

동화: 어린왕자(6조)

1. 개요

가제: 어린왕자 스토리 북 (어린왕자의 성장)

테마(게임의 핵심이 되는 경험에 대해 한 줄 요약):

User는 어린왕자가 되어 행성들을 돌아다니며 도움을 주는 경험을 통해 성장하는 콘텐츠이다.

플랫폼: VR 스토리 북

장르: 롤플레이, 아케이드, 체감형 콘텐츠

대상: 5세~10세 어린이

2. 게임 메커니즘(규칙):

각 행성에서의 액티비티가 끝나면 다음 행성으로 이동하게 된다. 이동 전 각 행성에서 아래와 같은 액티비티 이후에 보상을 받게 된다.

핵심 액티비티(미션):

첫 번째 행성에서 컨트롤러만을 이용하여 떨어지는 운석을 파괴시킴(없앴)으로써 아기공룡을 구한다.

두 번째 행성에서는 도둑맞은 별자리를 찾아주며 그 별자리의 실루엣만을 보고 맞출 수 있도록 한다. 이때 실제 별자리 이름과 같지 않더라도 user가 자신 만의 이름을 지었다면 넘어간다.

세 번째 행성에 도착한 후 user가 목이 말라 물을 구하게 된다. 그 물을 보고 나누어달라는 비행사에게 나눠 줌으로써 보상을 얻게 된다.

3. 이야기:

배경: 가장 큰 테마는 우주로 어린왕자는 행성을 돌아다니며 행성 안의 등장인물을 구하면서 이야기가 전개된다. 행성은 크게 3개로 구성되며 첫 번째 행성에서는 아기공룡을 구하는 내용이 전개된다. 두 번째 행성에서는 별을 잃은 별자리 행성, 세 번째는 사막의 비행사를 돕는 테마로 이루어진다.

분위기: 이 스토리북은 아이들이 시각적으로 흥미를 느끼며 재미있는 경험과 책에 대한 흥미를 가질 수 있도록 하는 것을 목표로 하기 때문에 가장 큰 테마는 몽환적이고 신선한 분위기이다. 각 행성이라는 세부적인 테마에서는 너무 낮설지 않도록 여러 요소를 추가하여 친근한 분위기를 형성한다.

캐릭터의 배경과 설정

어린왕자: 여러 방면에서 서툰고 자신감이 부족한 어린왕자가 여러 행성을 돌아다니게 된다. 각 행성속에서 도움이 필요한 인물들을 도와주며 성장하는 메인 캐릭터이다.

아기 공룡: 운석으로 인한 멸종 위기에 처해 마지막 한 마리 남은 공룡이다. 공룡은 거대하고 무서운 인상이라는 것에서 벗어나 아기 공룡으로 설정한다. 그리고 이 공룡은 도움을 받는 대상으로 설정한다.

비행사: 비행사의 경우 여자 비행사로 설정한다. 조종사라고 하면 남자를 떠올리는 사람들이 많다. 이러한 조종사에 대해 바로 떠올리게 되는 이미지에 반하여 설정한다.

별자리: 별자리는 무생물이다. 그러나 별자리를 맞추게 되면 이 무생물에 생명을 부여하여 말하고 user와 소통한다.

4. 미적요소:

우주라는 배경과 별자리와 사막의 오로라와 같은 요소를 이용하여 시각적으로 눈길을 사로잡고 흥미를 유발한다.

행성 간 이동 묘사 장면(참고자료):



www.shutterstock.com - 1663231909

<https://www.shutterstock.com/ko/image-vector/planet-space-cartoon-background-composition-headline-1663231909> (우주 일러스트 있음)

행성 2 배경 참고(공간과 하늘이 모두 보이도록)



행성 3 사막 배경:



5. 기술:

Unity를 이용할 예정이다.

VR콘텐츠 제작을 목표로 VR 기기로는 오쿨러스 퀘스트2를 이용한다.

6. 유사사례:

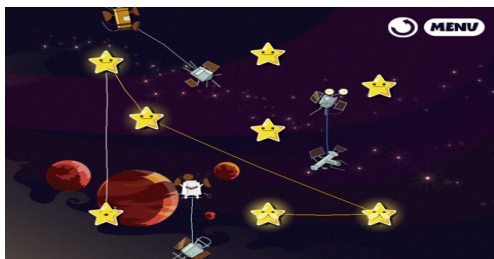
행성 1: 레이저로 운석을 제거하는 게임/ 일본 회사 BOKAIDEM 의 '푸르른 별'(2015), 어플리케이션 게임, 아케이드



운석을 맞춰 없앤다는 점에서 동일하며 이 게임의 요소 중 운석을 부수면 게임 진행을 위한 자원(보상)이 나온다는 점을 고려해볼 수 있음

http://smart.gameshot.net/?fn=9&no=4294958829&bbs=ip_game&cs=0/

행성 2: 별자리를 잇는 게임 / Star Connect(2011, 현재 찾을 수 없는 게임), 아케이드



이 게임은 별을 이어 완성한다는 점에서 동일하다. 이 게임에서 착안할 만한 요소는 별을 잇는 과정에서 장애물을 두어 승부욕을 일으키고 난이도를 조절할 수 있다는 점에서 고려해볼 수 있다.

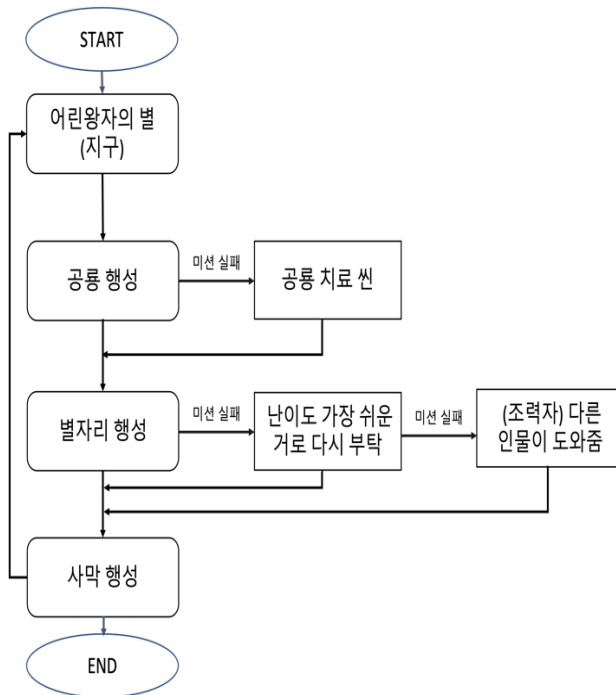
<https://geniusjw.com/m/612>

보상 UI :

게임을 착안하는 것이 아닌 보상에 대한 UI를 참고하기 위해 가져온 사진이다.



7. Flow Chart



8. Limit

시간제한: 한 행성당 최대 3분의 시간을 가지며 미션에 시간 제한을 두어 VR로 인한 문제 발생 가능성을 사전에 차단한다.

행동제한: user의 연령층을 고려했을 때 안전을 우려하여 인터랙션의 경우 팔까지만 사용할 수 있도록 제한한다.

9. 기타

멀티플레이어:

여우 친구와 같은 조력자라는 등장인물을 추가하여 다른 user와 함께 게임을 진행하도록 설계한다. (아직 논의 필요)

10. 에셋 자료

테마 전반:

(어린이왕자, "The Little Prince 3D Print 3D print model", sangost01, 35\$)

<https://www.cgtrader.com/3d-print-models/miniatures/figurines/the-little-prince-3d-print>

(우주, Space Graphics Planets, Carlos Wilkes, 90\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/space-graphics-planets-124578>

(경비행기, "Aircraft - Aerobatic Biplane", Arunas B., 30\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/air/aircraft-aerobatic-biplane-77013>

(유니콘)

("Little Horse (5 skins, detachable gear and armor, includes Unicorn skin)", Tom poon, 90\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/mammals/little-horse-5-skins-detachable-gear-and-armor-includes-unicorn--130924>

공룡 행성:

(동물, Low Poly Animated Animals, polyperfect, 150\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/low-poly-animated-animals-93089>

(운석, "VFX Graph - Meteor Rain - Vol. 1", Gabriel Aguiar Prod, 30\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/vfx-graph-meteor-rain-vol-1-207685>

(공룡)

("[Low Poly] Animated Dinosaurs", Jiffycrew, 44.97\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/reptiles/low-poly-animated-dinosaurs-217691>

별자리 행성:

(별자리, "Starfield3D", Voldemar, 90\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/starfield3d-116497>

사막 행성:

(오로라, "단순 오로라 "Shader"", Luka (Zoey) Song, 22.5\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/substances/simple-northern-lights-shader-214718>

(사막)

("Environment Pack - Desert", Crudo interactive, 90\$)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/environment-pack-desert-217398>

총 에셋 비용: \$672.47 (967,011.86 원)

* 앞으로 추가할 내용:

//컨트롤러

//사용자 인터페이스

// 컷신

// Tutorial

// 스테이지 디자인

// 배경과 시놉시스(세계관)

//게임뷰