

# 아바타 콘텐츠

최종 수정일 : 2023.09.20



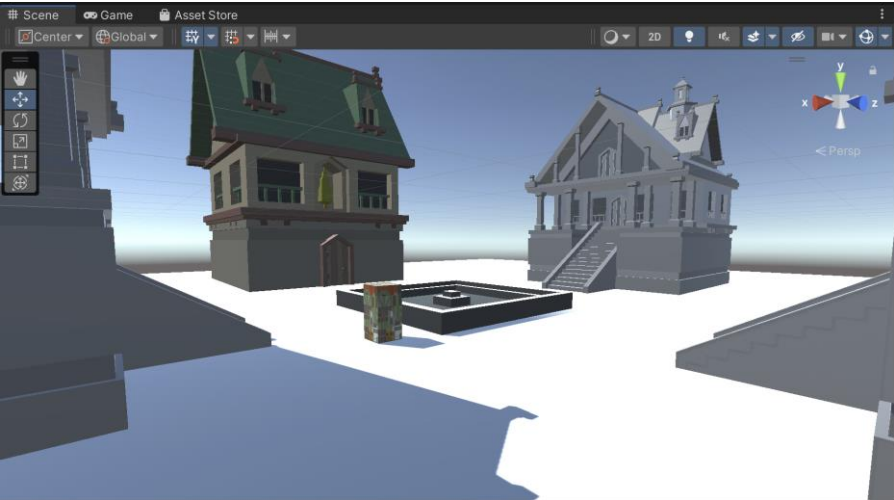
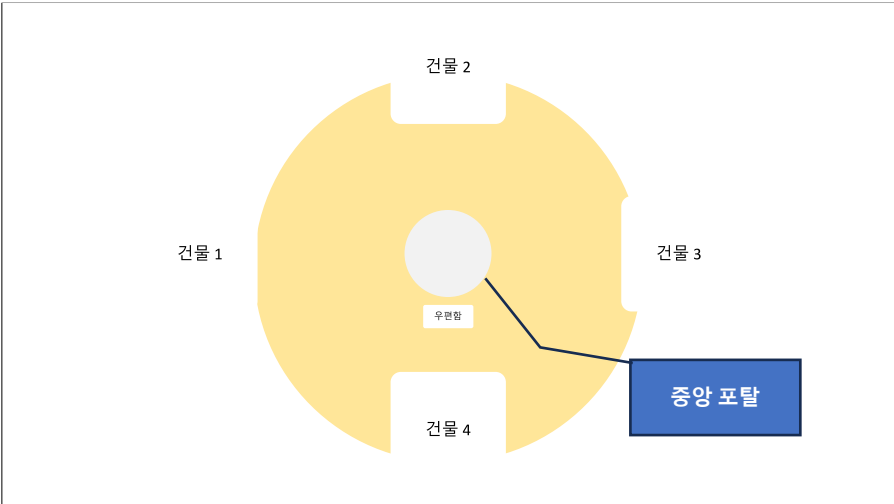
# History

Date	History
23.09.18	○ 최초 작성 : 이지선



# 1. 개요

## 1-1. 변경 내용



항목	내용
조작방법	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 앞, 뒤, 좌, 우 이동: W, S, A, D 사용</li><li>○ 오브젝트 상호작용: 마우스 클릭, F 키 사용</li><li>○ 중요 기능 시 별도 단축키 입력 (메일함 M / 소셜 J / 인벤토리 I 등...)</li></ul>
플레이어 이동 범위	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 맵 내에서의 전체적인 이동이 가능하다.</li></ul>
플레이어 리스폰 범위	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 노란색 원형의 범위.</li><li>○ 플레이어 캐릭터는 포탈 근처에 생성된다.</li></ul>

# 1. 개요

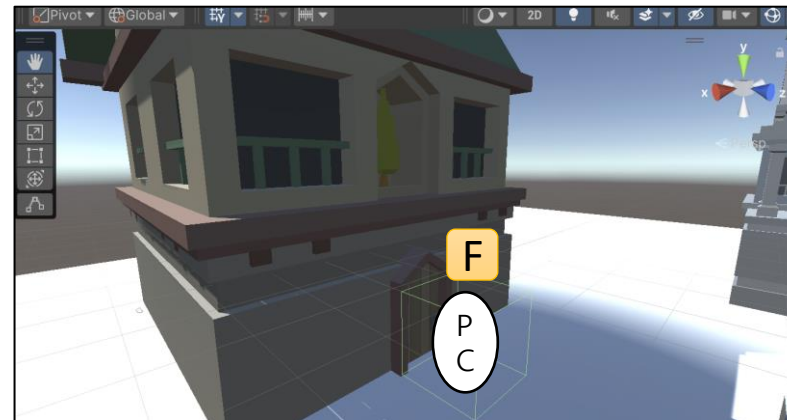
## 1-2. 오브젝트 종류

중앙 포탈	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 게임 시작을 위한 상호작용 오브젝트</li><li>○ 별도로 화면 중 우측 하단에 버튼 UI 배치 예정</li><li>○ 상호 작용 시 게임 룸 입장하는 UI 표시</li></ul>
건물	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 건물 오브젝트 근처 가서 F 키 사용 시 건물의 목적과 관련된 장소 이동 or UI 팝업 표시</li><li>○ (ex) 아바타 상점 / 플레이어의 방...</li></ul>
우편함	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 우편함 오브젝트 근처 가서 F 키 사용 시 우편함 처리하는 UI 팝업 표시</li></ul>
이스터 에그	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 오브젝트의 외형이 보이지 않더라도 상호작용 콜라이더 체크 후 F키 입력하라는 UI 표시로 안내하는 방식 (리소스 절약 목적)</li><li>○ 오브젝트의 외형이 보여도 기능적인 부분에서는 동일</li></ul>
대표 NPC	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 미션 / 튜토리얼 / 출석 등을 다루는 게임의 대표 NPC</li></ul>

✓ NPC와의 대화를 할 일이 있을지 체크 필요.

대화 할 일이 없다면 해당 기능 미구현, 대표 NPC로부터 받는 미션 화면만 구현 예정

## 1-3. 오브젝트 체크 방법



- 건물 입구에 유저 체크하는 콜라이더 설치
- 유저 캐릭터 진입 체크 시 F 키 입력 안내 UI 화면상에 표시
- 추후 건물의 용도에 따라 실내 공간으로 들일 것인지, 팝업으로 표현할 건지 결정 필요  
(ex) 아바타 상점 - 팝업으로 상점 표시 / 우편함 - 팝업으로 우편함 설치



## 2. View

### 2-1. 3인칭 카메라



- 플레이어 캐릭터를 따라다니는 카메라
- 플레이어 캐릭터 뒤에서 플레이어 캐릭터와 주변을 넓게 비추도록 작업  
(본인 캐릭터의 커스텀, 다른 캐릭터의 커스텀을 볼 수 있도록 하기 위함)  
(ex) 사이퍼즈 view
- 카메라 범위는 테스트 하면서 체크 필요

✓ 마우스를 클릭해서 화면을 돌리면 카메라가 돌아가도록 해야 할 지 고민 필요  
➔ 커스텀을 구경하는 재미, 아바타 중요 요소를 살려주는 부분

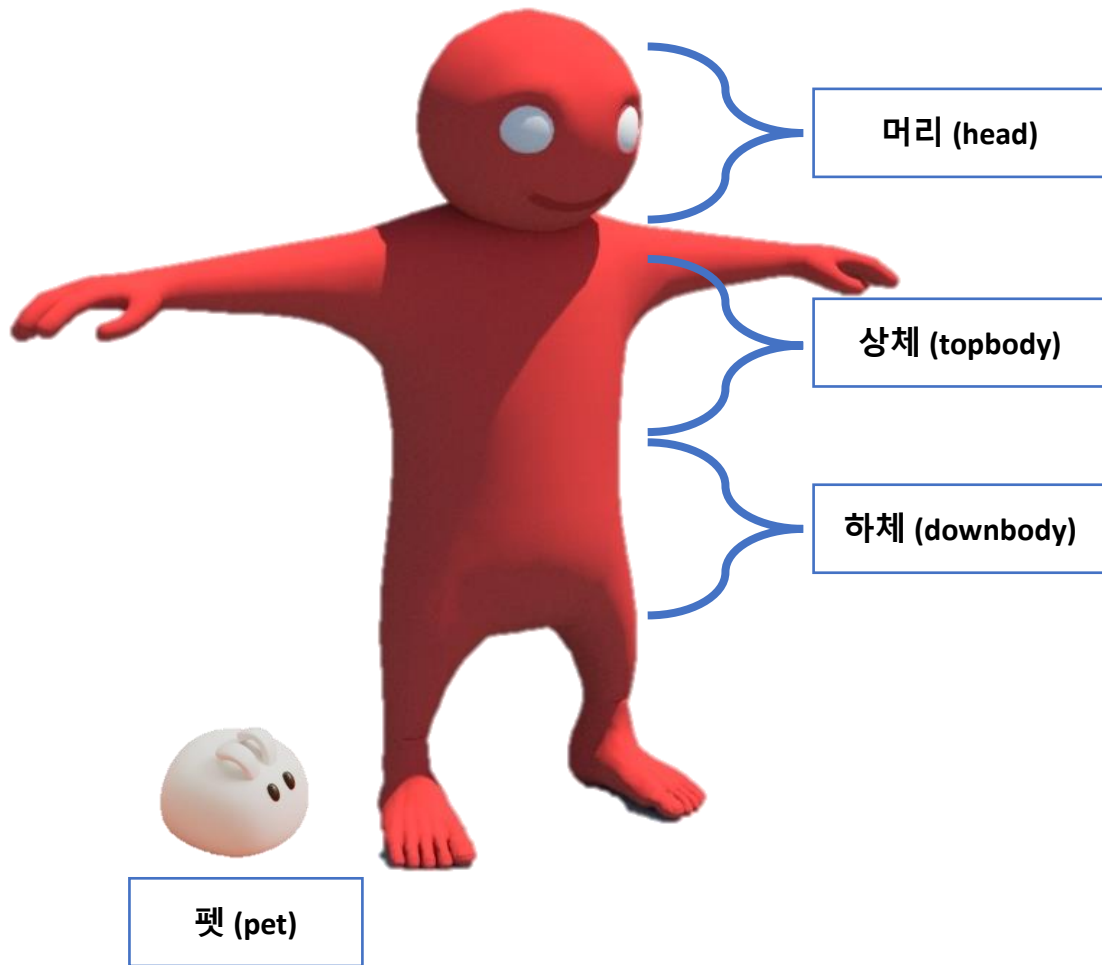


### 3. 아바타

#### 3-1. 아바타 캐릭터 파트

예시 이미지 : 캐릭터 디자인은 회사측 결정 필요

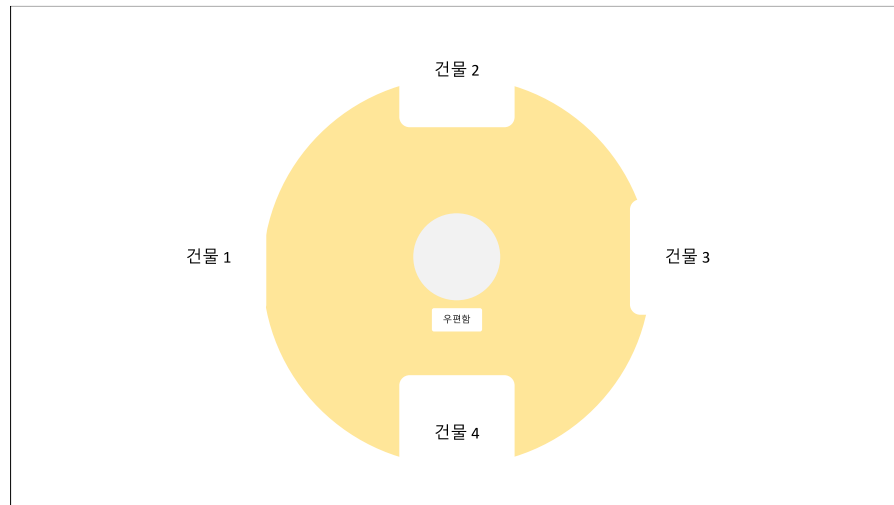
파트 확정 후 생성 UI 다룰 예정



### 3. 아바타

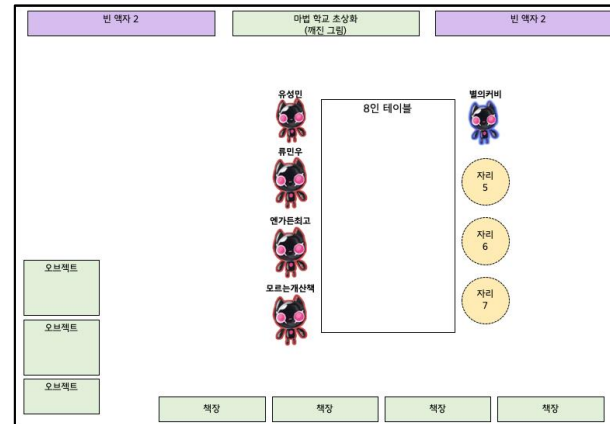
#### 3-2. 아바타 활동 영역

##### 1. 비플레이 상태 - 맵 전체 이동 가능



- 맵 전체 이동 가능
- 자유롭게 캐릭터는 이동할 수 있다.

##### 2. 플레이 화면



- 게임 대기실에서 아바타 캐릭터 노출 및 이동 조작 가능
- 플레이 시
  - 키워드 입력 / 그림 표시 등의 UI 표시 중에는 조작 불가능 및 캐릭터 노출 불가능
  - 키워드 입력 완료 후 UI 닫혔을 시에는 조작 가능 및 캐릭터 노출
- 채팅 UI 표시 중에는 캐릭터 조작 불가능

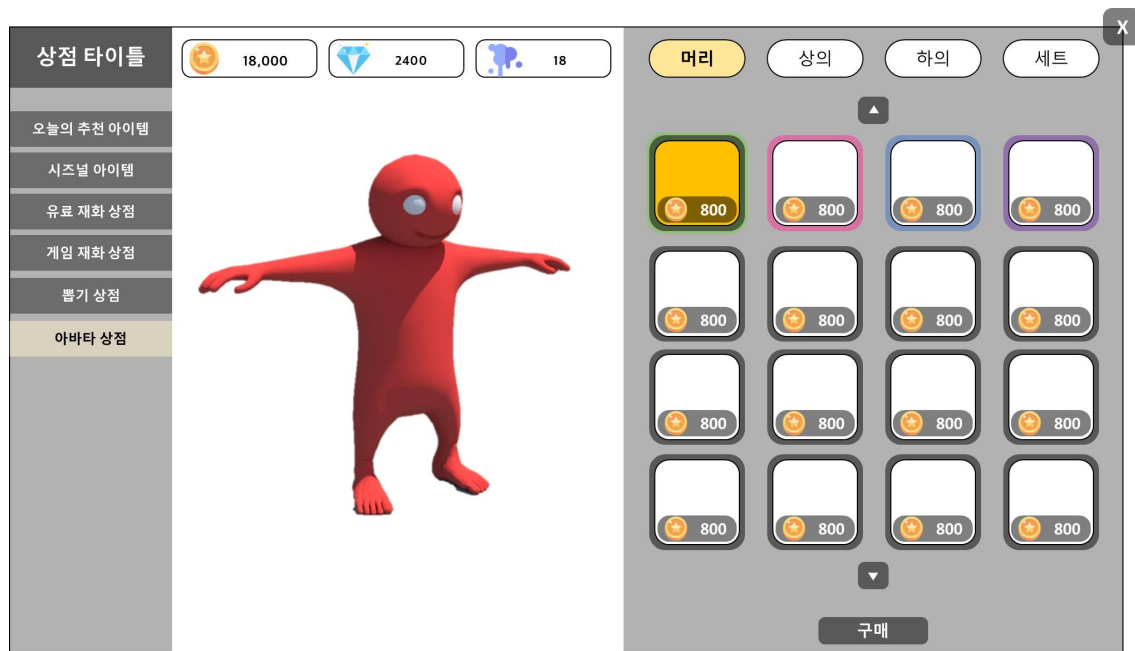


### 3. 아바타

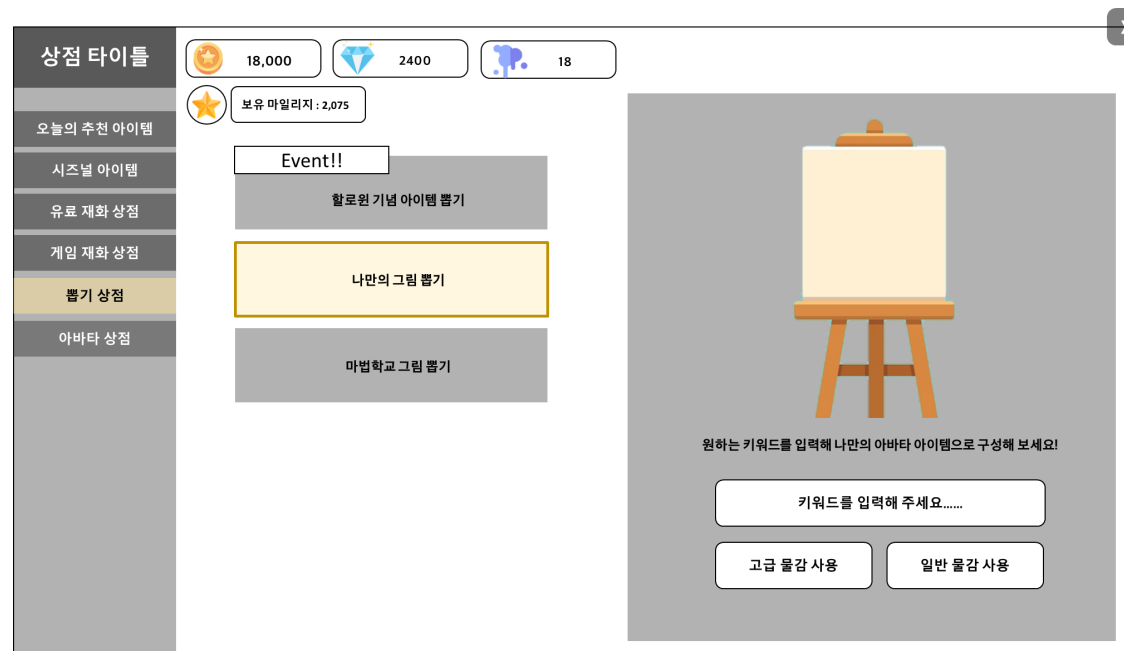
#### 3-3. 상점

✓ 상점 카테고리 부분 UI/UX 는  
아바타 뽑기 + 아바타 상점을 합칠까 고민 중.....

#### 1. 아바타 상점



#### 2. 아바타 뽑기 상점



- [메인 화면] - [상점 오브젝트] 통해서 진입 가능
- 상점 중 아바타와 관련된 상점은 아래 2종으로 구성

아바타 뽑기 상점	<ul style="list-style-type: none"><li>• 뽑기로만 구성된 상점</li></ul>
아바타 상점	<ul style="list-style-type: none"><li>• 뽑기 없이 아이템 구성으로만 판매되는 상점</li></ul>





### 3. 아바타

#### 3-3. 아바타 상점

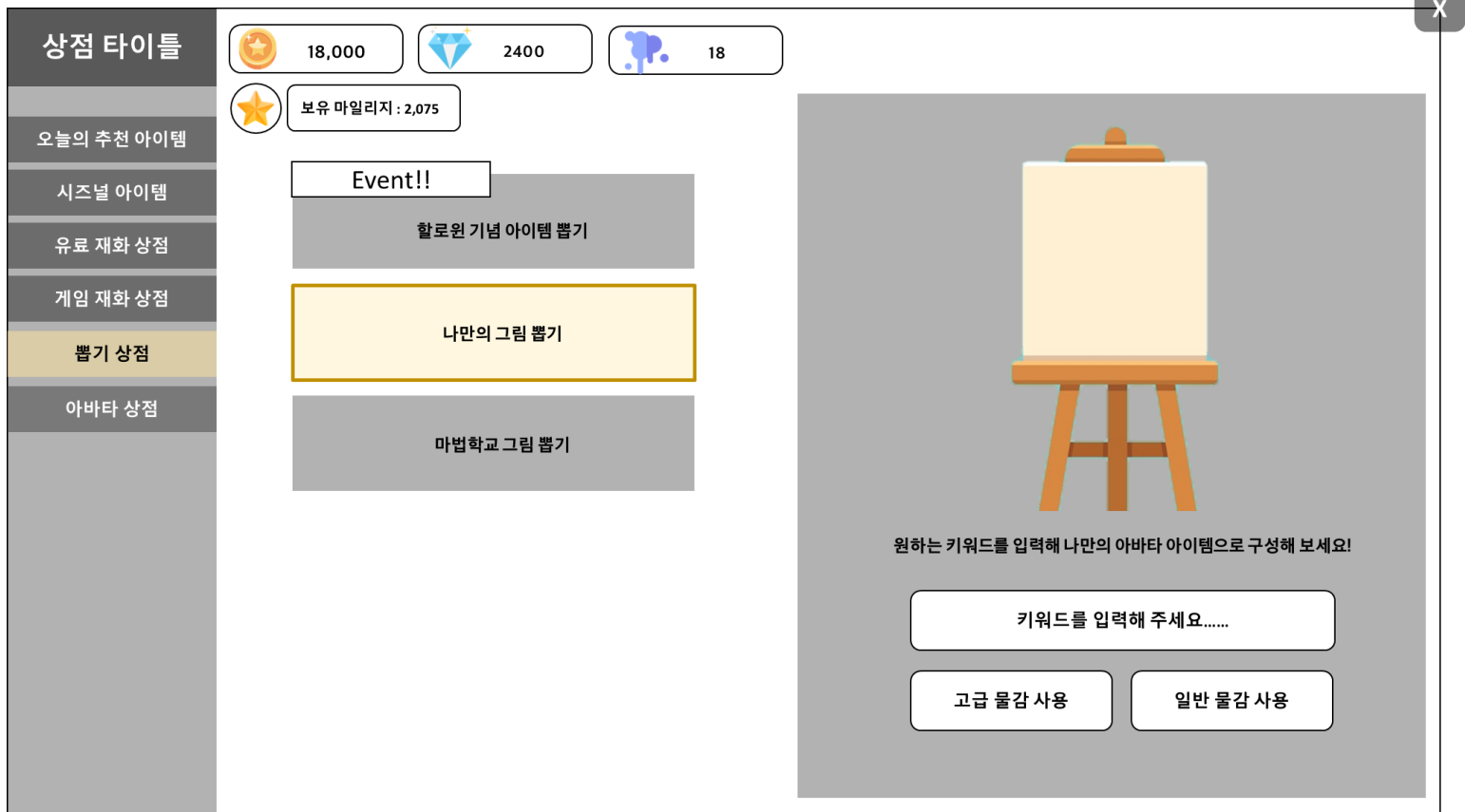


1. 카테고리	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 구성되는 파츠에 따라 카테고리 분류</li><li>○ 해당 목록 클릭 시 관련된 파츠 아이템 표시</li></ul>
2. 아이템	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 등급에 따라 아웃라인 컬러 변경</li><li>○ 고정 판매에는 단독 컬러 판매 노란색/ 파란색/ 주황색.....</li></ul>
3. 미리보기	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 아이템 클릭 시 미리 반영해 보는 view</li></ul>
4. 구매 버튼	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 누르면 아이템 구매</li></ul>



## 3. 아바타

### 3-3. 아바타 뽑기 상점



- 현재 구성 방식
  - \* 그림 뽑기 → 그림 획득 → 본인 아바타에 그림 커스터마이징
  - \* 그림이 그려진 아이템 형태로 획득되는 것이 아님.
- 유저가 관리해야 하는 재화는 2종
  - (1) 고급 물감 : 뽑기 시 확률 높여서 더 좋은 걸 얻게 하는 재화
  - (2) 일반 물감 : 뽑기 시 일반 확률 적용
- 유저가 할 수 있는 뽑기 종류 4종
  - (1) 기간제 뽑기 : 기간 지나면 해당 버튼 삭제
  - (2) 상시 뽑기 (마법학교 그림 뽑기)
    - ↳ 고정되어 있는 그림 리스트를 뽑는 것
    - ↳ 대기실을 꾸밀 수 있는 오브젝트를 뽑는 것
  - (3) 커스텀 되는 그림 뽑기
    - ↳ 유동적인
- 그림의 등급 선정 방식 (간단 내용)
  - (1) 그림 뽑기 → AI가 그림을 하나 출력 함
  - (2) (1안) 등급을 확률에 따라 줌
    - ↳ (ex) 레전드 등급 2% 유니크 3% 레어 40% 일반 55%



## 4. 보상

### ❖ 획득 가능한 보상 종류

비플레이 획득 가능	
출석 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>출석 시 획득 가능</li></ul>
튜토리얼 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>튜토리얼 진행 시 획득 가능</li><li>작업 우선 순위 낮음, 신규 유저를 위한 시스템</li></ul>
접속 미션 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>접속 미션 완료 시 획득 가능</li></ul>
상점 1일 1회 무료 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>상점에서 하루에 한 번 무료로 주는 보상</li></ul>

플레이 시 획득 가능	
리더보드 스코어 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>리더보드에 표시되는 스코어에 따른 획득 가능 보상</li></ul>
플레이 미션 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>플레이와 연관된 미션 완료 시 획득 가능</li></ul>
플레이 보상	<ul style="list-style-type: none"><li>플레이 후 뽑기 재료인 물감 획득</li></ul>

### ❖ 재화 종류

현금 거래 재화 1종	<ul style="list-style-type: none"><li>다이아 같은 결제 가능한 재화</li></ul>
인게임 재화	<ul style="list-style-type: none"><li>게임 내에서만 사용 가능한 재화</li></ul>
물감	<ul style="list-style-type: none"><li>뽑기 시 소모되는 소모성 재료 아이템</li><li>고급 물감 / 일반 물감</li></ul>
마일리지	<ul style="list-style-type: none"><li>뽑기 / 유료 구매 등을 통해 모으는 포인트</li><li>모아서 별도 구매 가능</li></ul>