캐릭터 컨셉

1번에서 바로 데이트코스를 진행할때

모션 (캐릭터 표정, 애니메이션)

* 언제 어떤 모션을 넣을지
* 플레이어가 걸으면 같이 걷는 모션 표출 – 변수 : 플레이어가 걷다가 멈출 경우 1초 앞으로 가다가 정지 후 플레이어 뒤돌아봄
* 코너를 꺽을 경우 (코스에 따라 n값이 바뀜. 코스에 따라 0이될수 있음) n% 확률로 뒤돌아보고 손을 뻗으며 이쪽이라고 하거나 벽뒤에 숨어서 장난을 치는 모션
* 연출과 코너에 따라 애교를 부리거나, 어떤 가게를 가르키며 소개하는 모션 출력
* 모션의 종류는 유니티 anim 파일로 리깅을 잡아 만들어야 하기에 적게는 15종류 ( 걷기 3종 , 코너 3종 , 애교-상호작용 등등 9종) 많게는 30종류까지 기획중
* 향후 모션, 코스 기획서로 디테일 업 필요
* 모션의 종류
* => 위와 동일
* 모션 중에 다른 방향으로 휴대폰을 돌렸을 때
* 이동기획서 김동열 pdf에 나와있음

Case 1, 2 , 3으로 분류하여 나타내었는데, 캐릭터가 모션을 시작할경우 해당 위치에 고정하여 유저가 휴대전화를 돌려도 캐릭터는 그자리에 머물고 ui상 화살표로 캐릭터의 위치를 표시, 시선 변경을 유도

캐릭터 (데이트 시작 시)등장 연출

* 등장 방식
* 유저의 시야 밖에서 캐릭터 등장, 유저의 시선 변경을 유도
* 위치(평면, 벽, 도로일 때)
* 바닥 인식 RND가 완료되어 평면 바닥에서 걸으며 등장, 코스 지역을 미리 스캔하여 보행자 통행 지역 이외의 차도로 진입하지 않게 클라우드 앵커를 잡아 줄 예정

데이트 시작 전, 플레이어에게 루트를 보여주고 1번째 지점을 가야 시작 활성화

* 캐릭터 퇴장
* 코스에 따라 다르겠지만 화면 전체를 페이드 아웃 시키며 데이트 종료 메시지 표출 하며 자연스래 퇴장 처리가 유력함
* 플레이어가 멀어졌을 때 퇴장
* 위와 동일
* 캐릭터 등장 후 플레이어가 다른 곳을 바라보고 있거나 등장 장소에서 멀어졌을 때
* 이동기획서 김동열 pdf에 나와있음

Case 1, 2 , 3으로 분류하여 나타내었는데, 캐릭터가 모션을 시작할경우 해당 위치에 고정하여 유저가 휴대전화를 돌려도 캐릭터는 그자리에 머물고 ui상 화살표로 캐릭터의 위치를 표시, 시선 변경을 유도

캐릭터 이동 및 위치 (데이트)

* 캐릭터 속도, 거리, 위치

자이로스코프 (만보기 센서)와 연동하여 유저의 이동 멈춤을 감지

속도는 ui 와이어프레임과 휴대폰 위치를 고려하여 유저의 이동속도와 동일시 할 예정

위치는 평소엔 오른손 잡이가 많은 현 인류 특성상 유저의 오른쪽 혹은 경로의 오른쪽에 고정.

거리? => 유저와 가까움 최소 20cm 멀어야 50cm

* 플레이어가 캐릭터보다 빠르거나 느릴 때
* 위와 동일. 캐릭터가 멈출 경우 앞으로 1초 더 걸어가 정지 후 뒤돌아보는 모션 출력
* 속도가 빠른경우, 자전거나 이동수단을 탓을때 속도가 빠르다는 ui출력 후 만보기 및 거리 계산 x
* 화면에서 캐릭터가 벗어났을 때 캐릭터가 반응 할 것인지? (어디봐?)
* 이동기획서 김동열 pdf에 나와있음

어디로 가? 등 메시지 표시하며 ui 와이어프레임 측면에 화살표 표시하여 유저에게 시점 변환 유도

* 지도 표시 어떻게 할 것인지

(상세 ui 기획서에서 달라질 수 있음) => RpG게임의 미니맵 시스템 처럼 상단에 미니맵 표시. 터치 시 전체 화면 지도 출력

맵 데이터에 사물 오브젝트 저장해서 데이트 시작 시 화살표를 출력

* 지나온 경로 표시

지도위에 강조색으로 현 경로를 뛰우고, 유저는 동그란 볼 모양으로 Gps 좌표를 표시, 이후 유저가 이동 하면 지나온 경로는 색상이 연해지며 유저의 GPS좌표 표시 레이어만 움직임

* 2번째, 3번째 목표도 표시할 것인지, 당장 목표만 표시할 것인지
* 2 3 번째 목표는 지도상에 핀 표시만 하고 경로는 지금 현 경로가 아니기에 연한 색상 표시
* 경로 이탈 시 중간저장 가능한지(플레이어가 중지 했다가 다시 하고싶을 때)
* 중간 저장 불가. 데이트 종료 . ( save 기능 미완성으로 인함)
* 어느정도 이탈해야 데이트가 종료되는지
* 10m 이탈시 경고, 15m 이탈 시 30초 이내로 코스 진입하지 않으면 하나짱이 떠납니다 경고 이후 30초 이후 페이드 아웃되며 데이트 종료 표시
* 경로마다 출입금지구역도 추가

경로에서 벗어난 5m부터 하나짱 이동 안함

* 이탈까진 아니고 잠시 멀어졌다가 돌아왔을 때 어떻게 처리할지
* 위와 동일
* 이미 클리어한 데이트를 다시 플레이 하고싶을 때
* 기억 열람 ( 명칭 변경 가능 -> 회상 ) 에서 다시 코스 플레이 가능
* 하루 데이트 횟수 제한 있는가
* Save 기능 불안정으로 횟수 제한 안두기로 함
* 실패/이탈 했던 데이트 코스를 다시 갈 때 대사/반응 다르게 할 것인지
* 안함
* 이동 중간에 사진찍고 싶을 때?
* 상호작용 아이콘 ( 원 안에 … 모양) 을 눌러 포토 가능
* 데이트 중간에 인벤토리를 열어서 선물을 줄 수 있는지
* 선물은 지정된 인터렉션 포인트에서만 가능. = 불가능 함
* 효진이누나와 논의
* 카메라 화면 상으론 (지도 제외)네이게이션 안내가 있는지? 전혀 없는지

vps적인 연출로 코너 혹은 경로 변경 지점에 화살표를 클라우드 앵커로 걸어 안내

* 지도 상에서 플레이어 전면 방향 표시할 것인지
* 경로 방향을 길 위에 옅은 색상으로 표시하여 유도
* 도착까지 거리, 시간 표시할 것인지
* 시간은 유저마다 이동 속도가 달라 불가능, 거리는 특정 지점마다 표시 예정
* 경로 선택 시, 예상시간 적어두기!
* 데이트 시작 방식: 챕터형, 강제로 진도 맞춰야하는지
* 스토리 챕터에 따라 맞추는 방식으로 결정

캐릭터 On/Off (산책)- 호출

* 플레이어 위치가 변하면 따라오게 할 것인지
* 바닥에 앵커로 고정 따라오지않고, 멀어지면 데이트끝난것처럼 페이드아웃시키자

= 따라 오지 않음

* 데이트 등장 연출과 같은 문제
* 데이트 등장과 마찬 가지로 유저의 시야 방향 측면에서 등장
* 선물 후 퇴장하게 할 것인가
* 유저 자율에 맡김 ( 버튼 만들어 둘 것)
* 한 번에 여러 개의 선물을 줄 수 있는가
* ,
* 선물 이 외의 기능이 있는가: 일반 대화
* 단순 인터렉션 설계 필요
* 산책 상태의 정의

상호작용

* 캐릭터 상호작용 -> 대화, 촬영, 선물
* 장소 상호작용 -> 선물 얻기, 방명록, 아이템 리스트
* 상호작용 효과를 나중에 다시 볼 수 있는지
* 기억 회상 기능에서 가능
* 상호작용이 있을 때 갑자기 시작하는지 시작 UI가 있는지

미연시 특성상 예고 없이 시작하며 ui 연출( ~~ 중 과 같은 메시지 ui 하단에 작은 글씨로 표기

* 선물: 산책 때도 선물 구매할 수 있는 장소를 지도에 표시해줄 것인지

표시

* 클릭 시 대화출력이면 클릭 할 때마다 대화 출력해주는지, 대사는 변하는지

여러 개의 랜덤 대화를 넣어 클릭 할 때마다 (5초에 한번 이상 불가로 변수 정의) 랜덤 출력

* 전면/후면 카메라로 촬영할 때 하나쨩의 위치, 포즈, 크기

Face 트래킹을 사용하여 유저 얼굴 크기에 맞춰 하나쨩의 스케일을 조정 해야함 이때엔 ar 리소스가 아닌 ui상 3D 레이어로 호출 하여 포즈는 랜덤 출력, 위치는 유저 바로 측면(전면 카메라 경우) 후면의 경우 = 유저가 포즈를 요청 하여 화면 세로 길이의 65% 스케일로 호출하여 화면 중앙에 위치 시킴

스토리 모드, 스토리 재생: 어떤 조건에서 개방이 되고 어떤 방식으로 출력이 되는지

* 스토리 기획서 상 논의 필요

산책 시 데이터에 저장된 장소에 가면 상호명이 있는 GUI가 출력되는지

* 미출력

맵 시스템

* 루트 설정 방식
* 이동기획서 김동열 pdf에 나와있음

기존에 설계된 루트를 유저에게 제시하고 유저가 초이스. 스토리 진행상 코스를 고정, 강제할 수도 있음

ㅡ

* 1번루트로 진행했는데 중간/클리어 후 2번 루트로 깨보고 싶을 때
* 클리어 한 스토리를 다시 플레이 할 수 있게 회상 기능을 넣어 다시 해볼 수 있게 함
* 지점, 루트 개수
* 지점의 경우 코스당 3개~4개로 설정

루트의 경우 개발 역량 (특히 전체 어플리케이션 용량의 크기)에 맞춤

* 루트 제공 UI
* Ui 기획서 필요
* 가는 길에 등장하는 변수 개수 동일한지 (루트마다)
* 설계 하는 루트 마다 다름
* 잘못 시작했을 때 중지, 끝내기, 다시 시작
* 가능
* 시작조건: 어플 켰을 때 디폴트가 데이트인지 버튼 눌러야하는지
* 데이트 버튼을 눌러 데이트를 진행 혹은 스토리를 진행

호감도 시스템

* 얻는 량
* 습득 방식
* 사용처
* 경험치처럼 수치 바가 있는지 1단계 2단계만 있는지
* 수치 바가 있으면 어떻게 표시할 것인지
* 호감도 상승/하락 시 어떤 연출 할건지
* UI를 어디에 배치할지 (캐릭터창 혹은 메인 화면 창)
* 호감도가 낮아져서 단계가 하락하면 이미 획득한 스토리는 다시 잠기는지
* 호감도 최대치 유무
* 호감도에 따른 변화 범위를 정하면 좋겠다 + 호감도 별 대사, 모션
* 호감도 보상을 받는 시점
* 호감도/ 스토리 진행 초기화 시스템

만보기

* 몇 걸음당 얼마의 코인을 습득할지
* 재화 , 선물 기획서 필요
* 만보기 재는 방식 -> 거리 혹은 움직임

거리 + 자이로스코프 사용

* 어플을 실행하지 않았을 때 축적되는지

안됨

* 데이트를 하고 있을 때도 축적 되는지

yes

* 걸음수도 UI에 표시 할 것인지 코인만 표시할 것인지

데이트 이후 산정 하여 걸음수 표기

산책, 로비화면때 현재 걸음수 코인수 확인 가능하게

데이트 장소 상호작용 시스템

* 몇 미터 밖에서 상호작용 가능한지

=10m에서 아이콘 표시

* 상호작용 건물이 근처에 있어서 2개 이상이 범위에 들어왔을 때 어떻게 처리할지

UI로 처리

* 건물 유형에 따라 다른 UI가 출력되는지
* 건물 유형 없애기
* 건물에 도착했을 때, 이벤트가 바로 시작되는지 아니면 버튼을 눌러야 시작하는지

3d레이어로 된 버튼을 눌러야함

* 경로 이동 시 맵 데이터가 저장된 장소를 지날 때 GUI가 출력되는지
* 데이트 중에는 다른 가게에 집중할 시간이 없습니다 no

특별 이벤트

* 한 루트당 몇 개 넣을 것인지
* 스토리, 루트 별로 상이 많게는 2, 적게는 0을 상정함
* 이벤트 발생 후 몇 초간 지속할지, 그만두기

10초간 강제 지속 이후 스킵 가능 스킵 안할 경우 계속 지속

* 선택지를 선택하면 바로 재생?

즉시 재생

* 한번 본 이벤트를 다시 보는 방법이 있는지

회상 기능으로 가능

* 혹시 VPS연출 중에 사진을 찍고 싶다면 어떻게?

사진을 찍는 포토 버튼 ui를 만들어 둘 것. 가능 함

* 사진 찍을 수 있다면 전면 카메라 사용 가능한지

전면카메라 가능

* 주변 건물, 사람 등 변수가 있는데 특정 장소에 서야만 볼 수 있게 한다던가

특정 장소에서만 가능하게 하여 해당 장소에 앵커를 거는 방향으로 할 것

* 이벤트 발생 시 진행방법이랑 UI 효진이한테 자세하게 듣기
* 계절감을 넣을 것인지

불가능

* 이게 넘 어려워보이니까 그냥 영화장면 떠올리는 것 처럼 계절에 상관없이 볼수있는 스토리로 하는 것이 좋을 것 같다

마자용

* 문으로 들어가는 연출 넣을 것인가

스토리에 따라 등장 시켜야함 상세 스토리 필요

* 문으로 들어가는 것 처럼 플레이어 이동이 필요한 연출이면 캐릭터의 위치, 거리감도 생각해야할듯

문으로 들어갈수 있는 장소 ( 넓은 공간 예: 현백 앞, 로데오 거리 입구 등) 에서만 연출을 하면 댐

선물

* 재화 기획서 필요 이 상태로 합의 제가 보기엔 불 가능 할 듯?
* 어떻게 줄건지
* 출력되는 장소와 빈도 수
* 선물 가격과 위치
* 구매 가능한 횟수 제한 있는가
* 한 번에 선물 할 수 있는 선물 개수

한 개 고정 하나짱은 bitch가 아님 님은 영앤리치가 아님

* 공중에 떠 있는 선물이면 몇 미터 밖에서부터 보일 것인가
* 다른 상호 작용과 동일하게 7m
* 아님 그냥 획득할 수 있는 곳이 지도에 표시된다거나
* 선물 종류 정해두기
* 산책 상태일 때 선물 구매 가능한 가게가 지도에 표시 되는지
* 데이트 할 때도 선물 구매 가능한 가게가 표시되게 할 것인지

= 데이트 할땐 데이트만 하셈

* 사물 AR 연출 출력이 무슨 뜻인지
* 선물할 사물 3D 리소스를 뛰운다는뜻 ㅎ
* 한 번에 여러 개의 선물을 선물 했을 때 연출이 있으면 어떤 순서로 출력되는지

= 여러 개 안댐 . bitch 아님

* 선물을 줄 때마다 좋아하는 연출 넣을 것인지

=당연. 방방 뛰거나 애교 부리는 모션 Rnd 예정

* 5개에 연출이 발생한다면 7개를 주었을 때 5번째에 좋아할지 혹은 7개를 다 주고 좋아할지
* 여러 개 안됨 su-9 요..