

신규 경로 시스템 기획

유저에게 미리 짜여진 경로를 제시하는 기획 안 임.

기존에 제시된 유저가 직접 경로를 짜고 안내하는 방안의 단점, 불가능한 구현을 해결 하기 위해 기획하였음

기존에 미리 설계된 경로(코스)를 제시함 으로서

유저가 경로를 이탈하면?

수많은 길에서 하나짱의 모션 변수를 어떻게 줄지?

수많은 경로 변수에서 어떻게 상호작용을 시킬지?

Google maps api의 하자를 어떻게 해결할지?

네비게이션 RnD의 어려움 등 문제를 해결 하기 위함임

경로 1 : 현대 백화점 - 올리브영 - 떡볶이 가게

경로 2 : 음식점 - 베스킨라빈스 - 스타벅스

미리 제시 -> 유저에게 선택 하게



신규 경로 시스템 기획

경로를 선택하면



경로의 시작 지점 (현 예시는 현대백화점)으로 가라고 안내



지점에 도착시 데이트 자동 시작



지점에서 상호 작용 이후 다음 장소로 가는 선택지 ui 표출
⇒ 이제 다했으니 다른데 가볼까? 같은 대사 표출



다음 장소로 하나짱이 안내 시작



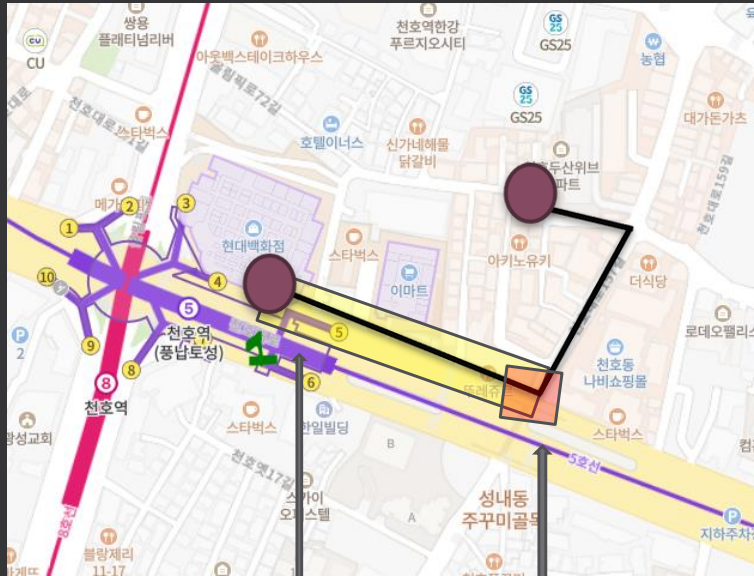
도착 후 반복



= 유저는 일직선 경로를 따라 가야함

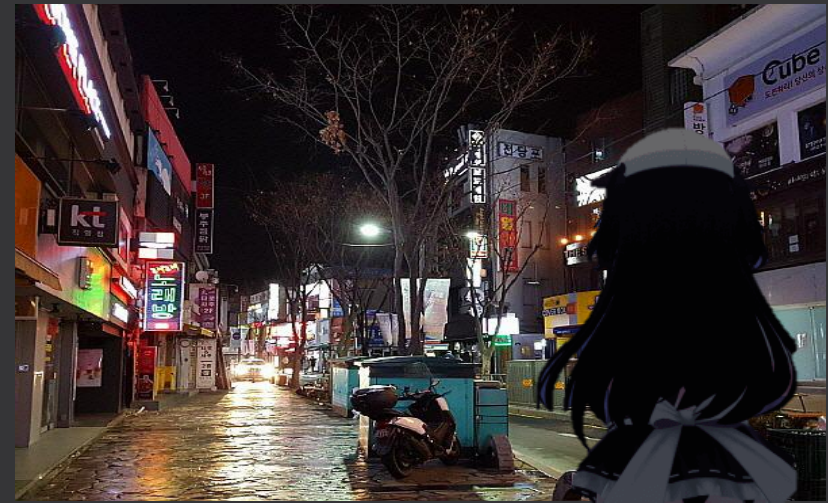


신규 경로 시스템 기획 - 모션 처리 예시



명칭 :
백화점 앞 직선 경로

명칭 : 로데오 커브



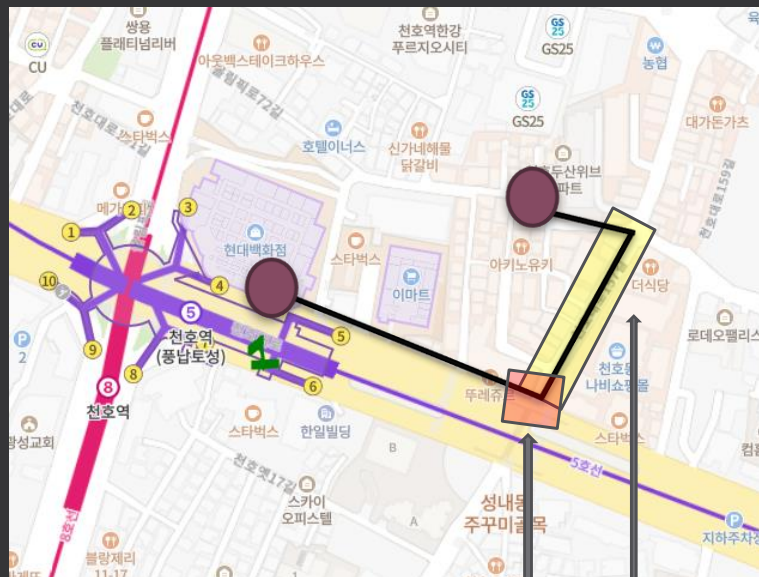
백화점 직선 경로
현대백화점 -> 로데오 거리 입구까지
유저 기준 정면 45도 (우측)에서
“앞으로 걸어가는 모션 애니메이션”을 계속 재생



변수
지정된 포인트 한 두곳을 설정 하여
해당 포인트에서는 캐릭터가 뒤돌아 보며 말
을 하는등 상호 작용

신규 경로 시스템 기획

- 모션 처리



로데오 경로

명칭 : 로데오 커브

로데오 커브 포인트 도달 시
하나짱이 앞으로 뛰어가서 유저를 돌아보며 여기라고
가르키는 모션 재생

로데오 경로
앞으로 총총 걸어가며 흥얼 거리는 모션
→ 중간 포인트에서 뒤돌아보는 모션
→ 뒤돌아보는 모션 재생 이후 앞으로 걸어가는 모션

본 예시 처럼 경로에 따라 입력된 애니메이션들이 순차
적으로 재생되고 지정된 포인트에 따라 event를 삽입하
는 형식으로 구상함

가게 혹은 사물과 상호 작용도 일직선의 경로상에 배치
하여 유저는 일직선 동선을 가진 플레이를 진행

신규 경로 시스템 기획

- 변수 처리

유저가 경로를 이탈 한다면 ?

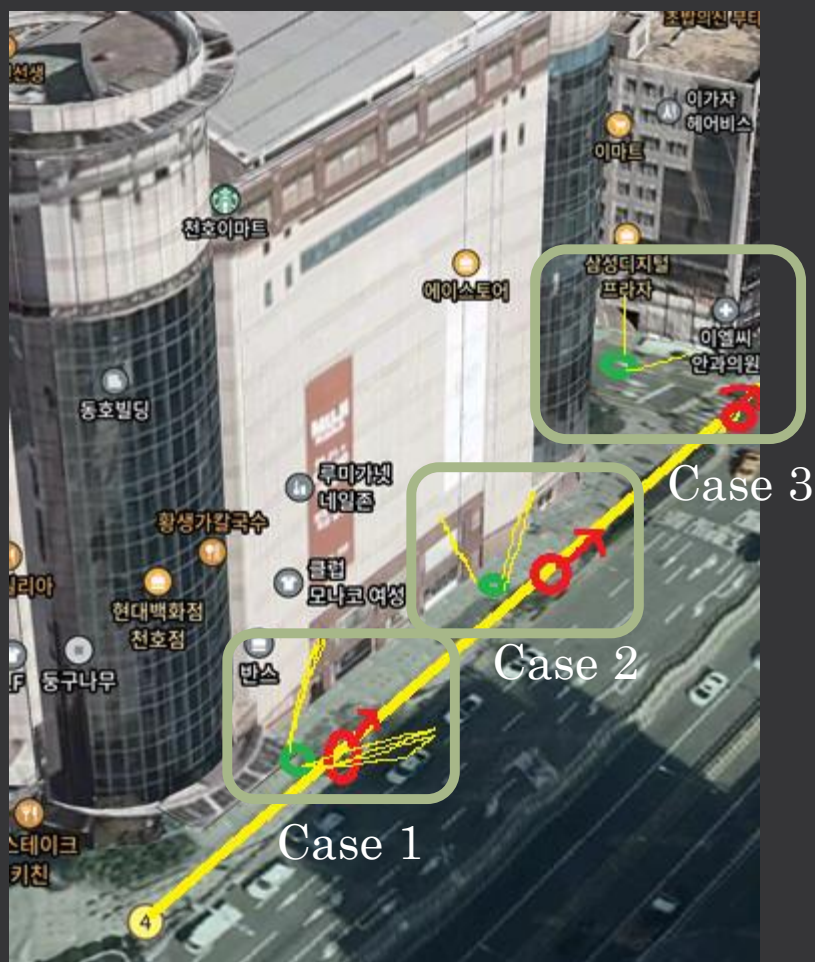
하나짱은 도보 경로에 고정, 하나짱이 너 어디가 같은 상호작용을 표출
지속적으로 이탈 한다면 데이트 종료

유저가 경로를 가는 도중, 정면이 아니라 다른 방향으로 휴대폰을 바라본다면 ?

유저가 정면이 아닌 다른 방향으로 휴대폰을 돌릴 경우 하나짱은 도보 경로에 고정 하여 ui 에서 하나짱의 방향을 화살표 표시 하여 하나짱을 바라보게 유도



신규 경로 시스템 기획



노란색 : 정상 경로, 하나짱 모션 이동 경로

초록색 : 유저 빨간색 : 하나짱

초록색 원 주변 노란 레이어 : 유저 시야

Case 1 : 정상 이동시. 유저의 정 측면에 하나짱이 앞으로 걸어가는 애니메이션 표출되며 이동 중

Case 2 : 유저 시야 이탈. 하나짱은 여전히 도보에 고정되어 있고 유저의 시야만 움직여 ui 상에서 하나짱 이탈. Ui에 하나짱 방향 화살표를 와이어 프레임 측면에 표출

Case 3 : 유저 경로 이탈. 하나짱은 도보에 고정 되어 유저를 바라보고 어디가? 라는 대사 표시되며 쳐다봄 지속 이탈 시 데이트 종료

신규 경로 시스템 기획

기획 의도

기존 기획안 (유저가 포인트를 집고 유동적인 경로 설정)의 핵심 문제점들을 한번에 해결할 수 있을 것으로 기대
[네비게이션 기술 부재, 수많은 경로 변수, 하나짱이 길안내를 하기엔 기술 역량 부족 등]..

미리 설계된 경로를 유저에게 제시 함으로써 변수를 최대한 낮추고,
경로상에 상호작용, 연출, 대사를 미리 입력함 으로서 자연스러운 데이트의 진행이 가능함
또한 별 다른 기술 RnD 없이 길 안내 대사 혹은 모션을 설계 함으로써
문제 있는 maps api의 경로 안내보다 훨씬 자연스럽고 짜여 있는 안내 + 이벤트가 가능 함

또한 경로상에 표시될 모션과 연출을 미리 기획, 설계 함으로써
유동적으로 짜여질 경로에서 문제가 되던 골목길에서 하나짱의 모션 처리, 커브길을 하나짱이 인식할지 등의 문제를
그냥 미리 모션과 대사를 입력하는 방식으로 해결할 수 있음

신규 경로 시스템 기획

단점

기존에 길 안내를 시켜보자 라는 기획안의 폐기,수정 수순

앱의 방향을 네비게이션 해주는 여자친구에서 데이트코스, 맛집을 소개해주는 미소녀연애시뮬레이션으로 변경

-> 다만 본 기획안 작성자 김동열은 애매한 어플리케이션 보다는 확실하고 로망과 낭만이 있는 미연시로 게임성을 확실히 잡으며 연출을 확실하게 하는 본 기획안 방향을 선호함

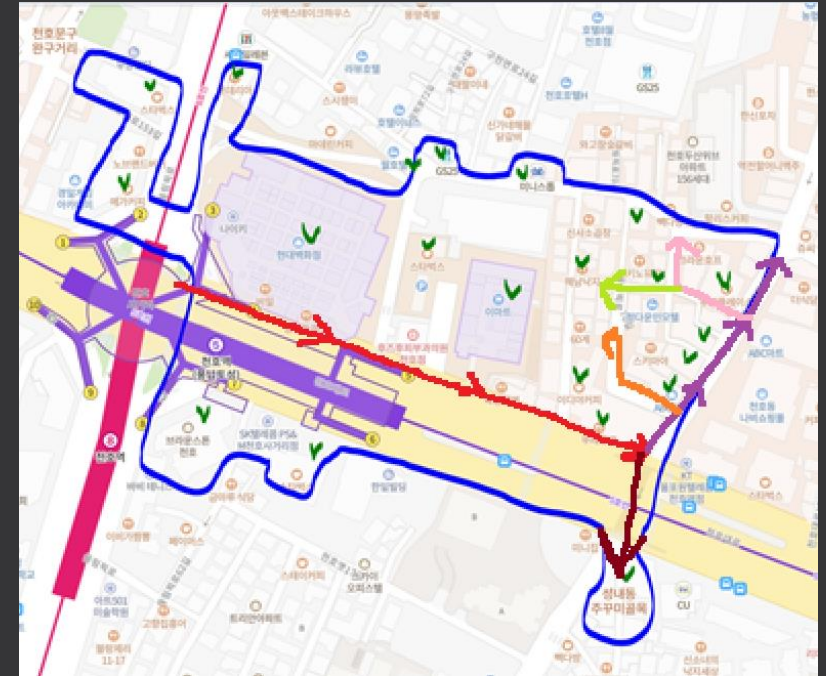
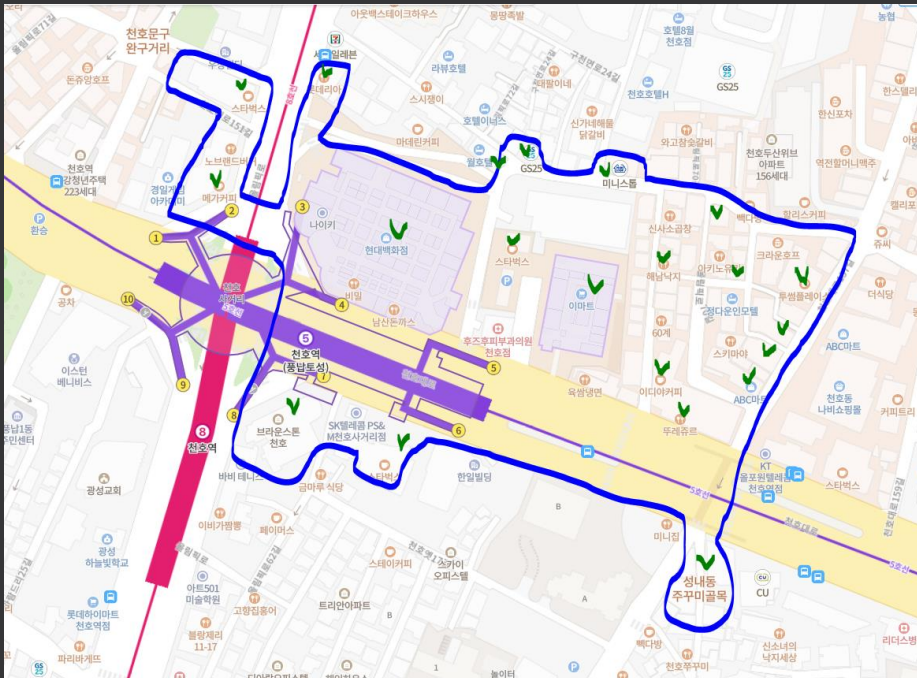
유저의 자율성 저하

-> 하지만 대부분 미연시 유저는 자율성을 바라지 않음. 재미가 있다면 해결될 문제 아닐까?

신규 경로 시스템 기획

그럼 최소 10가지 이상의 경로를 만들어야 하는데 니가 다 만들고 애니메이션 배열, 위치 설정 다 할거임?

=> 기존에 사용하고자 한 데이트 건물들 위치



빨간색 : 메인 경로
보라색 : 로데오 경로

특정 핵심 경로에서 가지치기 하는 방식으로 경로를 만들고, 저 경로를 이용하지 않는 예외 경로 몇가지를 이용한 다면 작업량을 획기적으로 줄이면서도 자연스러울 것으로 기대됨