

# 제품명(2) : BridgeX, AR 퀘스트

브랜드 논픽션 게임으로 콘텐츠 경험의 깊이를 바꿉니다.



전통적인 지역관광지를 소재로 논픽션 게임 개발



## AR 퀘스트 기반, 참여형 논픽션 여행 체험으로 전환

기존의 관광지과 전통시장은 단순한 방문과 인증 사진에 머무는 '소비형 공간'이었습니다.

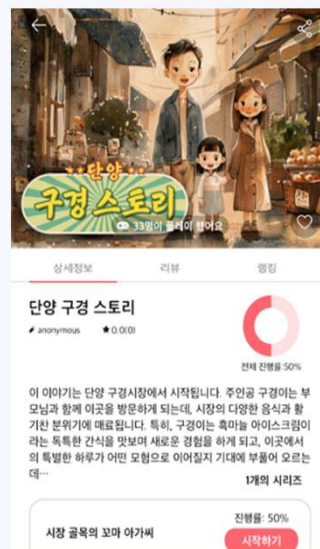
이제는 AI 기반 AR 콘텐츠를 통해, 방문객 스스로 이야기를 탐색하고, 미션을 해결하며, 지역을 몰입적으로 경험하는 참여형 여행으로 변화합니다.

특정 지역의 건물, 시장, 마을길에 스토리 배경이 되는 웹툰/게임 콘텐츠로 각색되고 체험자는 미션과 추리를 통해 실제 공간을 재발견하며 콘텐츠 종료 시, 보상 또는 평가 점수가 주어집니다.

이로써 관광객은 단순한 '방문자'가 아닌 콘텐츠 속 주인공이자 창작 스토리의 일부가 됩니다.



전통시장 맛집, 특산품 등을 소재로 브랜드 게임 개발



## AR 퀘스트 흐름

