필요 기술 리스트 기획팀 안 (2022-10-07)

제출자 : 김동열

핵심 기술

* FRX 캐릭터와 다이나믹본 데이터를 이용한 캐릭터의 출력
* 해당 캐릭터에 애니메이션 삽입
* 해당 캐릭터가 바닥을 인식하고 걸어다님
* 해당 캐릭터가 변수에 따른 모션 데이터 혹은 의상 데잍이터 불러옴
* (중요) 캐릭터가 플레이어 기준 정면 45도에서 같이 걸어다님
* 지도 데이터의 자체 수정, game minimap화
* Google maps 지도의 오차를 직접 수정 가능 여부
* 필요한 건물 (최소 10개, 최대 25개)의 위치, 포인트 클라우드 수집, 적용
* 네비게이션 기능 적용 여부(minimap화 하여 미니맵 네비게이팅 관련 에셋 적용)
* VPS
* 눈이 오거나 벚꽃이 만개하는 연출 필요
* 불꽃 놀이 , 비둘기 무리 같은 연출 필요
* 호감도
* 호감도 게이지와 이에 따라 등장 하는 event
* 데이트 코스에 따라 호감도 증가 수치 다름
* SAVE 와 LOAD
* 이동 지점, 진행 사항, 스토리, 호감도 게이지 세이브
* 특정 지점에 유저가 생성한 AR 앵커 사물 (예 : 방명록) 저장 여부

2페이지에서 계속

非 핵심 기술

* 만보기
* Unity의 자이로스코프 에셋을 이용한 “하나짱과 걸은 걸음” 이용 용도
* 셀프 카메라
* 하나짱과 같이 사진을 찍기위함
* 방명록
* 가게에서 직접 글을 쓰거나 그림을 그린걸 벽에 저장, 앵커 고정

= 저장이 안될 경우 일회성이여도 무방

* 선물
* 특정 가게를 인식, 해당 가게 앞에 떠잇는 사물을 하나짱에게 선물
* 연출과 선물 데이터 저장 필요
* 인게임 재화
* 선물을 사거나 데이트를 하며 소모 하거나 얻는 코인
* 세부 취향
* 플레이어가 정하는 하나짱의 취향에 따라 데이트 코스 호감도 결정이 달라짐
* 스토리
* 스토리와 대사 출력, 플레이어 대사 선택에 따른 상호작용