

정종설 회의록

20190919

박영준 문명기 김세진 이호찬

AR 슈팅게임

Issue 1: PVP 모드에서 사람 인식

➔ 사람 위치 인식이 어려움

■ 텐서플로 딜레이 클 것 같음

(sol1) 로그인 -> 서버 -> 유니티 -> VR 사용자 좌표 공유로 Unity System에서 처리하는 방법? (공부해야함)

(sol2) 센서 사용 (거리 계산 센서 - 초음파센서, RFID, 적외선, 3개 카메라 등)

➔ RFID, 카메라 3각 측량은 공간을 한정 지어야 하기 때문에 AR 부적합

➔ 센서를 사용하는 것이 효율적임

➔ GPS는 정확한 좌표를 가져오기 힘들

(sol3) 경쟁 모드로 전환 (몬스터 잡고 점수 랭킹)

■ 사용자 위치를 잡을 수 없다면 같은 위치에 몬스터 생성 어려움

◆ PVP와 다르게 서서 쏘도 의미 있는 게임 가능 (퀄리티쓰레기)

~~(sol4) 와이파이 3개 설치해서 정확한 좌표 (x, y) 추출 가능 머신러닝 (소스?)~~

결론) 중요한 점은 사용자 위치 파악 -> 센서 정확도 낮음

키넥트 + 총(적외선)을 쏘아 -> 위치가 키넥트에 입혀져 ->

상대의 골격과 위치가 일치하면

가정1) 키넥트를 Unity에 객체화 시킬 수 있어야 됨

(딜레이가 적겠다)

Issue 2: 선이 짧아서 활동 반경이 개 짧음

➔ VR기기로 AR을 사용하려 했더니 선 짧음

- 생각해보니까 VR과 AR의 가장 큰 차이가 자유도임
- 슈팅게임은 자유도가 생명인데 구현해도 필요 없음

(sol1) PC를 가방에 넣고 돌아다녀야 함

VR 방탈출 게임

Issue 1: 너무 Entertainment 게임 -> 경쟁사에 퀄리티 따라갈 수 없음

VR 쿠키런 운동 게임

Issue 1: 런닝머신이 꼭 있어야 진행할 수 있음 -> 망함

무한대

무한대.v1 => 무한대.v2 => 무한대.v3

왜 개인으로 하고싶음? -> 장점? ->

보편적으로 어렵다는 얘기 = 모든 사람이

AR 게임 한계

- VR과의 가장 큰 차이점은 자율성
- VR기기를 사용하면 이동에 큰 제약

AR

- VR과의 가장 큰 차이점은 자율성
- VR기기를 사용하면 이동에 큰 제약

- VR은 게임에 특화된 장비
- 게임 이외에 무언가를 하기에는 너무 비쌌
- 그래서 액티브한 운동을 할 수 있는 게임을 제안한 것
 - 운동이라는 분야 자체는 긍정적
 - ◆ 헬스케어 같은 거
 - 게임이 크게 아이디어나 디자인쪽인데
 - 운동에 관한 획기적인 아이디어가 안 나온 상황
 - 이런 게임이 아니면 디자인이나 기획
 - 그래픽으로 사로잡는 방향이 있음
 - 근데 디자인을 잡기 힘들
 -
- 디자인보다는 획기적인 아이디어가 있어서
-