

## 필요 기술 리스트

천호역 현대백화점 기준 200m 이내에 작업을 할 경우를 고려 하여 산출 하였음  
ui 혹은 화면 파티클 연출과 같은 난이도 낮은 (기획팀 자체 판단) 기술은 적시 하지 않음

## 공통

- 하늘 영역에 색상 필터 연출 => 하늘이 어둡고 먹구름 보이게 하는 등
- 특정 건물에 앵커 기술로 이펙트 혹은 텍스처 고정
- 특정 지점에 도착 (위치 판별은 GPS 혹은 포인트클라우드 중 아무거나)시 event 발생 (상호작용 혹은 몬스터 출현 등)
- 벽 메시지를 인식하여 캐릭터가 벽에서 반쯤 빠꼼 하던지 숨는 event
- 캐릭터 혹은 에셋을 배치할 바닥을 인식

## 네비깅 관련

- 3D 캐릭터 (FBX 확장자 , VRchat 캐릭터 데이터임)를 불러와서 유니티 anim (애니메이션 데이터)를 이용하여 카메라가 인식한 바닥(도로 등)위에 걸어 다니게 함
- 특정 지점에 도착 후, 방향 혹은 포인트 데이터를 인식하여 특정 가게 혹은 빌딩을 인식하고, event 발생 (해당 가게에 대한 설명을 하는 등)
- (예시 상황 : 옷가게에 도착하면 옷 아이콘이 뜨고, 터치하면 수집. 과 같은 작용으로 옷 혹은 음식을 가상으로 수집하여, 해당 수집한 만큼 /가칭/ 호감도가 증가) => 수집 카운트, 호감도 수치와 그래프
- (가능 여부 확인 필요) google maps api 혹은 다른 지도와 연동하여 경로 혹은 지도 데이터를 사용할 수 있는지

## 디펜스 관련

- 몬스터의 생성, 몬스터가 특정 건물을 향해 이동 -> 공격
- 스킬 이펙트
- 특정 지점에 유저가 디펜스에 사용할 물체 (타워 혹은 소환수)를 설치하고, 그 물체가 앵커로 고정
- 건물이 불타는 등 이펙트 앵커
- 웨이브 횟수 카운트와 웨이브 변화에 따른 카메라 연출 (하늘 색 혹은 지면 불 등) 변화