

GIGDC2022 요약기획서

1. 게임 간단 소개

XRpolis는 도시 기반 방탈출 AR게임 플랫폼을 제작하는 팀이다. <FIND ME: 나를 찾아줘>는 XRpolis가 만들어가는 AR 게임 플랫폼의 첫번째 게임이다. 2050년 서울을 배경으로 단순노동을 대체하는 AI가 보편화된 세상에서 집안일 AI 로봇 헬퍼28의 시점에서 진행되는 이야기다. 유저는 서울시청을 중심으로 정동, 돌담길 등을 돌아다니며 AR로 증강된 물체들을 통해 단서를 찾고, 단서를 조합해 한 단계를 해결하면 그 다음 공간의 위치와 새로운 단서를 찾아 사건을 해결할 수 있다.

1. XRpolis의 세계관: 버려진 행성

XRpolis 앱을 시작하면 우주선에서 캐릭터들이 깨어난다. 이들이 왜 우주선을 타고 있는지, 누가 이들을 모아줬는지 아무도 알지 못한다. 그 실마리를 찾기 위해 각 인물들은 자신의 이야기를 시작하고, 이 이야기는 개별 AR 게임으로 이어진다. XRpolis의 세계관에서 각 AR 게임의 스팟이 되는 공간은 하나의 행성으로, 우주선에서 깨어난 각 캐릭터마다 자신 이야기의 무대가 되는 실제 공간과, 해당 공간에서 펼쳐지는 AR 게임이 존재한다. 유저는 버려진 행성들을 하나씩 탐구해가며 여러 AR 게임을 경험한다.

<FIND ME: 나를 찾아줘>는 우주선에 탑승한 인물 중 헬퍼28의 이야기로, 실종된 자신의 주인 해리엇을 찾아 떠난 AI의 사랑 이야기다.

2. 스토리: AI-28, 해리엇을 찾아 나서다

2050년의 서울은 AI로봇을 생산하는 거대 IT기업 '넥스트웰'이 공급하는 AI들이 인간의 노동을 대체하는 세상이다. 집에는 집안일을 대신하는 AI로봇 '헬퍼'가 있고, 거리에는 환경미화원 대신 정원사 AI로봇들이, 택배 기사 대신 AI드론 택배가, 거리에서 AI로봇의 이상행동을 감지하고 이들을 폐기 처분하는 관리자AI 로봇이 당연한 세상이다. 게임의 주인공 해리엇은 '넥스트웰'에서 '헬퍼' 제품의 알고리즘을 개발한 엔지니어이다. 그리고 그녀의 집안에는 이혼 전 남편에게 선물받은 헬퍼 28(28번째로 생산된 헬퍼)가 집안일을 도맡아 하고 있다. 게임은 경찰의 방문에서 시작된다. 어느 날 경찰이 해리엇 집을 두드리고, 집에 혼자 있던 해리엇 집의 헬퍼 28은 문을 연다. 경찰이 말한다. "해리엇이 회사 기밀을 가지고 실종되었다. 너의 마지막 기록을 열람하겠다." 소식을 들은 헬퍼28은 해리엇의 집을 시작으로 단서를 모아 해리엇의 위치, 해리엇이 실종된 이유를 알아내 해리엇을 찾으려 한다. 그 과정에서 헬퍼28은 그동안 미처 알지 못한 해리엇의 진심을 알게 되고, 해리엇을 향한 자신의 사랑을 확신한다.

2. 게임 특징

XRpolis의 목표는 단순히 게임을 제작하는 것이 아니다. 세상을 거대한 게임판으로 만드는 것이다. 따라서 서울시청을 거점으로 한 첫번째 게임 <FIND ME: 나를 찾아줘>를 시작으로 전국에 새로운 캐릭터들의 스토리를 담은 AR 게임을 제작해나가고, 이어 전 세계의 각 스팟마다 XRpolis의 AR 게임이 진행되는 세상을 꿈꾼다.

1. XRpolis의 세계관 기획

XRpolis가 만들어가고자 하는 도시 기반 방탈출 AR 게임은 이렇게 정의할 수 있다. <도시의 이면을 밝혀 탈출하라>

정상과 비정상이 나뉘어진 세상. 수가 많다는 이유로 대표성을 띄게 되고, 나와 같지 않으면 비정상으로 분류된다. 다수가 정상이 되고 소수가 비정상이 되는 세상. 정상성의 범주에 들어선 사람, 즉 자신도 알지 못하는 무의식의 상태로 권력을 가진 사람은 차별받는 사람들을 의식적으로 보지 않는 한 그 권력을 의식하기 어렵다. '평범하게 보이는' 이 도시는 누군가의 존재를 의식적으로 지워내며 그 평범성을 유지한다. 혜화역 엘리베이터 앞 펜스 하나로 비장애인 중심 지하철 시스템을 개혁하라는 장애인들의 시위를 무산시키고, 쿼어 퍼레이드의 건너편에는 혐오 발언이 적힌 피켓이 난무하고, 쪽방촌에 드리운 기후위기의 위험은 사람들의 관심을 받지 못한다. 이러한 폭력 속에서 도시는 그 '평범성'을 유지한다.

이러한 문제의식에서 출발한 XRpolis는 AR 게임 <XRpolis>를 통해 도시 속에서 비가시화된 사회적 약자의

이야기를 다룬다. 도시의 이면을 밝힌다는 점에서 현실 공간에 새로운 레이어를 덧입히는 AR 기술을 선택해 ALL-AR 게임으로 구현하려 한다.

2. <FIND ME: 나를 찾아줘> 속 사랑

<FIND ME: 나를 찾아줘>를 관통하는 메시지는 사랑이다. 그것은 AI로봇 헬퍼28과 그 주인이자 창조주인 해리엇 간의 '사랑'을 의미하기도 하고, 헬퍼28이 자신의 정체성을 최초로 자각하고 혼란 속에서 '자신을 긍정하게 되는 '사랑'을 의미하기도 하며, 해리엇이 보여주는 동질감에서 비롯된 '타 존재를 향한 사랑'을 의미하기도 한다.

첫째로 AI로봇 헬퍼28과 해리엇의 사랑 이야기는 쿼어 이야기다. 해리엇은 남편이 선물해준 헬퍼28을 통해 집안일에서 해방되었지만, 동시에 집안에서 자신이 홀로 도맡아 했던 일을 대신하는 헬퍼28을 보며 동질감을 느낀다. 그녀가 느끼는 동질감은 그녀의 남편이 AI에게 '이것도 못하냐' 등의 말로 AI가 담당하는 집안일을 폄하하는 장면을 보면서부터 시작된다. 폄하당하는 AI를 보며 이전의 자신과 비슷한 취급을 받는다는, 마치 과거 자신이 폄하당하고 있다는 묘한 동질감을 느끼게 되어 헬퍼28을 향해 자기 동일시에서 비롯된 연민과 사랑을 느낀다. 한편에서 헬퍼28에게 해리엇은 자신에게 '왜'를 질문할 수 있는 알고리즘을 만들어 '자아주체성'을 갖게 해준 인물이다. 그러나 동시에 AI로서의 정체성과 자신과 인간이 맺고 있는 관계에 대해 혼란스럽게 만든 애증의 관계이다.

이처럼 해리엇과 세상이 맺는 관계의 방식과 AI와 인간이 맺는 관계의 방식에서 느껴지는 동질감은 2050년 서울에서 여성으로 표상되는 집안일AI 로봇과 여성 엔지니어의 사랑으로, 표상되는 성별이 여성이라는 점에서 쿼어 서사를 갖고 있으나 동시에 AI라는 기술과 인간의 사랑이라는 또 다른 형태의 쿼어 관계를 보여준다. 우리는 이를 통해 다양한 사랑의 모습, 그리고 그러한 사랑이 배척 받는 세상에서-여성이기 때문에, 쿼어이기 때문에, 유색인종이기 때문에, 혹은 미래에는 현재의 성역할을 답습한 집안일 AI 로봇이기 때문에-라는 다차원적인 억압을 받는 주인공들로 하여금 사회의 '배제의 체제'에 대해 질문하려 한다.

3. 2050년, 우주선에서 깨어나는 미지의 존재들과 그로부터 시작되는 따뜻한 SF 게임

지금까지 사회적 약자의 문제를 다룬 대다수의 콘텐츠들은 약자의 시선에서 세상을 바라보는 방식으로 문제의식을 드러냈다. 예컨대 장애인 문제의 경우 관람객이 장애인 주인공에게 몰입해 세상을 바라보는 방식이 주를 이뤘다. 그 과정에서 사회적 약자는 '비정상이지만 정상인들이 공감해야 하는 결핍된 대상'으로 대상화되는 문제가 발생했다. 이러한 문제를 극복하기 위해 <XRpolis>는 사회적 약자를 대상화하는 대신 현 사회에서 '정상적'이라 여겨지는 요소들이 모두 비정상으로 간주되는 새로운 세계관을 창조했다. 행성이 균 집된 우주라는 SF적 배경을 바탕으로 비현실적인 존재들이 정상으로 여겨지는 세계관을 구현할 예정이며, 그 속에서 플레이어는 우리 사회에서 정상과 비정상을 규정짓는 기준 자체에 의문을 가지게 된다.

특히 AR을 통해 제시되는 2050년의 미래는 우리의 상상이 현실화된 모습이다. 2050년 우리가 걷고 있는 돌담길과 서울시청이 어떤 모습일지 확인할 수 있다. 택배기사 대신 드론이 택배를 나르는 모습, 그로 인해 생긴 '하늘길'이라는 개념, 서울 시청 건물 옆에 홀로그램으로 뜨는 거대IT 기업 '넥스트웰'의 영상 홀로그램 광고판, 자율주행차 보급으로 자율주행 택시가 생겨나며 차량 소유의 개념이 사라진 사회. 이처럼 우리가 상상만 했던 기술발전 요소들이 어떻게 실제 사회에 녹아들고, 그로 인해 문화적으로 어떤 변화들이 생길지 예측해 이를 게임 스토리, 규칙으로 녹여낸다.

4. AR의 특징을 극대화 : 현실 공간의 의미와 요소를 스토리텔링으로 녹여내다

기존 AR 게임들과 달리 마커리스 AR 게임을 추구한다. 현재 가장 많이 사용되는 AR기술은 마커 기반 AR로, 이미지를 인식해 그 위에 물체를 증강시키는 방식이다. 이 경우 도심에서 이뤄지는 게임의 특성 상 유저가 마커를 들고 다녀야 하는 문제가 생긴다. 그래서 게임 <FIND ME>는 GPS 기반 증강을 중심으로 사용해 사용자의 위치에 따라 물체를 증강시킨다. 이는 AR 게임이 궁극적으로 추구하는 3D 지도 기반 게임에 가장 가까운

버전이다.

뿐만 아니라 단지 평면에 물체를 증강시키는 AR 게임들과 달리, 현실의 요소들이 미션을 해결하는 단서가 되어 현실과 가상 공간이 유기적으로 오간다. 대표적인 현실-가상 인터렉션 요소는 서울도서관에서 진행되는 게임이다. 박물관 속 무기 일러스트에 카메라를 대면 해당 무기들이 3D로 뜨고, 헬퍼28이 장착할 무기를 선택할 수 있다. 또한 서울도서관 속에서 AR 물체로 증강된 서류들 속 책 이름을 찾아 서울도서관에서 검색하면, 해당 번호를 조합해 사건의 단서가 되는 전화번호를 획득할 수 있다. 이처럼 현실의 요소를 가상에 녹여내 '현실을 확장하는' AR 기술의 본 의미를 극대화한 게임이다.

5. 퀄리티 높은 3D 오브젝트와 인터렉션

보통 인디게임씬에서 구현되는 2D 게임과 달리, AR 게임의 특성상 모든 요소는 3D로 제작된다. 유저는 3D 오브젝트들을 통해 게임을 플레이한다. 이때 3D 오브젝트는 모두 자체 제작한 것으로 캐릭터부터 공간 요소와 우주선까지 새롭게 디자인했다. 뿐만 아니라 단서로 주어지는 영상들은 모두 자체 제작한 3D 캐릭터들을 이용한 애니메이션 영상이다.

주요 차별점은 모든 3D 요소가 인터렉션이 가능하다는 것이다. 가령 돌담길에 서 있는 관리자 AI가 단순히 인터렉션 불가능한 배경으로만 존재하지 않고, 가까이 가면 위험 신호가 생기며 화면이 붉게 물든다. 드론의 경우 돌을 던지거나 점프해 스치면 바닥으로 떨어진다. 이처럼 디테일한 인터렉션들을 통해 가상에서의 현실감을 더욱 높였다.

3.게임 플레이 방식

게임의 큰 줄기는 플레이어가 해당 스팟에서 주어진 미션을 풀어내면 그 다음 장소와 미션으로 가는 힌트를 얻어 게임이 진행된다. 유저가 있는 GPS 위치를 받아 해당 스팟에 맞는 AR 물체들이 증강된다. AR로 증강된 모든 물체는 유저가 들고, 회전하는 등의 인터렉션이 가능하며 증강된 물체를 활용해 단서를 찾아야 한다.

각 공간마다의 게임은 다음 플로우를 따라 진행된다. 먼저 덕수궁은 게임이 시작되는 해리엇의 집안으로, 덕수궁 곳곳이 해리엇의 안방, 서재, 거실이 되어 단서를 저장하고, 조합해 비밀번호를 풀어 다음 단계를 찾을 수 있다.

두번째 공간은 해리엇의 집에서 해리엇과 이혼한 전 남편의 집으로 향하는 길로, 돌담길이다. 이곳에서는 드론이 택배를 나르고 거리 곳곳에 이상행동을 하는 AI로봇을 관리하기 위한 관리자 AI로봇이 있다. 유저는 관리자 AI로봇의 눈에 띄지 않고 해리엇의 마지막 행방을 눈의 카메라로 찍었을 정원사 AI에게 컨택해야 한다. 관리자 AI 로봇은 그 반경 안에 들어갔을 때 위험 알람이 울리고, 관리자 AI에게 들켜 바코드를 검사받을 때 해리엇이 소프트웨어를 업데이트 했다는 사실을 들키지 말아야 한다. 관리자 AI에게 들키지 않으면서, 정원사와의 게임에서 이겼을 때 실종 전 해리엇이 거리에서 급하게 떠나는 영상 단서를 얻을 수 있다.

세번째 공간은 정동극장 마당에서 펼쳐지는 해리엇의 전 남편 집이다. 해당 공간에서는 해리엇의 남편이 집으로 찾아오기 전 제한 시간 안에 집안의 단서를 찾아 해리엇의 전 남편이 해리엇을 납치하지 않았는지 밝혀내야 한다. 이혼 서류, 예술가 남편의 예술작품 등의 단서를 조합해 해리엇을 향한 전 남편의 의심, 그로 인한 가정폭력의 단서를 찾을 수 있다. 또한 해리엇이 헬퍼28에게 했던 행동들에 대한 남편의 일기를 볼 수 있다. 모든 미션을 풀었을 때 헬퍼28은 해리엇의 회사 '넥스트웰'로 향하기로 결심한다.

네번째 공간은 전 남편의 집에서 나와 해리엇의 회사로 향하는 돌담길이다. 해당 공간에서 하늘에서는 드론이 택배를 나르고 있다. 회사에 잠입하기 위해 헬퍼AI는 집안일 로봇임을 들키지 않도록 회사의 AI로봇 유니폼을 획득해야 한다. 하늘에서 날아다니는 드론 택배에 돌을 던져 유니폼을 획득해야 한다.

변장에 성공한 헬퍼28은 다섯번째 공간인 서울도서관, 즉 해리엇의 회사 '넥스트웰'로 향한다. 넓은 층을 돌아다니며 지금까지 저장해둔 단서들과 회사에서 찾은 단서들을 조합해 해리엇의 위치를 찾아야 한다. '해리엇이 들고 사라진 폐기물'이 무엇인지 알 수 있고, 자신에 대한 해리엇의 연구기록을 열람할 수 있다. 그곳에는 마치 헬퍼28이 오는 것을 확신하기라도 하듯, 헬퍼28을 향한 해리엇의 암호메세지가 있다.

마지막 공간은 해리엇이 있는 행성으로 떠나기 위한 달리기이다. 서울도서관에서 나와, 서울시청 중앙에 있는

로봇 쓰레기처리 우주선에 탑승해야 한다. 경찰들은 해리엇의 사원증을 도용해 회사에 출입한 헬퍼28을 잡기 위해 뒤따라오고 있고, 만약 탑승에 실패할 시 헬퍼28은 폐기 처리 당한다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

1. 돌담길에서 진행한 베타 버전 게임 테스트 사진

- 1) 서울시립미술관 앞 장미 동상을 활용한 게임. 돌담길1에서 진행되는 정원사와의 미니게임으로 앞에 증강된 쓰레기를 터치해 없앤다.



- 2) 돌담길에 증강된 정원사

GPS를 기반으로 해당 위치에 유저가 도착하면 AR로 증강된 정원사가 등장해 게임을 안내한다.



2. 게임 플로우

GPS에 따라 진행할 수 있는 게임이 다르다	GPS 인식 후 주변 게임 스팟을 자동검색해 탐색할 수 있는 캐릭터를 보여주고 유저가 맵을 선택한다.	맵을 선택하면 해당 게임으로 이동해 게임을 진행한다.
--------------------------	--	-------------------------------

당신이 탐색할 수 있는
주변 행성을 검색 중입니다

탐색할 스토리를 선택해주세요



F I N D M E

헬퍼28의 행성, 지구로 향하기 →

5. 기타 추가 사항

<게임 개발>

AR 게임 "나를 찾아줘"는 스토리 기반 증강현실 게임으로 Unity 엔진 사용해 제작하는 중이다. 게임은 현재 크게 AR 증강, 이미지 인식, 기울기 인식, GPS 등의 기술을 활용해 제작했다. AR 증강에서는 Unity 에서 사용가능한 AR Foundation 이라는 패키지를 사용하고 있다. AR Foundation 은 AR Core 와 AR Kit 간의 경계를 허물어 안드로이드와 ios 를 자유로이 넘나들게 만들어 주는 패키지이다. 또한 핸드폰의 자이로 센서를 이용해 핸드폰의 기울기를 인식해 기울기에 따른 미니게임을 제작하고 있다. 이미지 인식에서는 Unity 의 에셋인 Vuforia 와 AR Foundation 내장 컴포넌트인 AR Tracked Image Manager 를 사용하고 있다. 게임 내의 각종 미니게임, 미션 등에서 이러한 이미지 인식기술들이 이용되고 있다. GPS 에서는 AR 과 GPS 를 같이 편하게 사용할 수 있도록 해주는 AR+GPS Location 에셋을 사용하고 있다. 등장인물이나 미션, 게임, 스토리를 진행하는데 있어서 필요한 각종 오브젝트들을 증강하는데 AR+GPS Location 이 사용되었다.