

### 3. 프로젝트 수행 상황

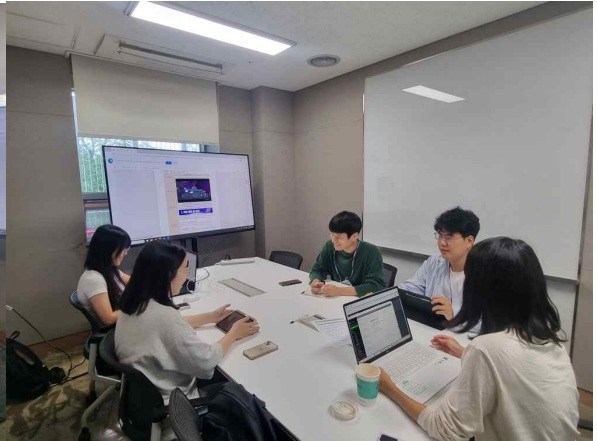
#### 활동 사항

##### ○ 9/11(월)

- 킥오프 멘토링 받기 전 멘토님과 공유할 내용에 대한 자료 제작
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우

##### ○ 9/12(화)

- 네이버 웹툰 김상미 멘토님 멘토링 진행(kick off meeting)
- 프로젝트 방향성에 대한 소개와 기존 드리프트 VR컨텐츠 창작물에 대한 소개 진행
- 아이디어 및 컨셉을 잡을 때 수익화에 대한 인지와 생각보다는 여러 게임을 해보면서 컨셉과 특성을 파악해보는 시간을 가져보라고 조언 받음
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우



9월  
3주

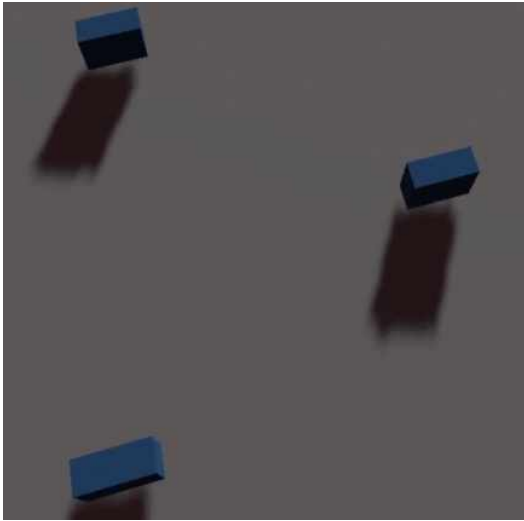
##### ○ 9/13(수)

- 판교 제2테크노벨리에서 멘토링 내용 바탕으로 회의
- 기존 제작해놓은 VR게임을 AR컨셉으로 전환하여 시안을 제작해보기로 결정함
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우



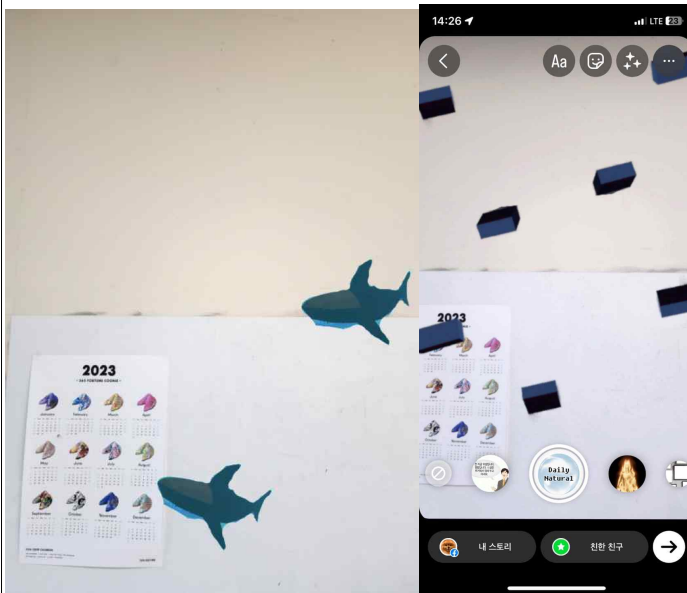
##### ○ 9/14(목)

- 기존 DRIFT VR 컨텐츠를 바탕으로 AR 시안 제작
- VR에서 주요 핵심 부분 모델 추출
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우



○ 9/15(금)

- 각자 진행해본 AR시안을 바탕으로 회의 진행
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우



○ 9/18(월)

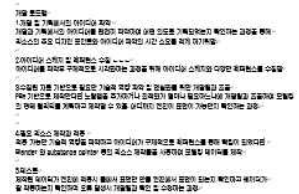
- 시안 제작 내용을 바탕으로 앞으로 지속 가능한 개발 프로젝트 기획
- 기술 보고서 및 디자인팀과 개발팀에 대한 각각의 보고서 작성
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우

9월  
4주



○ 9/19(화)

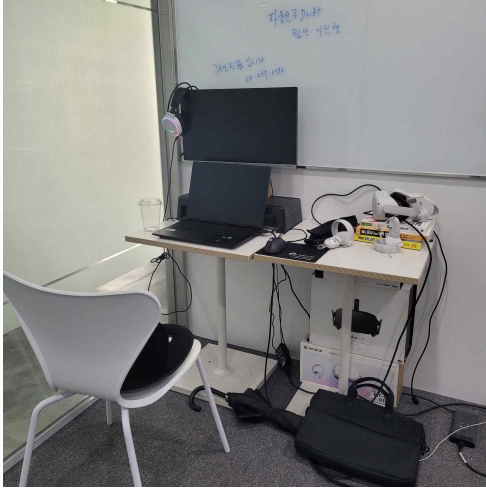
- 기술보고서와 디자인 프로젝트 보고서를 바탕으로 전체 개발 로드맵 기획

[illegible]

- 9/20(수)
  - 각 기술보고서와 디자인 보고서를 바탕으로 전체 로드맵 고도화와 협업 가능한 지재권IP 조사
  - 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우
- 9/21(목)
  - IP확보가 어려움이 있어 기존의 오픈 에셋이나 모델등을 최대한 활용하고, 기존 VR컨텐츠에서 모델을 추출하여 AR화 할 수 있는 유니티 엔진과 sparkAR등을 통해 확산할 수 있는 방안 감안
  - 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우
- 9/22(금)
  - 제작한 시안에 대한 쇼츠를 제작하여 시장 반응을 보기로 하여 제작 시작함
  - 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우

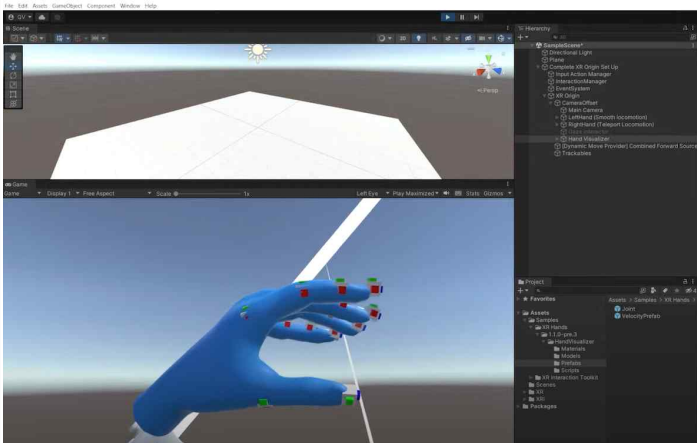
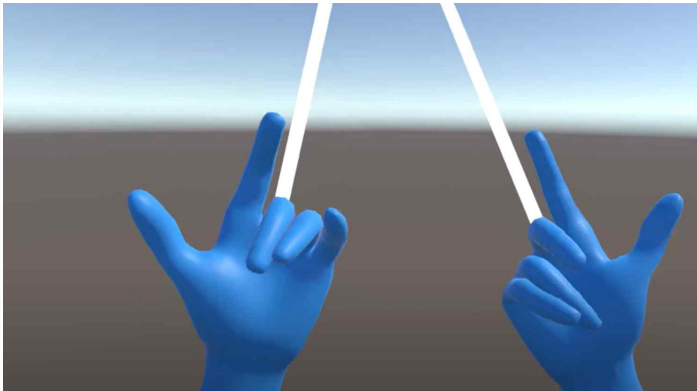
○ 9/25(월)

- Oculus Meta Quest 및 Vive VR 기기 환경 세팅
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우



○ 9/26(화)

- Unity Engine에서 Oculus Meta Quest 2 핸드트래킹 구현
- Unity XR Interaction Toolkit 활용
- 참여 인원 : 황다은, 박성우



○ 9/27(수)

- 핸드트래킹에 활용할 손 모델 제작
- 참여 인원 : 정두림, 강민석

10월  
1주


○ 10/4(수)~10/5(목)

- 앞서 구현한 기본 기반으로 이어서 제작
- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우





○ 10/6(금)


- 멘토링 일정 회의
- 어떤 점에서 멘토링을 받을지에 대한 회의


 **퍼실리테이터\_김상미** 5일 전  
안녕하세요, 다른 일정으로 다시 의견 모아봅니다.  
(1) 10/10일 (화) 오후 2시  
(2) 10/13일 (금) 오후 2시  
(3) 다른 일정 요망  
임티 남겨주세요~  
1 1 2 2 3 1


5개의 댓글

 **퍼실리테이터\_김상미** 5일 전  
민석님 외 다른 분들도 모두 13일 2시로 괜찮으실까요?

 **DRIFT/황다은/TeamLeader** 4일 전  
답변 늦어서 정말 죄송합니다. 혹시 20일이나 27일  
도 괜찮으실까요? 13일 이후 평일 멘토님 편하실 때  
로 날짜를 미룰 수 있으면 좋겠습니다..!

 **퍼실리테이터\_김상미** 4일 전  
그럼 20일 2시에 될게요 😊

 **퍼실리테이터\_김상미** 4일 전  
판교역 앞 테크원 1타워, 4층에서 뵙겠습니다.

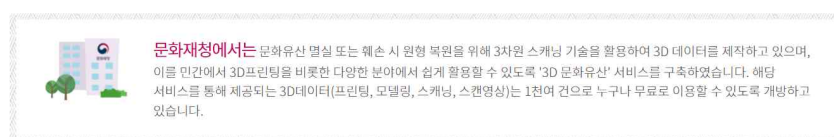
 **DRIFT/황다은/TeamLeader** 4일 전  
감사합니다!

- 참여 인원 : 황다은, 정두림, 강민석, 박성우

○ 10/12(목)

- '깍두기', 영어로 'K-dugi' 이름의 한국 전통 놀이 기반 하이퍼 캐주얼 XR 게임 콘텐츠로 방향 변경
- 그저 전통놀이를 구현하는 것이 아니라 전통놀이에서 영감을 받아서 NEW 한 새로운 한류 콘텐츠 기획
- 핸드트래킹, passthrough 등의 XR 기능 타겟으로 메타 Quest3, 애플 Vision Pro 타겟팅
- 한국의 전통 놀이를 트렌디한 해석과 최신 기술로 풀어볼 생각
- 이후 민속촌이나 문화재청등 기관과의 협약 가능성 검토
- 문화재청 국가 문화유산 포털의 3D 문화유산 사용

3D 문화유산 소개



구축 영상



○ 10/20(금)

퍼실리테이터님과 2차 멘토링 진행



#### 1. 브랜딩 멘토링에 대한 의견

- 개발 멘토링 대신 브랜딩 멘토링을 받고자 함.
- 브랜딩은 대중과의 소통 개선을 목표로 하며, 브랜드 아이덴티티를 강화하려고 함.

#### 2. 마이스터 멘토링 계획

- 2월까지 마이스톤을 통해 초안 제공 예정.
- 아이템 변경으로 커뮤니케이션 어려움이 있었으며, 초기 준비를 위한 시점을 설정할 필요 있음.

#### 3. 전통 문화의 산업화

- 공공 지원을 받을 수 있으며, 전통 문화 프로젝트에는 예산이 많이 필요함.

#### 4. 박물관 로고 제작

- 로고를 다양한 박물관에 납품하는 것을 고려 중.
- 로고를 장소별로 다르게 설정하거나 이미지를 표현할 수 있음.

#### 5. 콘텐츠 기획의 취약점

- 콘텐츠 기획 팀원 부족으로 어려움을 겪고 있음.
- 콘텐츠 기획에 대한 개선 방안을 논의 중.

#### 6. 오프라인 공간의 활용

- 오프라인 공간에서 제공할 경험에 대한 논의 진행 중.
- 박물관 방문자를 대상으로 다양한 활동을 제공하는 방향으로 검토 중.

#### 7. 한국 박물관에 대한 납품 방식

- 한국 박물관에 납품하는 대신 외국인 개인에게 공급하고자 함.
- 공공과 개인 중 어떤 방식으로 진행할지 검토 중.

#### 8. 브랜딩의 중요성

- 브랜딩은 지속적으로 변화하므로 커뮤니케이션 전략과 톤을 고려해야 함.
- 브랜딩은 제품 완성도가 있어야 하며, 브랜드 아이덴티티를 강화해야 함.

#### 9. 기획과 구현의 차이

- 기획안을 주면서 구현 가능성을 고려해야 함.
- 기획의 참신함과 실현 가능성 사이의 균형 필요.

○ 10/24(화)

각두기 프로젝트 브랜딩을 위한 로고 제작

- 글로벌 타겟



○ 11/01

활동 이름 : 실시간 공간 인식을 활용한 AR 투호놀이 게임 개발

목적 :

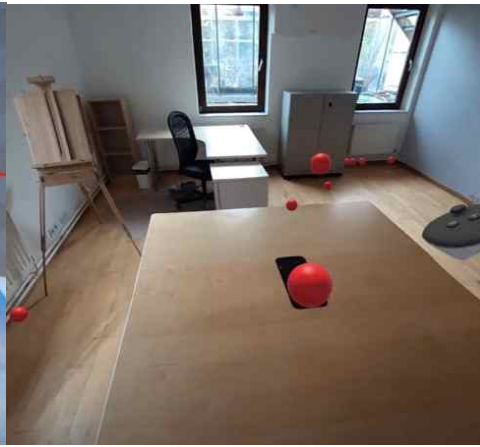
- 사용자에게 패스스루 기능을 활용한 공간 인식 및 상호 작용을 통해 즐거운 게임 경험 제공
- 사용자가 현실 환경에서 주어진 물체들을 활용해 투호를 즐길 수 있도록 하는 것이 주요 목적
- 게임은 즐겁고 교육적인 경험을 제공해 XR 기술을 활용한 상호작용을 촉진하며 사용자의 흥미를 유발
- 사용자에게 현실 환경과 가상 세계를 융합시켜 색다른 경험을 제공하며, 물체 인식 및 XR 기술을 활용한 상호작용을 재미있게 경험하도록 하는 것을 목표로 함

내용 요약 :

- 게임의 핵심 기능은 Quest 3에서 제공하는 패스스루를 통해 물체와 바닥의 깊이를 실시간으로 인식하고 계산하는 기능을 활용하는 것
- Quest3의 Scene Model를 활용해 사용자 주변에 있는 물체들을 인식함으로써 물체들은 게임 내의 투호놀이 요소로 사용될 수 있음
- 바닥 및 물체의 표면을 식별해 사용자가 물체를 던질 수 있는 표적 지점으로 활용
- 사용자는 인식된 물체들을 선택해 가상의 물체로 변환해 이를 던져 표적에 맞춘
- 투호 성공 여부에 따라 점수를 부여하며, 다른 사용자와의 경쟁이나 협업을 통해 게임을 더욱 흥미롭게 만들 수 있음
- 교육적 요소 : 게임은 사용자에게 전통놀이와 XR 기술의 활용법을 가르치는 교육적 측면을 가지고 있을 수 있음



현실 공간의 벽, 바닥 및 물체를 인식한 모습  
환경에서 인식한 물체에 부딪히는 모습



임의로 생성한 물체를 던지면 실제

### ○ 11/03

활동 이름 : PassThrough 구현 및 여러가지 오브젝트 생성 및 상호작용 시스템 구현

목적: 실제 PassThrough를 구현해 보는 것으로 몰입감 높은 콘텐츠 제작을 위해 필요한 환경 확인 및 구현 단계에서 발생할 수 있는 문제를 확인 및 해결책을 찾기 위한 미니 프로젝트 진행

내역:

1. Passthrough 학습을 위한 리서치 및 자료 수집

Unity를 기반으로 Oculus에서 제공하는 Oculus Integration SDK를 활용하는 것을 목표로 잡았고, 관련 자료 및 응용 사례 등에 대한 조사를 진행하였습니다.

자료

[\(72\) How To Make a Quest 3 Mixed Reality Game - Unity Tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=72HjSudA85gn3)

[\(72\) Hand Tracking \(NO CONTROLLERS\) | Unity VR Tutorial for Oculus Quest - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=72HjSudA85gn3)

<https://developer.oculus.com/documentation/unity/unity-isdk-grabbable/>

2. 큐브, 화살, 활 시위 구현:

제작한 오브젝트로는

1. 간단한 정사각형 큐브

2. 화살 생성 및 활 시위를 구현한 활

3. 입구 상태에 따라 다른 형태로 분무가 되는 분무기

이렇게 3가지 오브젝트를 제작 및 기능을 구현하였으며, Passthrough 환경에서 정상적으로 작동하는지 확인 작업을 진행하였습니다.

프로젝트 구현 영상:

<https://drive.google.com/file/d/19HSudA85gn3-QXjmSq1uBmwVhIEE3ayZ/view?usp=sharing>

3. 문제 도출 및 대비

현재 quest 3를 활용하여 개발을 진행하였으나, 앞으로 출시될 여러가지 디바이스에 대응하기 위해 Oculus Integration SDK를 활용하지 않고 OpenXR을 활용하는 것을 목표로 선정하였으나, 자료 조사 도중 각 디바이스에 맞춤형 빌드를 진행하는 것을 목표로 진행하는 것이 더욱 개발을 간편하고 빠르게 개발이 가능할 것 같아 현재는 Quest 3를 목표로 프로젝트를 진행하고, 이후 출시되는 디바이스를 대상으로는 각 디바이스에 맞는 빌드를 준비하는 것으로 결정하였습니다.

이미지 자료들



```

[SerializeField]
private Transform endpoint1, endpoint2;
[SerializeField]
private Transform midPosition;

private LineRenderer lineRenderer;

// Start is called before the first frame update
❖ Unity 메시지 참조 0개
void Start()
{
    lineRenderer = GetComponent<LineRenderer>();
    CreateString(null);
}

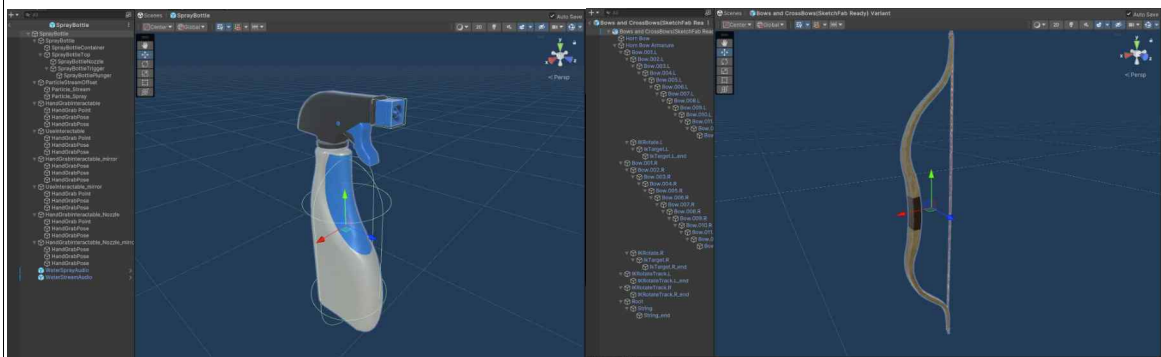
// Update is called once per frame
❖ Unity 메시지 참조 0개
void Update()
{
}

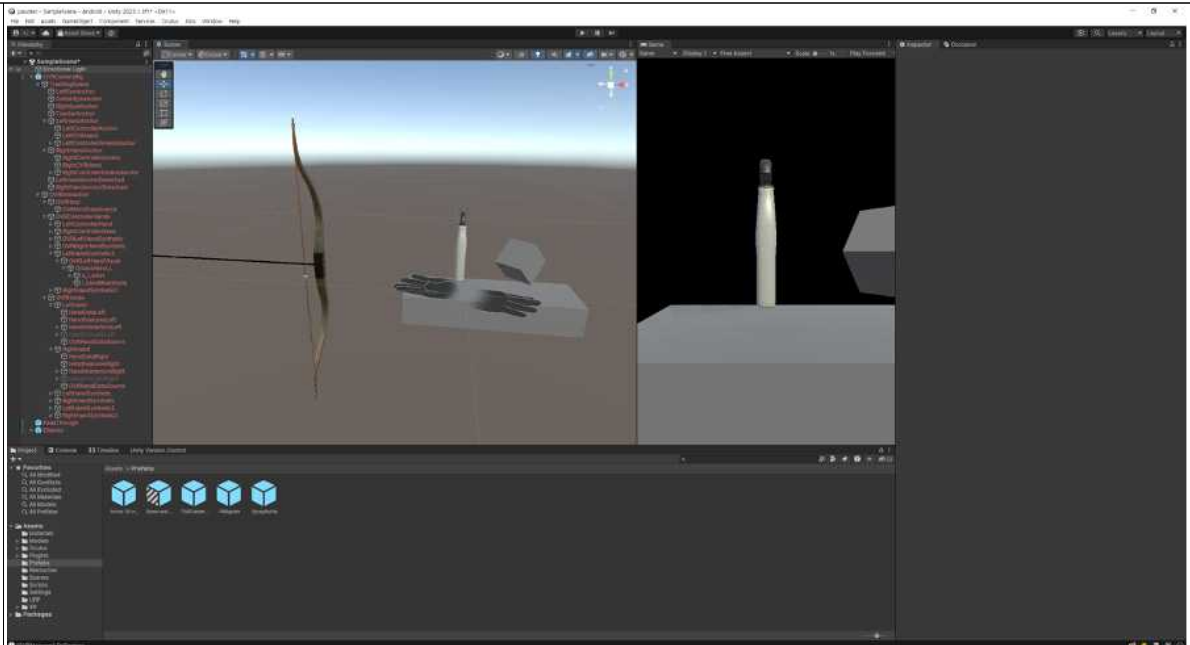
참조 3개
public void CreateString(Vector3? midPosition)
{
    Vector3[] linePoints = new Vector3[midPosition == null ? 2 : 3];
    linePoints[0] = endpoint1.localPosition;

    if(midPosition != null)
    {
        linePoints[1] = transform.InverseTransformPoint(midPosition.Value);
    }
    linePoints[^1] = endpoint2.localPosition;
    lineRenderer.positionCount = linePoints.Length;
    lineRenderer.SetPositions(linePoints);
}

```

(활 시위 구현 코드)





○ 11/07

활동: 콘텐츠 디자인

목적: 메인 콘텐츠를 전통놀이를 이용한 콘텐츠 개발로 하였으나 굳이 전통놀이를 HMD를 이용해서 해야 하는가?, 다른 콘텐츠들에 비해서 특별한 점은 무엇인가? 에 대한 질문을 두번째 멘토링에서 받았고 그에 대한 답변을 생각해보고자 함.

1. 우리 콘텐츠가 다른 전통놀이 AR 또는 VR 콘텐츠에 비해서 어떤 점을 가져야 특별하고 유저들의 새로운 콘텐츠로서 존재할 것인가?

1-1.HMD를 사용함으로써 가상의 존재를 컴퓨터 그래픽으로 나타내 기존 현실에서 만날 수 없는 경험이 있어야 함. 실제 우리의 눈에 볼 수 없는 UI와 다양한 VFX 효과를 이용한 실제 세계에서 경험 불가능한 가상의 물체나 특수효과를 보여 새로운 경험을 만드는 것이 기본이라고 생각하였음.

-> 실제 세계에서 경험 불가능한 경험이란 물체가 비정상적으로 거대 해지거나 작아지거나, 물리 법칙을 위반 하거나, 빛이 날 수 없는 물체가 불빛을 방출하는 등 우리의 상식 밖의 경험을 말하며 예를 들어 옷놀이 같은 경우 던질 때 다양한 궤적을 가지고 불빛이 나며, 각 눈금이 확정 되었을 때 특별한 효과가 나는 등을 상상해 볼 수 있다.

1-2. 공간을 활용하는 방법을 새롭게 구성하는 것의 중요성.

전통놀이는 공간의 제약이 큰 경우 또한 있다. 이를 오히려 콘텐츠화 해서 고싸움, 차전놀이 같은 대형 놀이들을 작게 소형화 하여 테이블 게임처럼 제작하고 전략적인 게임으로 제작할 수 있을 것이다. 전통놀이에 사용되는 물건들의 크기들을 조절해 우리가 경험했던 것보다 색다른 경험을 주는데 필요한 요소가 될 수 있다고 생각된다.

1-3. 새로운 콘텐츠는 기존에 있던 콘텐츠의 요소를 합칠 때 나오며 완전히 새로운 콘텐츠는 존재할 수가 없다고 생각된다. 다양한 게임들도 모두 기존에 있던 콘텐츠를 해체 및 합성하여 제작하는 경우가 많고 우리가 알고 있는 게임 모두 히트작들은 기존의

콘텐츠를 좀 더 다듬고 새롭게 추가를 조금씩 하는 정도로 출시하는 경우가 많다.

때문에 우리는 그래픽적 요소를 기본으로 깔고 기존의 민속놀이와 우리가 겪은 콘텐츠를 결합하여 새로운 콘텐츠로 출시해야 한다.

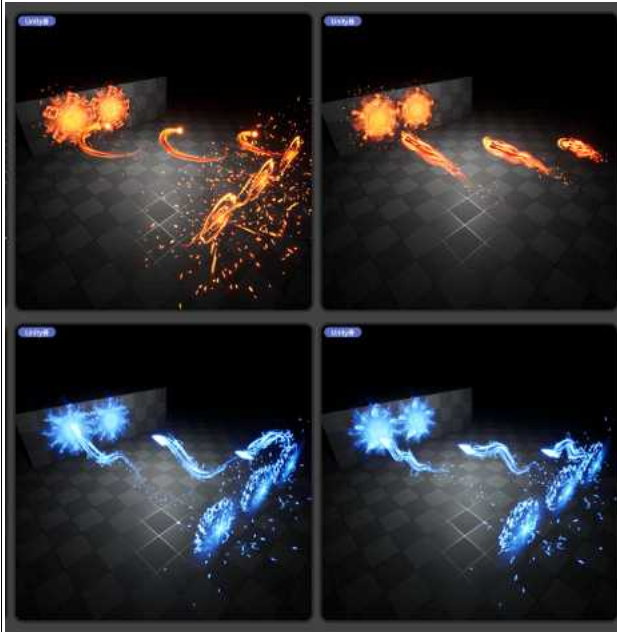
콘텐츠 아이디어 제작 및 마인드 맵

기본적인 에셋과 아이디어는 전통놀이를 베이스로 둔다. 전통놀이에서 가장 본질적인 부분을 가져온다. 문체부 메타버스 데이터랩([www.culture.go.kr/datametaverse](http://www.culture.go.kr/datametaverse)) 에서 무료 배포한 다양한 전통 문양 효과와 놀이를 위한 3D 에셋을 조사하여 아이디어를 마인드 맵처럼 자유롭게 구상해 보았음.

기준에 우리가 일상에서 볼 수 있는 콘텐츠나 새롭게 뜨고 있는 콘텐츠들의 요소를 결합해보면 좀 더 새롭게 접근할 수 있을 것이라고 생각됨.

#### 1. 투호 놀이 + 타자연습

한컴 타자연습 게임 중 산성비가 내리는 레벨에 각 낱말을 타자로 작성할 때 밀려오는 비들을 제거할 수 있는 게임이 있다. 투호 놀이도 이와 같이 앞에서부터 조금씩 가까워지는 방해물들을 제거하기 위해 통에 화살을 던지는 콘텐츠를 개발하면 어떨까 제안해본다. 다양한 단계가 있고 보스 콘텐츠 몬스터도 천천히 다가와 HP 바를 투호로 깎는 콘텐츠 또한 제안해본다. 일반적인 투호와와는 다르게 다양한 전통 이펙트와 보스 몬스터를 한국의 귀신들로 구성해 좀 더 한국적인 요소를 넣어 차별화해보면 좋을 듯 하다.



문체부 메타버스 데이터랩([www.culture.go.kr/datametaverse](http://www.culture.go.kr/datametaverse)) 이펙트 모음

#### 2. 제기차기 + 별자리 만들기

깜깜한 돔형의 공간을 가상으로 만들고 사람의 머리정도 되는 크기의 제기가 아래에서 떨어진다. 플레이어는 배구하듯 손으로 제기를 배구하듯 올리면 깜깜한 돔형의 공간에는 천상열차분야지도의 별자리가 하나씩 빛나고 황금빛 연등이 조금씩 올라간다. 제기는 황금빛 이펙트와 궤적을 그리면서 떨어진다.

#### 3. 칠교놀이 + 3D퍼즐

각종 모양을 만들며 상상력을 기르는 칠교놀이를 좀더 크기가 크게 만들어 3D의 형태를 가진 블록으로 만들고 같은 색이 닿을 때 터져 점수가 생기는 놀이. 유저는 자신이 만든 칠교놀이 블록을 360도 돌려볼 수 있다.

#### 4. 석전

마법의 석전 놀이로 다양한 이펙트가 혼재된 석전놀이 콘텐츠. 담벼락에 숨어 이펙트가 가득한 돌들을 던져 상대를 맞추는 게임.

주요 기능

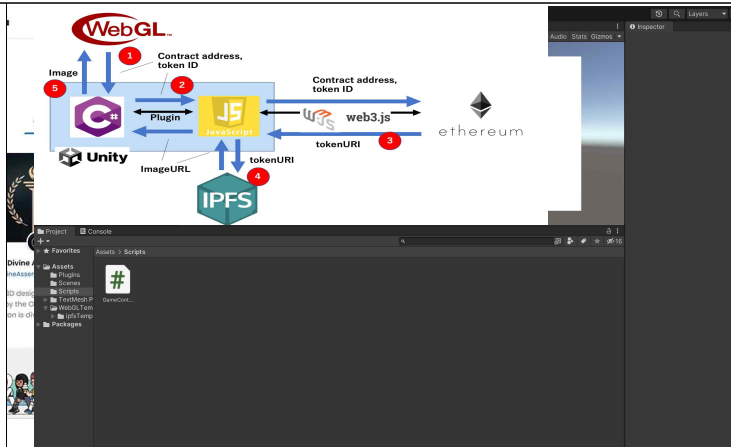
1. NFT 소개페이지
2. NFT 거래 기능

차이점과 한계점

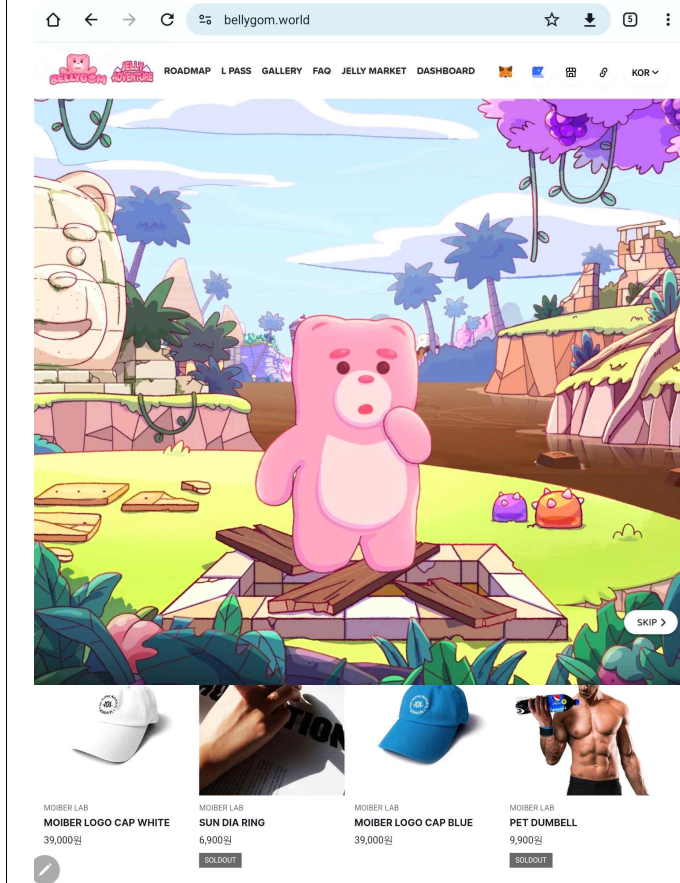
1. 수수료나 거래방식은 거래소마다 다름
2. NFT와 인터랙션적인 요소가 없음
3. 프로젝트 NFT의 경우 이미지 이어붙히거나 WebGL, Three.js등을 통해 nft 자체의 디자인이나 가치를 올리는 역할을 하고 있음

기존의 NFT 거래소 웹페이지

2020년 NFT 붐 이후 2021년 컨퍼런스 등에 나왔던 토큰을 활용한 다양한 콘텐츠(게임 P2E, 웹툰NFT)



형태로 확장할 수 는 WebGL, Unity등 이후 22년과 23년에 걸쳐서 붐이 많이 감소함



Moiber AR플랫폼과 굿즈 판매등 NFT프로젝트들이 진행하고자 하는 부분들과 상당히 유사함

벨리곰 프로젝트등도 굿즈나 오프라인 이벤트 등을 진행함

활동 이름 : AR 프로젝트 NFT 프로젝트 확장과 온오프라인 믹싱

목적 : AR프로젝트와 NFT프로젝트화를 통한 수익성 극대화

내역 요약:

NFT 구매 -> 결합

1. NFT 게임
2. NFT 디지털콘텐츠(AR플랫폼)
3. NFT IP콘텐츠화(웹툰, 캐릭터)
4. ETC.

관련한 굿즈와 쇼핑물 연동

NFT관련 수익 뿐만 아니라 온오프라인 팝업스토어 수익 기대가능

활동

- 1) 게임 아이덴티티 이해



## 장부정리 및 마진계산기

마켓명	수수료	부가세	판매출기준	10%	월 매출	138,205
카카오스토어	3%	종합소득세	1200이하	6%	월 단순마진	54,955
스마트스토어	6%	CS충당금	1200~4800	15%	월 순마진	13,015
옥션	13%	반품/서비스비		4%		
지마켓	13%	목표마진률		20%		
11번가	13%					
인터파크	13%					
쿠팡	11%					
위메프	20%	무료배송: 구입원가 1만원이상X1.7=5~8%이상 마진률				
롯데ON	15%	유료배송: 구입원가 1,000원이하X1.7=10%이상 마진률				
SSG닷컴	11%					
티몬	20%					
합계		138,205	11,000	83,250	26,000	-
						-
						16,402
						2,355
						21,197
						1,272
						6,9

날짜: 3/3 도매처: 0000 상품명: [진가격 정보] 판매가: 8,660 고객배송비: 2,500 구입원가: 4,400 판매처: 카카오페이 수수료(%): 3% 지불배송비: 2,500 포장/부자재: 0 기타: 0 수수료: 351 부가세: 391 기본마진: 3,519 소득세: 211 CS: 4

전통 놀이를 소재로 한 가볍게 즐길 수 있는 XR 게임

## 2) 게임 브랜딩 방향 설정

### 2.1) 의의

- 전통 놀이의 기초에 충실하면서도 XR 기술을 활용하여 현실감을 제공
- 전통의 고전과 XR의 혁신 융합
- 쉽게 즐길 수 있는 입문용 캐주얼 게임
- 익숙한 경험의 재구성

### 2.2) 타겟 시장

- 국내: 박물관 및 공공 기관 혹은 개인
- 해외: 개인 / 타겟: 한국 문화 혹은 XR 게임 콘텐츠에 관심 있는 2030

### 2.3) 사용자 경험 및 플로우

- 개인화 - 게임 내 아이템 등 커스터마이징
- 일관성 - 예측 가능한 게임 플로우, 간단한 게임 규칙과 매커니즘
- 편리성 - 여러 놀이 도구 필요 없이 게임 접속으로 놀이 가능
- 시청각적 몰입도 향상
- 멀티플레이
- 흥미로운 스토리 게임
- 다국어 지원 (자막 등)
- 사용자 피드백

## 3) 마케팅 및 홍보 전략

### 3.1) 게임 홍보 SNS 채널 활용

Linktree: [https://linktr.ee/drift\\_official](https://linktr.ee/drift_official)

- 종합 채널
- 이미지 및 포스트 업로드

Youtube: <https://m.youtube.com/@DriftInteractiveStudio>

- 게임 트레일러
- 플레이 튜토리얼
- 쇼츠

Instagram: @drift\_interactive\_studio

- 릴스 및 쇼츠

- 포스터 및 홍보 콘텐츠
- 블로그 포스트 : 개발 과정, 특징, 업데이트 등

Tiktok : @drift.interactive

- 쇼츠
- 최신 트렌드와 연결

### 3.2) 유저 커뮤니티 구축

레딧, 디스코드 혹은 자체 제작 웹사이트 등 활용하여 유저들과 직접적인 소통

- 공지사항 등 안내
- 각각의 전통 놀이에 대한 설명
- 플레이어 커뮤니티

### 3.3) 공식 이메일

drift.interactive.official@gmail.com

- 협업 및 커뮤니케이션
- 각종 문의 등

### 3.4) 인터랙티브 스튜디오 브랜딩 로고

#### 목적

#### 1) 가치

- 게임 플레이를 통한 문화적 전통 보존 및 관심 증대
- 전통 놀이에 대한 지식 확대
- 문화 교류 및 이해

#### 2) 문화 유산 및 전통 놀이 이해

- 전통문화 포털 <https://www.kculture.or.kr/brd/board/682/L/menu/704>
- 문화재청 국가문화유산 포털 <https://www.heritage.go.kr/heri/idx/index.do>

### ○ 11/10 : 개발을 위한 기획서 디벨롭

모델링 리소스 제작 순서는 번호순으로 제작 예정

1. 투호놀이 V1 패스트루로 AR 게임 ( 도깨비통 아님, V1 제작후 다시 리소스 활용해서 V2 제작)

필요 리소스 : 굴러오는 도깨비공, 투호 이펙트, 투호 화살,

UI: 플레이어 HP바 이미지, 점수, Win,Lose, 재도전, 메뉴 리턴 UI, 효과음

도깨비공에 투호를 맞추는 게임

[www.culture.go.kr/datametaverse](http://www.culture.go.kr/datametaverse)

<https://pixabay.com/sound-effects/search/game/?pagi=3>

<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

## 화면 연출 및 프로세스 시나리오

### 0. 공간 인식과 바닥 인식 프로세스 진행

#### 1. (게임 시작 방법)

플레이어 바로 앞에 도깨비공과 화면 중앙에 게임 방법 5초정도 출력, UI 좌측 하단 HP3, 중앙상단 점수출력  
바로 앞 도깨비통에 화살을 넣어서 시작

2. (게임 진행)도깨비공들이 멀리서부터 출력되고 플레이어는 그 도깨비공에 화살을 던져 맞추면 제거.

3. (게임 종료) 공 하나당 2점으로 점수가 50점이 되면 게임 종료. 도깨비공을 제거 못하고 플레이어에게 부딪히면 HP가 1씩 제거 되며 0이 되면 게임 종료. 게임 승리 및 패배시 중앙에 Win , Lose 이미지 UI 출력 3초 이후 재도전 및 메뉴로 리턴하는 UI출력

#### 2. 제기차기

논페스트루 VR 게임 (완전히 가상환경으로 카메라로 현실공간 확인불가)

필요 리소스 : 제기 모델, 검정색 밤하늘 모양의 돔형태의 레벨, 제기 터치 효과음, 잔잔한 브금

기술적으로 궁금한점 : 제기 끝부분 종이장식 리깅후 유니티로 중력에 따라 종이장식이 휘거나 움직이는게 가능한지.

천상열차분야지도 텍스처를 먹은 돔 모델링이 점수를 올릴때 텍스처의 일부분을 빛나게 가능한지 또는 어떻게 제기를

칠때마다 위쪽 돔형태 별자리를 구현할지

#### 1. (게임 시작 방법)

깜깜한 공간에서 시작. 화면 중앙에 게임방법 출력과 충분한 공간 확보 요망 경고 출력  
메세지 제거후 공중에 떠있는 제기를 위로 올리면 게임 시작

2. (게임 진행) 게임 시작이후 제기를 머리나 손으로 올리면 제기가 올라가면서 중력을 먹고 다시 내려옴.

제기를 치는 타이밍마다 하늘의 별자리가 (굳이 천상열차지도가 아니어도 됨 별자리모양만 출력되도 괜찮음)  
빛나면서

점점 이어짐.

#### 3. (게임 종료)

별자리 지도가 다 채워지면 제기가 사라지고 20초간 자신이 만든 별자리를 감상할 수 있음. (스킵 가능)

제기를 놓쳐서 떨어지면 라스트 찬스라는 중앙 문구 출력과 이어서 가능하며 또 떨어질시 별자리가 모두 사라지면서

다시 시작 또는 메뉴 선택 이미지 UI 출력

#### 3. 쥐불놀이+ 달집태우기 ( 페스트루 AR 게임 )

쥐불놀이와 달집태우기 결합

약 2.5 M 전방에 위치한 달집에 지속적으로 쥐불을 던져 맞춰 불이 꺼지지 않도록 하는 게임

유저는 손을 쥐불놀이하듯 돌려야하며 5초 이상 일정한 속도로 돌려야 쥐불놀이 강통에 불이 활성화된다.

던질때는 손을 펴면 강통이 나간다. 너무 빨리 돌리면 불이 너무 강해져 불타버린다.

달집은 천천히 불의 투명도가 줄어들면서 사라진다.

필요리소스 : 줄달린 강통, 불꽃 이펙트 리소스, 불꽃 사운드 , 메뉴 출력 UI

### 0. 공간 인식과 바닥 인식 프로세스 진행

#### 1. (게임 시작 방법)

플레이어 바로 달집 출력, 오른쪽 손에 쥐불이 들려있음.

쥐불을 돌리세요 라는 메시지 출력과 쥐불이 활성화되고 진행 5초 있다가 달집에 던져주세요 라는 메시지 출력

달집의 불이 꺼지지 않게 쥐불을 돌려 던져주세요 출력

2. (게임 진행) 계속해서 쥐불놀이를 돌리고 유지하며 달집에 던져 달집이 꺼지지 않도록 진행  
요구되는 기본 속도보다 빠르면 이펙트가 보라색 불꽃이 되고 사운드 변화, 3초 이상 유지시 불타버린다  
기본 속도보다 느리면 초록색으로 변화되며 꺼져버림.

기술적으로 확인해줄 것: 이펙트를 오브젝트에 달아두고 회전시키면 쥐불놀이 모양처럼 원형의 잔상을 그리는지

3. (게임 종료) 1분간 달집이 유지되면 성공. 성공시 근심과 액운이 모두 사라졌습니다 출력  
계속 이어서 진행도 가능하며 반대로 유지가 안될시  
달집과 쥐불이 꺼졌습니다 출력 다시 시작 또는 메뉴 선택 이미지 UI 출력

#### 4. 낙화놀이

논패스트루 VR (완전히 가상환경으로 카메라로 현실공간 확인불가)

필요리소스 : 폭죽 리소스, 낙화놀이와 유사한 불꽃 종류의 리소스, 낙화놀이 모델링 ,새끼줄 종이 리소스 , 키보드 시스템, 풍등

0. 어둡고 캄캄한 검은 공간에서 시작되며 플레이어는 잔잔한 호수가 주위에 있고 서있는 곳은 2m x 2m 작은 잔디섬이다.

1. 소원을 적어주세요란 메시지와 새끼줄 종이가 화면에 이미지로 출력되며 타이핑하여 새끼줄종이 이미지에 소원이 적어진다.

스킵 버튼도 아래에 존재함.

2. 소원을 적은후 꼬아진 낙화놀이 종이와 풍등이 플레이어 앞에 생성되며 풍등에 종이를 올려놓으면 천천히 올라가며

낙화놀이가 시작됨.

굉장히 많은 리소스 사용이 예상되서 최적화가 위험할 것 같음. 너무 리소스로 인한 잔렉 발생시 해당 장면을 미리 렌더링하여 플레이어의 주위에 좀 멀리서 틀어도 될것 같음.

○ 11/14 : 3차 멘토링 진행



황다른님의 화면을 보고 있습니다 음션 보기

정두림 황다른 Sangmi Kim 강민석 박성우

자동 저장 10초 후 자동 저장

파일 홈 삽입 그리기 디자인 레이아웃 참조 편집 검토 보기 도움말

맑은 고딕(본문 한글) 10

붙여넣기 글꼴 단락 스타일

업데이트 가능 Office를 업데이트를 설치할 준비가 되었으나 먼저 일부 앱을 닫아야 합니다. 지금 업데이트

내가 연의 시점을 봄

연을 날려서 연이 떨어지지 않게 하는 방법 (여러 장예들들이 존재) / 연으로 날아다니는 점수를 먹는 방법

<https://youtu.be/TKLDexk665s?si=y8vF1yMKNMGQbqGP>

중요 리소스 : 연의 높낮이, 움직임에 따른 소리 이펙트를 다르게 함, 장애물 모델

음소거 해제 비디오 중지 참가자 채팅 화면 공유 반응 엮 화이트보드 노트 더 보기 나가기

Zoom 회의 황다른님의 화면을 보고 있습니다 음션 보기

로그인 보기

자동 저장 10초 후 자동 저장

파일 홈 삽입 그리기 디자인 레이아웃 참조 편집 검토 보기 도움말

맑은 고딕(본문 한글) 10

붙여넣기 글꼴 단락 스타일

업데이트 가능 Office를 업데이트를 설치할 준비가 되었으나 먼저 일부 앱을 닫아야 합니다. 지금 업데이트

현실 세계의 사물 (예: 바닥, 책상) 위 과녁 맞추기 - 바닥 깊이 측정 기능

회의 컨트롤을 표시하거나 숨기려면 Alt 키를 누릅니다

2. 쥐물놀이

게임이 시작하면 손에 쥐물이 들어있다. 목표는 정해진 지점에 정확하게 쥐물을 던져

1/3 페이지 238개 단어 한국어 텍스트 자동 완성: 켜짐

음소거 해제 비디오 중지 참가자 채팅 화면 공유 기록 자막 표시 반응 엮 화이트보드 노트 나가기

Sangmi Kim 박성우 정두림 강민석 이진형 (재부기학 / 동학성명학교 디자인경영전문)

김한수

황다른

○ 11/24 : 4차 멘토링 진행

모델링 리소스 제작 순서는 번호순으로 제작 예정

- 후호놀이 V1 패스트루로 AR 게임 (도깨비공 아님, V1 제작후 다시 리소스 활용해서 V2 제작)

필요 리소스 : 글러오는 도깨비공, 투호 이펙트, 투호 화살, UI 플레이어 HP바 이미지, 점수, Win, Lose, 재도전, 메뉴 리턴 도깨비공에 투호를 맞추는 게임

[www.culture.go.kr/datametaverse](http://www.culture.go.kr/datametaverse)  
<https://pixabay.com/sound-effects/search/game/?page=3>  
<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

허면 연출 및 프로세스 시나리오

- 공간 인식과 바닥 인식 프로세스 진행
- (게임 시작 방법)
- 플레이어 바로 앞에 도깨비공과 화면 중앙에 게임 방법 5초정도 출력, UI 좌측 하단 HP3, 중앙상단 점수출력 바로 앞 도깨비공에 화살을 넣어서 시작
- (게임 진행)도깨비공들이 멀리서부터 출력되고 플레이어는 그 도깨비공에 화살을 던져 맞추면 제거.
- (게임 종료) 공 하나당 2점으로 점수가 50점이 되면 게임 종료. 도깨비공을 제거 못하고 플레이어가 제거되면 HP가 1씩 제거되며 0이 되면 게임 종료. 게임 승리 및 패배시 중앙에 Win, Lose 이미지 UI 출력 3초 이후 재도전 및 메뉴로 리턴하는 UI출력

2. 제거작기

논래스트루 VR 게임 (완전히 가상현상으로 카메라로 현실공간 확인불가)

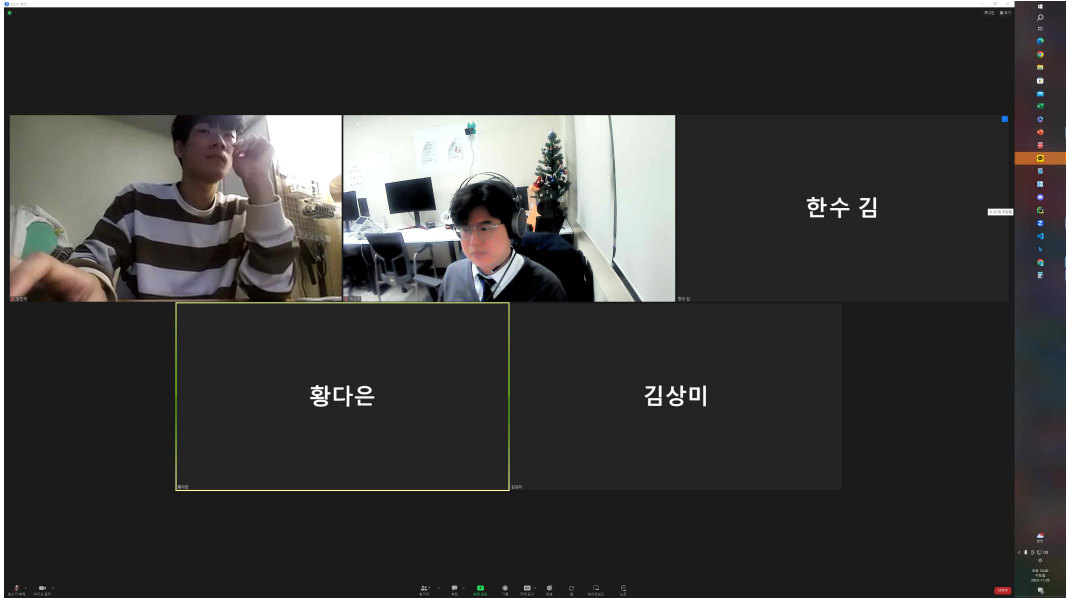
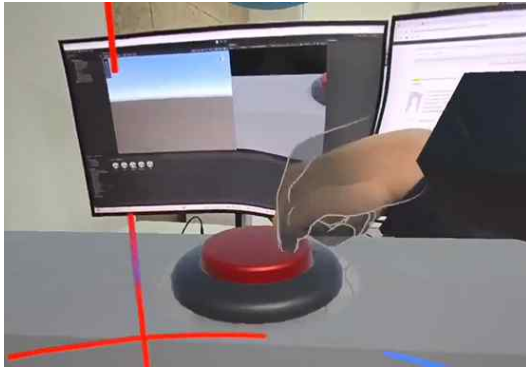
필요 리소스 : 제거 모델, 검정색 발하늘 모양의 동형테의 레벨, 제거 티치 효과음, 잔잔한 브금

기술적으로 공급한점 : 제거 끝부분 종이장식 리강루 유니티로 출력에 따라 종이장식이 휘거나 움직이는데 가능하지, 현상열자분까지도 텍스처를 먹은 점. 모델링이 점수를 출력할 때 텍스처의 일부부분을 빛나게 가능한지 또는 어떻게 제거를 질매다더 위쪽 등형에 발차리를 구현할지

1. (게임 시작 방법)

○ 11/29 : 5차 멘토링 진행

1. Passthrough 기능 활용 및 물리적인 기능 요소 구현
2. Passthrough 기능을 제외하고 하늘을 추가 + 화면 이동과 파티클 효과 연출
3. Passthrough 기능을 제외한 상황에서 공중에 모델을 출력



○ 12/06 : 6차 멘토링 진행



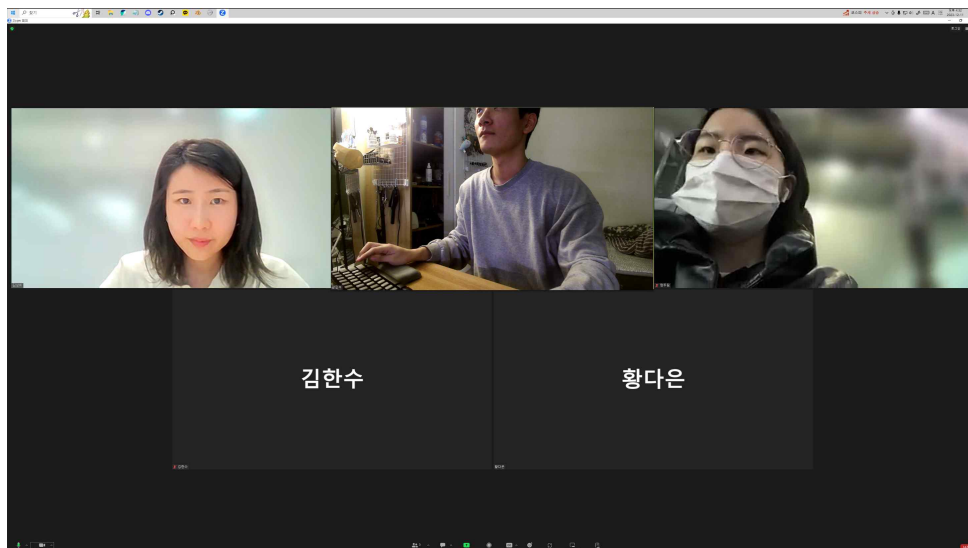
▶ 제기놀이

- 아까 드리프트만의 차별화된 피처를 고민 요청 드렸는데, 배경 라이팅 들어가는게 차별화된 요소겠네요. 아까 보지 못해서 제가 밋밋하다고 느꼈습니다. 차별화된 요소를 추가로 고민하실 필요는 없고, 요 라이팅 잘 살리는 쪽으로 디벨롭하는게 좋겠습니다.
- 유저 시야에 따라, 라이팅이 켜진다고 인지 못할 수도 있겠습니다 (불이 위에서부터 탑다운으로 켜지기 때문에) 그래서 가이드 메시지를 넣어주면 좋겠습니다. 제기를 차서 밤하늘에 불을 밝혀주세요? 류의 안내 메시지 넣어주시고요. 시야로 볼 때 아래에서 위로 불이 켜지는게 좋을지 위에서 아래로 내려가는게 좋을지는 테스트 해주시고요.
- 구획이 나누어져 켜지는데 퍼센트 게이지가 우측에 보여도 좋겠습니다. 예를 들어, 제기를 10번 차면 불이 다 켜진다면, 유저는 몇 번 차면 불이 다 켜진 상태인지 현재 시점에서는 알 수 없기 때문에, 오른쪽에 게이지 바를 넣어서, 제기 찰 때마다 퍼센트가 올라가면, 반복 플레이를 통해 100%를 달성하려 할 것 같아요. 달성/실패시의 메시지도 같이 출력해주시고요.

▶ 낙화놀이

- 동영상으로 보니까, 불꽃이 훨씬 이쁘네요. 아까 말씀 드린, 물 투명도 등 조절해주시고, 불꽃이 물에도 비추어지면 시각적으로 더 드라마틱하게 표현되겠습니다

○ 12/11 : 7차 멘토링 진행



중간 시연 점검 및 발표 자료 피드백 진행

▶ 일부 피드백 내용

전통놀이 시장을 봤을 때 경쟁 우위  
시장에 대한 내용이 들어갔으면 좋겠음. (이미 내서 글렀다)

"왜 전통놀이를 선정해서 콘텐츠로 개발했는가?" (중요)

-> 미리 발표때 넣어서 설명

기획의도에 왜 메타퀘스트로 구했는가

+ 추후 계획

제기놀이는 발로하는 놀이지만 메타퀘스트를 사용해서  
접근성을 높이기 위해 기획의도로써 설명.



이미지는 컨셉상 이런 느낌이다 란걸 의미하는 느낌.

액티브한 놀이와 감상하면서 힐링하는 놀이 두가지를  
전략적으로 선정해서 했다고 함.

굳이 선비세상 말고 다른 곳과 할 수 있으니 리스트업 하고,  
MOU 확정이 아니면 최대한 예정이라고 해야 오해의 소지가 없음.

#### ▶ 피드백 정리

##### 1. 기획의도

- 왜 전통놀이를 선정하였는가?
- 전통놀이를 구현함에 있어 드리프트팀 프로젝트의 시장 경쟁력은 무엇인가?
- 현재 시장에서 전통놀이를 차용한 미니게임은 공공기관에만 납품되고, 일반 대중들이 이  
용할 수 있는 게임으로 흥한 케이스는 없는데, 기존 프로젝트와 어떤 차별화 / 경쟁요  
소가 있는가?
- 구현 도구/플랫폼으로 메타퀘스트3를 선택한 이유는 무엇인가?

##### 2. 콘텐츠기획

- 콘셉 아트가 이쁘긴 한데, 실제 구현되는 시연 영상과는 차이가 있어 (1) 제외하거나 (2)  
이해를 돕기 위한 콘셉 아트임을 발표에서 명시
- 전략적으로 액티브한 미니게임 (투호놀이, 제기차기), 감상할 수 있는 힐링형 미니게임  
(쥐불놀이, 낙화놀이)로 구성하였음을 명시 >> 수많은 전통놀이 중에서 투호 / 제기 /  
쥐불 / 낙화를 선택한 이유에 대한 언급 (대중적으로 너무 새롭지 않은, 즉 친숙함의  
경계에 있으면서 + 플레이적으로 게임적/시각적 즐거움을 가져갈 수 있도록 배치했음)

##### 3. 시연영상

- 시연 영상 나올 때 음향을 같이 넣으셨으니, 심사위원이 영상을 집중해서 보실 수 있게  
시연 중에는 발표 멘트 X.
- 영상 종료 후 설명 + 1~2월에 추가 개발/폴리싱할 부분들

##### 4. 향후 개발 계획

- 추가 폴리싱 & 미니게임 추가 등에 대한 내용

##### 5. 홍보 방안

- 홍보 계획으로 워딩 수정해주시고
- SNS 개설하여 어떤 콘텐츠 중심으로 진행할지
- 프로모션, 이벤트, 광고 진행하신다고 하셨는데 유상으로 하실지, 무상으로 하실지 >> 유  
상으로 하시면 지원금으로 집행하실 계획이신지 (예산 금액은?)

##### 6. 확장 방안

- 확장 계획으로 워딩 수정해주시고
- 선비세상과는 MOU를 체결하신건지? 현재 phase 설명
- 협력/세일즈해볼만한 파트너는 선비세상 외에도 리스트업  
(지금은 선비세상 안되면 계획이 없어 보임)

- 1~2월에 콘텐츠진흥원 / 지방 진흥원 및 지자체 지원사업이 공고를 오픈하는 기간입니

다. 이 때 지원해볼만한 내역들 리스트업 해주시면 좋겠습니다. 대체로 예년 것을 반복하기 때문에 작년에 공고 나갔던 사업들 서치해서 찢이 맞는 것들 리스트업 하시고 이번에 지원하겠다는 내용 넣어주시면 되겠고요

#### 7. 최종 마일스톤 정리

- 12월 1차 개발 마무리
- 1~2월 폴리싱 / 미니게임 추가 / 홍보 콘텐츠 제작 및 배포
- 2월 커머셜 출시 (or 베타 출시) / 공공 지원사업 지원

#### ○ 12/14 : 중간 발표

##### ▶ 발표 자료

- <https://www.miricanvas.com/v/12pccfo>



##### ▶ 발표 피드백 정리

- Vr 이냐 ar이냐 명확하게 하나만 설정해서 할것.
- 통일된 세계관을 가지고 스토리나 그런게 연결되야 함.
- 전통놀이냐 퓨전이냐 명확하게
- 유아이 전통놀이 풍으로
- 기획쪽이 부실하니까 멘토님 괴롭혀라
- 하나만이라도 제대로 퀄리티 올릴것
- 긴 볼륨으로 스토리 라인을 따른 미니게임은 어떤지
- 플레이 타임이 짧음

#### ○ 12/20 스토리라인, 세계관 재정립, 기획 개성방안 논의

스토리나 세계관 구축

게임 시작화면

-> 대문을 잡고 여는거에서 시작.

마을에서 4가지 종족 (커비같은 1-2등신 캐릭터들)이 각자의 놀이를 즐겨줄 사람이 없어 한다. 이때 플레이어가 나타나 각종 게임들을 즐기면 스톤들을 주고 이 스톤을 재단에 올리면 플레이어가 승천하게 된다.  
스톤을 모을 수록 마을이 조금씩 변화한다.

각 마을의 종족 촌장들의 집에 들어가게 되면 게임이 시작됨.

마을에 내려오는 전설로는 플레이어가 나타나 마을의 문제를 해결하고 스톤을 모아 승천하는 전설이 있음.

낙화놀이문 :

소방관 같은 붉은 모자를 쓰고 있는 슬라임 종족으로 겁이 많아서 종족의 보물을 의식의 장소로 옮겨줄 사람을 찾고 있음.

투호문 :

긴 고깔모자를 쓰고 있고 마름모 모양의 줄무늬 망토를 쓰고 있는 창지기.  
마을의 사냥꾼이자 군인이지만 화살을 엉뚱하게 던져 마을의 사고뭉치가 되어버림.  
자신들의 사냥을 도와줄 사람을 찾고 있음.

쥐불놀이문 :

머리에 불꽃이 날리며 코트의 깃을 세운듯한 망토를 쓰고 있는 종족.  
선조들은 자신들을 돌려 새 삶을 주었는데 그럴 사람이 없어 모두 늙어 죽고 있음.

제기문 :

노란 깃이 길게 뒤로 넘어간 모자를 쓰고 있고 망토로 덮여있다. 손에는 별자리 구를 들고 있다.

하늘의 제사를 맡고 있는 제사장으로 별자리를 연구하는 종족.  
별자리를 연구하기 위해 본인들을 하늘로 올려보내줄 사람을 찾고 있음.

게임은 한종만 추가하고 나머지를 폴리싱 하는 정도로 진행 예정 말씀드립니다.

멘토링 : 추가할게 아니고 모두 폴리싱하고 세계관 개발 진행하는게 좋다고 답변받음.

스토리 진행에 대한 추가 조언으로

플레이어가 스토리 라인 초입때 NPC가

원래 세계로 돌아가려면 스톤을 모아야해요 등의 "대사"로 세계관을 설정하는데 도움을 주는게 좋다고 답변받음. 미니맵, 수집 UI 등 필요성 강조

주간 계획 등 PM역할을 누군가 맡는게 좋다고 조언.

게임 촌장 옆에 벽보 같은걸로 게임방법을 적는 것이 UX 적으로 검증된 것으로 보임.

전체적인 게임성 강화와 플레이 타임 증가 방안 생각해야함.

중간 평가후 변경점

1.전부 VR 콘텐츠로 진행

콘텐츠의 지속성,일관성과 프로젝트의 정체성이 좀 떨어진다고 생각을 해서 변경하게되었다

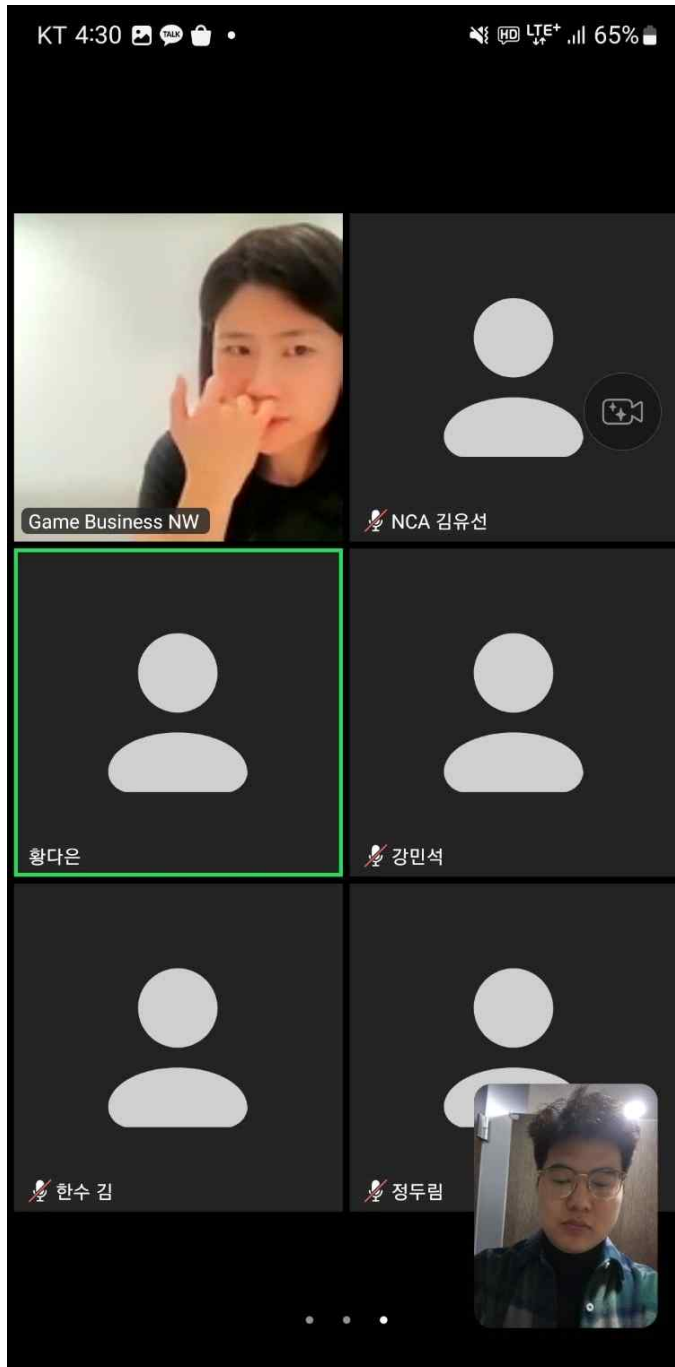
2. 통일된 세계관을 가지고 스토리나 그런게 연결되어야 함을 피드백으로 중간평가 받음.

전통놀이냐 퓨전이냐 명확하게 설정하는게 필요하다고 인지.

UI 전통놀이 풍으로 //각종 놀이들 UI (사각 프레임에 들어가고, 별자리 느낌으로 빛나게)

3. VR로 그냥 전향하는게 맞다. 이도 저도 안되고 나머지도 거의 VR인데 몰입감을 위해 VR이 맞고  
AR은 정말 뛰어난 기획과 제작능력이 있거나 한게 아니면 전통놀이를 기반으로 하기가 어렵다.

○ 12/26 : 8차 멘토링 진행



#### ▶ 기획에 대한 논의 정리

1. 위와 같은 타임라인에 따른 탄탄한 기획 방법과 조언
2. NPC들의 대사와 NPC 캐릭터들의 설정을 저희가 만든 게임들에 맞춰 녹여내는 방법과 세계관을 자연스럽게 이을 수 있는 방법 (등장할 캐릭터는 2등신~3등신의 귀여운 캐릭터로 제작 예정)
3. 4가지 종류의 캐릭터들을 매력적으로 만들 수 있는 방법
4. 단순한 타임라인이지만 강한 임팩트를 남길 수 있는 엔딩을 만드는 방법.



	5. 어떤 요소를 넣으면 플레이어가 게임을 오래 즐길 수 있는지에 대한 기획 방법과 조언 6. 게임 진행에 대한 디테일한 기획 디벨롭 방법과 조언 7. 스토리중 NPC 대사의 연출 방법 등
--	---

작성자(팀 리더): 홍다은 **황 다 은**