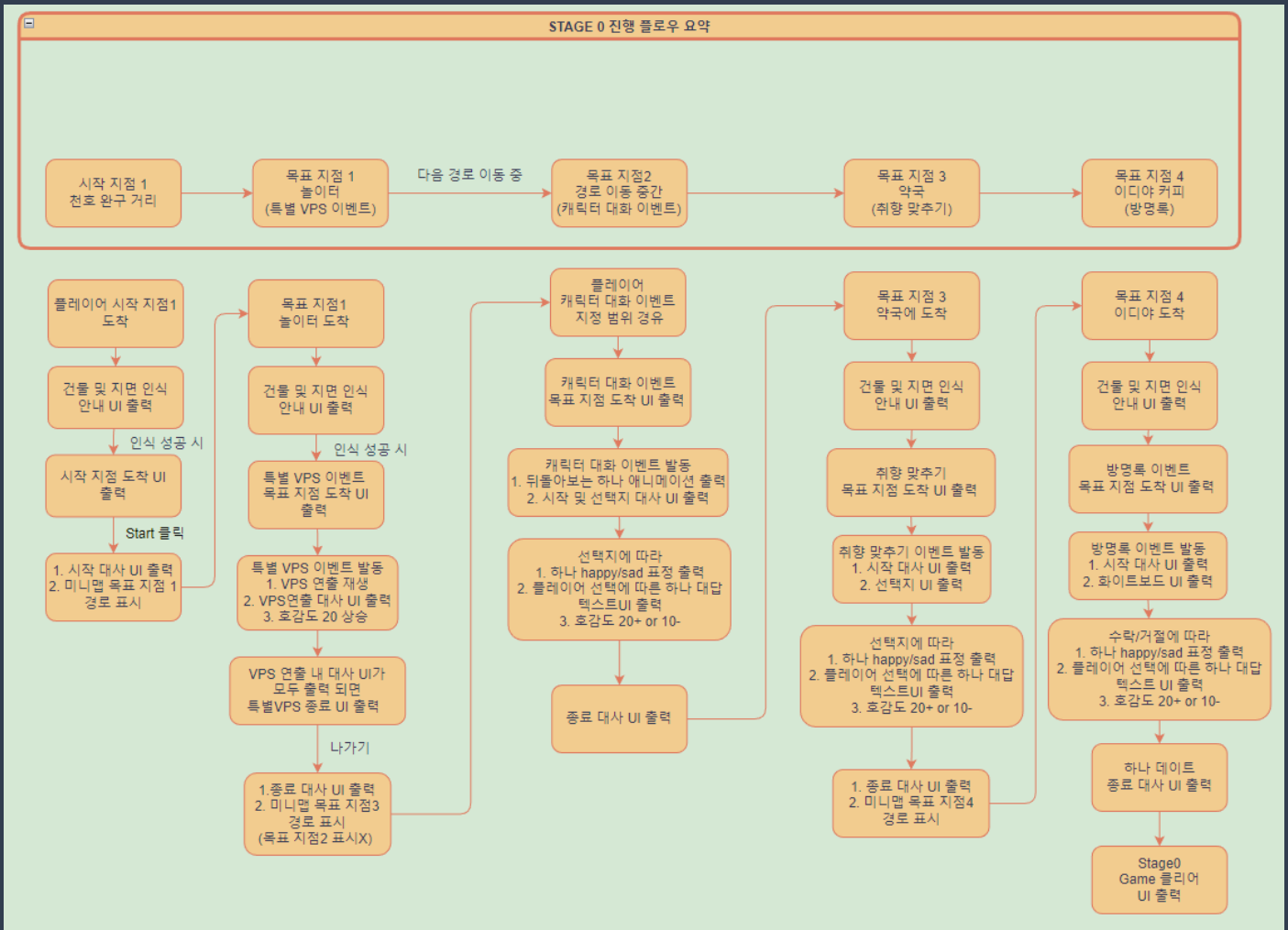
2.8.3. 경로 지정 방식

date DB에 저장된 좌표를 지정 후, 해당 좌표에 도달하는 경로를 선으로 연결



<경로 예시>

2.9. 스테이지 UI 플로우



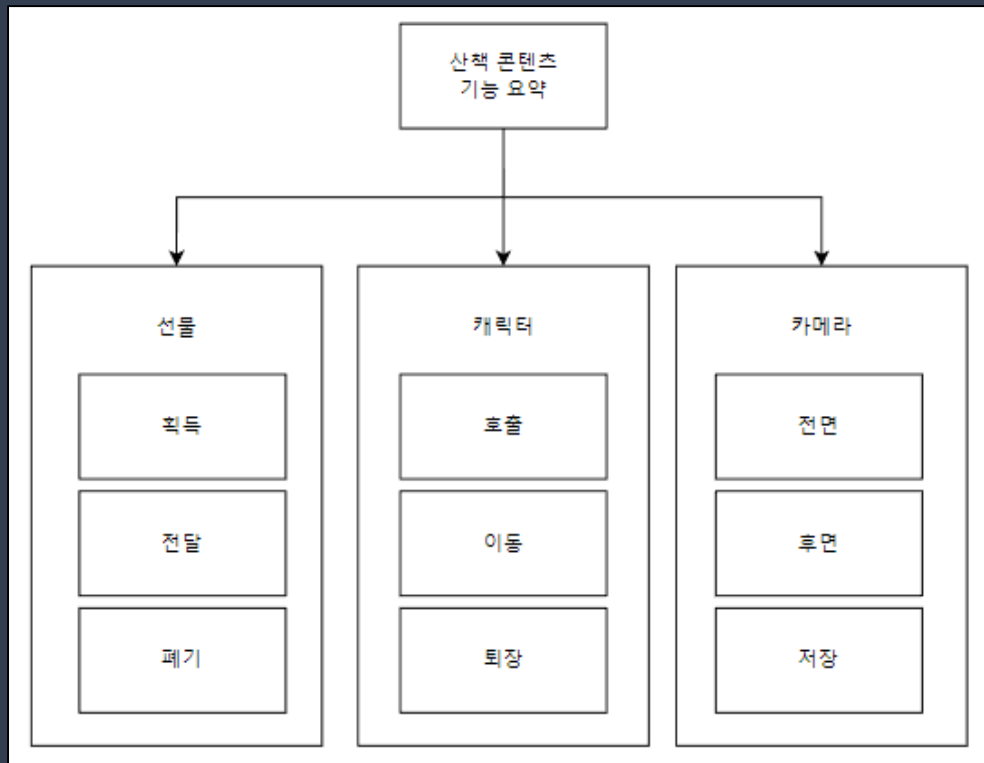
2.10. 각 스테이지 컨셉

현재 기획중인 6개의 스테이지 스토리 구성과 연출		
스테이지	스토리	신규 연출
0	하나와 첫 데이트 어떻게 이런 여신이 나랑 사귀어주는 거지. 속을 전혀 알 수 없는 하나와의 두근두근 첫 데이트!	1차 프로토타입 연출은 그대로 하되 에셋 전면 수정. 방명록 R&D가 기간내에 힘들 시, 하나를 벽에 세워두고 에셋을 벽에 붙여 벽화를 만들어주는 이벤트도 기획 중
1	하나의 라이벌 등장 시간이 지난 뒤 + 플레이어의 소꿉친구 등장(하나의 라이벌, 텍스트 형식으로만) + 하나의 심경 변화의 시초	플레이어에게 전화 오는 연출
2	하나가 이상하다? 그날 따라 하나의 대사가 이상함. 호감도도 잘 안 오르고 버스 정류장에서 마지막에 전화 받고 사라짐	하나가 전화 받는 연출 버스 정류장에서 저 멀리 버스 오브젝트가 다가오는 연출(하나가 버스를 타는 애니메이션은 구현X. 암전 효과로 연출 대체)
3	하나 데이트 노쇼 사건 회상씬 연출 하나가 왜 자신과 사귀어주었는지 플레이어의 첫번째 소꿉친구는 하나였다는 걸 깨달음 마지막에 하나와 재회	하나가 사라짐, 이 때 메인 화면에서도 하나가 등을 돌린다거나 사라지는 연출(Save&Load 연동 가능 여부) 진행, 산책은 호출해도 응답하지 않는 상황 연출 진행. 회상씬은 특별한 문이 생기고 그 안으로 들어가면 새로운 세상이 펼쳐지는 연출을 채용할 생각(ex. 어디로든 문) 하지만 어린 하나의 캐릭터 디자인이 문제...
4	하나와 화해하다! 쭈꾸미 거리에 가서 아버지의 이야기를 듣게됨. 0 스테이지 데이트 형식과 비슷하게 흘러감. 완전 화해 시키기 둘 사이에 오해가 없음.	스테이지 0과 비슷하게 흘러감
5	연애는 처음이라서(호감도 레벨 6일 때) 새로운 출발. 0 스테이지 데이트 형식과 비슷하게 흘러감. 나의 첫번째 소꿉친구이자 여자친구인 하나와의 첫 데이트. 하나 왓: 나도 연애는 처음이라서...잘 부탁해. 히든 엔딩(호감도 레벨 7일 때) 몇 년 후 하나와 결혼하게 되는 플레이어...같이 혼인 신고서를 작성하다	히든 엔딩은 개발 스케줄이 넉넉할 때 진행할 예정. 히든 엔딩에서 혼인 신고서에 사인하고(Touch&Draw R&D가 성공할 시) 하나 손가락에 반지를 drag해서 씌워주는 연출 기획 예정

3. 산책 모드

〈연애는 처음이라서〉의 서브 콘텐츠, 메인 콘텐츠인 '스토리 모드' 외의 호감도와 코인을 획득할 수 있다.

산책 모드에선 '스토리 모드'와 달리 유저가 자유롭게 돌아다니며 선물을 구매/획득/전달할 수 있고 캐릭터와 함께 돌아다니며 카메라로 사진도 찍을 수 있다.



3.1. 선물

3.1.1. 정의

선물은 산책모드에서 획득하고 사용할 수 있는 아이템이며 캐릭터의 호감도를 상승시키는 목적의 수단

- 캐릭터에게 전달하면 호감도 상승 or 하락하는 아이템
- 특정 장소에서 획득 후 바로 사라지지 않고 쿨타임이 존재한다.
- 선물의 기능엔 획득, 전달, 폐기가 있다.

3.1.2. 기획 의도

- a. 서브 콘텐츠에서도 VPS 연출을 보여주기 위한 시스템
- b. 호감도와 코인을 획득하기 위한 서브 콘텐츠 제공

3.1.3. 획득 유형

무료 획득과 유료 구매가 존재한다. 유료 선물은 코인으로 구매 가능
무료 획득

- 코인 소모 없이 무료로 획득할 수 있는 선물이다.
- 무료 선물이 위치한 곳엔 코인도 함께 획득할 수 있다.
- 무료로 획득한 선물은 Like/Hate 가 구분되어 있고 이에 따른 호감도 상승과 하락이 존재한다.

유료 구매

- 특정 장소에 위치한 "빛나는 선물 상자" 에셋을 터치하면 상점 팝업이 등장한다.
- 상점 팝업은 최소 1개에서 최대 3개의 선물이 출력된다.
- 유료로 획득한 선물은 무조건 호감도 상승한다.
- 상점에서 선물명, 호감도 상승 수치, 선물 가격, 선물에 대한 간단한 설명이 같이 표시가 된다.

3.1.4. 선물 표시 방식

산책 모드 진입 - 미니맵 출력 - 미니맵에 선물 위치 출력

무료 획득과 유료 구매는 표기 방법을 다르게 설정

3.1.5. 선물 획득 방식과 조건

미니맵에 선물 위치 출력 - 플레이어가 해당 장소로 이동 - 게임 화면에 선물 오브젝트 출력 - 해당 오브젝트를 터치하면 화면에 배치된 오브젝트가 사라짐 - 인벤토리에 해당 오브젝트 추가

3.1.6. 선물 전달 및 폐기

선물의 전달 및 폐기는 전부 "인벤토리"에서 이루어진다.

선물 전달은 하나가 소환된 상태에서

인벤토리

- 선물의 선물을 획득/구매하면 캐릭터가 획득한 선물 아이템이 저장되는 곳
- 인벤토리는 '산책'에서 언제든지 열고 닫을 수 있음
- 인벤토리를 열면 선물을 버리거나 선물할 수 있음

3.2. 캐릭터

산책모드에서 캐릭터를 호출/퇴장 시킬 수 있다.

호출한 캐릭터는 플레이어와 함께 이동한다.

선물을 캐릭터에게 제공하면 호감도가 상승하고 관련 표정/애니메이션과 대사가 출력된다.

3.2.1. 호출

- 산책모드 도중에 호출 기능을 통해 캐릭터를 불러올 수 있다.
- 호출 기능을 발동한 시점부터 플레이어 현재 좌표를 인식하여 그 주변 범위 5m에서 출현한다.
- 핸드폰 화면 프레임 밖에서 다시 프레임 안으로 걸어들어오는 듯한 느낌.
- 무분별한 호출로 인한 오류를 방지하기 위해 호출은 재사용 대기시간 5초로 지정한다. 대기시간은 향후 기획에 따라 변경될 수 있다.
- 호출할 때 캐릭터가 다음 내용으로 대사를 한다: "나 불렀어?"

3.2.2. 이동

1차 프로토타입처럼 같이 움직이게 해주시면 감사하겠습니다

3.2.3. 퇴장

캐릭터를 호출 시켰을 때 캐릭터를 퇴장시킬 수 있다.

퇴장 버튼을 누르면 캐릭터가 사라진다.

퇴장할 때 캐릭터가 다음 내용으로 대사를 한다: "너랑 있으니까 즐거워~ 들어갈게!"

3.2.4. 선물

- like 선물 전달 시
관련 대사와 애니메이션이 출력되고 호감도가 상승한다.
- hate 선물 전달 시
관련 대사와 애니메이션이 출력되고 호감도가 하락한다.

3.3. 카메라

카메라 실행시 전면 카메라 화면 표시

전환 아이콘 터치 하면 후면 카메라로 전환

후면 카메라에서 포즈 요청 버튼 터치시 포즈 목록 팝업

포즈를 선택 할 경우 하나짱이 해당 포즈를 취하며 팝업 사라짐

포즈를 요청 하지 않을 경우, 팝업 이외의 부분을 터치시 팝업 사라짐

3.3.1. 전면

- 전면 카메라를 킬 경우 하나짱의 가슴 위 부분이 화면 우측에 위치함
- v 모션과 윙크 모션 두가지 중, 하나를 5 초간 출력 후 다음 모션으로 넘어감

3.3.2. 후면

- 하나짱이 유저가 터치하는 부분으로 이동하여, 이동이 끝나면 유저를 응시함
- 기본 적으로 포즈 입력이 없을 경우 IDLE 모션을 출력함
- 포즈 요청을 누르면 하나짱이 해당 모션을 6 초간 출력함
- 이후 IDLE 모션으로 복귀
- 모션의 종류는 기획서 1.0 버전 상 3 가지로 정의 하나, 이후 최대 5 개까지도 고려 하고 있음

3.3.3. 변수

포즈를 취하는 중 다른 모션을 요청 하면 요청된 모션으로 교체 출력

3.3.4. 저장

유저가 촬영 버튼을 누를 때, 카메라 프레임 부분 안의 장면을 캡처-저장 한다.

유저의 디바이스 저장소에 접근해서 사진을 저장한다.

4. 게임 컨셉

4.1. 스토리

4.1.1. 전체 시나리오

아버지가 일본인, 어머니가 한국인인 혼혈. 어렸을 때 잠깐 한국에서 살았던 일본인이 다. (외동)

미디어학과 학생으로 영화, 광고, 공연예술 등등 다양한 장르의 미디어에 관심이 많다. 공부를 하던 중 한국 영화와 K-POP에 빠졌고, 어머니의 고향이기도 한 한국에 점점 더 관심이 생겼다. 한국에 다시 가고 싶다는 이야기를 꺼내자 아버지는 어머니와 결혼 했을 당시 주변에 반대가 심했던 이야기를 꺼내며 한국에서 행복할 수 없을 거라 장 담하셨다. 그 마음도 이해못하는 건 아니지만, 과거의 기억에만 사로잡혀 반대하는 아버지가 답답해 화김에 교환학생을 신청해 경일 대학교에 와버렸다. 한국에서 좋은 추억을 많이 만들어 당신을 설득하고 싶다. 난 이곳에서 행복하다고 증명하고 싶다.

4.1.2. 밝혀지는 이야기

어릴 적 잠깐 한국에서 살았을 때 플레이어가 하나를 도와준 적이 있다. 다리가 다쳐 넘어져있던 하나에게 손을 내밀어줬다. 플레이어는 전혀 기억 못하는 것 같지만 하나는 그때부터 플레이어를 좋아했다. 일본으로 돌아가기 전까지 동네친구로 여러 번 함께 놀았고 그 때의 기억을 하나도 잊지 않았다. 그때의 행복한 기억 때문에 한국에 관심을 가지기 시작했다. 교환학생을 신청한 '경일 대학교'에 플레이어가 있었던건 정말 우연의 일치다! 첫사랑을 한국에서 다시 만나다니! 아버지의 반대 때문에 한국에서 지내는게 두려웠지만 너와 함께하면 두렵지않아! (샤랄라라라 샤랄라 빠

5. 세부 게임 시스템

5.1. 경로 지정 시스템

전체적인 이동 경로, 목표 지점과 상호작용 및 이벤트 지점이 설정된 데이트 코스를 플레이어에게 제공하고 플레이어가 해당 경로를 지나도록 유도한다.



5.2. 플레이어 경로 이탈 시스템

플레이어가 지정된 경로를 벗어날 경우 상황을 나타낸다.



5.2.1. 플레이어가 경로를 이탈 했을 경우

경로 기준 7M 내외로 설정하여 플레이어가 경로 이탈 할 경우 경고 메시지 출력

5.2.2. 경로를 따라가지 않고 뒤돌아 갔을 경우

- a. 유저가 경로이탈 지점에 진입하면 즉시 "하나에게 되돌아 가십시오" 메시지 표출
- b. 지속적으로 이탈, 15 초 경과하면 15 초 이내로 하나에게 돌아가지 않으면 데이트가 종료 됩니다 메시지 표출
- c. 이후 화면 페이드 아웃 되며 데이트 종료 표출. 데이트 종료

5.2.3. 경로 이탈하여 캐릭터를 앞지를 경우

하나가 예상 하지 않은 경로로 돌아가 하나를 앞지를 경우 캐릭터 하나 이동 정지.
이후 유저가 하나의 범위 5m 이내로 돌아올 경우 하나 다시 이동 시작

5.3. 캐릭터 이동 상태 시스템

- A. 기본적인 하나의 이동 상태는 플레이어의 45 도 우측
- B. 플레이어의 속도에 맞춰 유저 앞에서 '걸기' 모션 재생
- C. 플레이어의 시야가 변경되거나 플레이어가 경로를 이탈해도 경로 우측에 고정
- D. 유저가 걷고 있으면 하나는 '이동 상태' 가 되며 GPS 와 자이로스코프로 유저가 걷고 있는지 판단한다.



5.4. 호감도

A. 기획 의도

메인 콘텐츠 해방의 기준/척도가 필요함

연애 시뮬레이션의 콘셉에 맞으며 플레이어와 NPC간의 관계 진척도를 UI 적으로 확인할 수 있는 시스템이 필요

캐릭터 취향(like/hate)를 전략적으로 공략하며 연애 게임을 즐길 수 있는 재미를 제공

B. 정의

- 개념

시스템적으로 스토리모드에서 다음 챕터의 해금 조건 중 핵심 기준

플레이적, 재미적으로 플레이어는 캐릭터가 자신에 대한 감정 진척도를 볼 수 있는 레벨링 시스템

플레이어의 행동(아래 "C. 획득처" 참고)에 따라 호감도가 상승하거나 하락한다

- 상승

일정 수치 달성 시 단계가 상승하고 기존 보유한 수치는 0으로 초기화가 되는 RPG 레벨 시스템을 사용

레벨 단계 마다 요구하는 호감도 수치가 상이함 ex) 호감도 lv1 max = 100, 호감도 lv2 max = 150

↳ 해당 내용은 밸런스 기획에 따라 달라질 수 있음

- 하락

한 번 상승한 레벨 단계는 호감도 수치가 0일 때 하락하여도 강등 하지 않음

최소 수치는 0이며 그 이후로 하락하여도 음수를 띄지 아니 함

C. 획득처

1. 플레이어가 스토리모드 내 상호작용의 목표를 달성했을 때
2. 플레이어가 "선물" 콘텐츠를 통해 캐릭터의 Like에 맞는 선물을 전달했을 때

5.5. 코인

A. 기획 의도

호감도를 올리기 위한 유료 선물을 구매하는 수단이 필요함

무분별한 선물 구매를 막기 위한 재화 시스템

B. 정의

- 개념

산책 모드에서 유료 선물을 구매하기 위한 수단

- 상승

코인 획득 상한량은 int 로 제어한다.

- 감소

산책모드에서 유료 선물을 구매하면 구매한 액수만큼 실시간으로 차감된다.

최소 수치는 0이며 그 이후로 하락하여도 음수를 띄지 아니 한다.

C. 획득처

- a. 스토리 모드: 스테이지 종료 시, 클리어 보상으로 획득
- b. 산책 모드: 미니맵에 표시된 획득 장소에서 획득

D. 사용 장소

유료 선물 구매에만 사용

5.6. 미니맵

A. 기획 의도

플레이어가 경로와 특정 장소를 가기 위한 방향을 제시하기 위함
스토리 모드와 산책 모드 모두 다 사용

B. 형태

2D 평면 지도

플레이어의 현재 위치(붉은 점), 목표 지점(초록색 점), 이동 경로(하늘색 선)
지도 정보(도로, 건물 모양 등), 상호명을 미니맵에 출력
산책 모드의 경우 선물/ 코인 획득 가능한 지점과 현재 위치만 출력
미니맵을 클릭 시 전체 맵 화면으로 전환

