**필요 기술 리스트**

천호역 현대백화점 기준 200m 이내에 작업을 할 경우를 고려 하여 산출

ui 혹은 화면 파티클 연출과 같은 난이도 낮은 (기획팀 자체 판단) 기술은 적시 하지 않음

**공통**

1. 하늘 영역에 색상 필터 연출

Ex): 하늘이 어둡고 먹구름 보이게 하는 등

2. 특정 건물에 앵커 기술로 이펙트 혹은 텍스쳐 고정

3. 특정 지점에 도착 (위치 판별은 GPS 혹은 포인트클라우드 중 아무거나)시 event 발생 (상호작용 혹은 몬스터 출연 등)

Ex): 플레이어가 특정 좌표에 도달하면 몬스터 출현

4. 벽 메시를 인식하여 캐릭터가 벽에서 반쯤 빼꼼 하던지 숨는 애니메이션

5. 캐릭터나 에셋을 배치할 때 바닥과 높낮이를 인식 하는지

**AR 토모다치**

1. 3D 캐릭터 (FBX 확장자, VRchat 캐릭터 데이터임)를 불러와서 유니티 anim (에니메이션 데이터)를 이용하여 카메라가 인식한 바닥(도로 등)위에 걸어 다니게 할 수 있는 지

2. 특정 지점에 도착 후, 방향 혹은 포인트 데이터를 인식하여 특정 가게 혹은 빌딩을 인식하고, event 발생 (해당 가게에 대한 설명을 하는 등)

3. 특정 오브젝트를 수집하면 호감도가 상승

4. 호감도를 그래프화 한 GUI 출력

ex): 옷가게에 도착하면 옷 아이콘이 뜨고, 터치하면 수집. 과 같은 작용으로 옷 혹은 음식을 가상으로 수집하여, 해당 수집한 만큼 호감도 증가)수집 카운트, 호감도 수치와 그래프

5. google maps api 혹은 다른 지도와 연동하여 경로 혹은 지도 데이터를 사용할 수 있는지

**디펜스 관련**

1. 오브젝트가 생성된 후, 특정 건물이나 좌표를 향해 이동

2. 유저가 오브젝트 (타워 혹은 소환수)를 설치하고, 그 오브젝트가 앵커로 고정되는 지

3. 환경 이펙트 앵커가 가능한지

Ex): 기존 건물에 불타는 이펙트를 입힐 수 있는 지

4. 웨이브 횟수 카운트와 웨이브 변화에 따른 카메라 연출 (하늘 색 혹은 지면 불 등) 변화

Ex): 웨이브 횟수 카운트가 1 증가하면, 하늘 색이 붉게 변화한다 등