

# 프로젝트 계획서

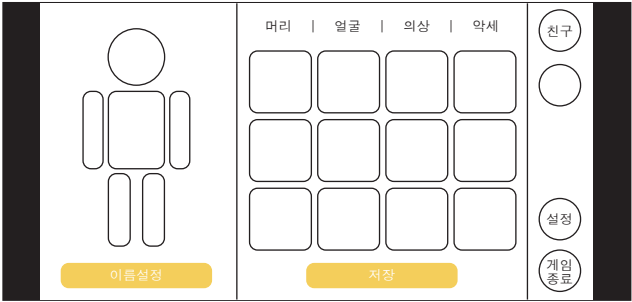
## 다같이 놀자 주루마블

부루마블 게임 + 술자리 게임  
모바일 Android app  
2D or 3D, 터치방식  
최대 8인 => 서버 초대방법  
캐릭터 꾸미기 기능

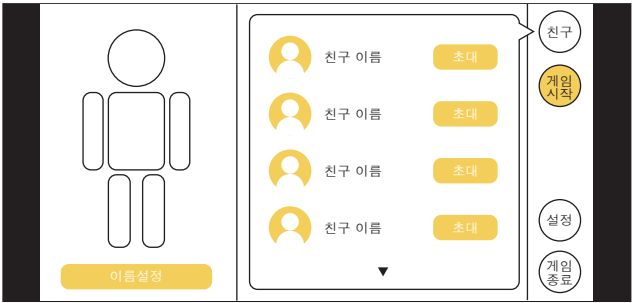
### 프로젝트 설계 스케치



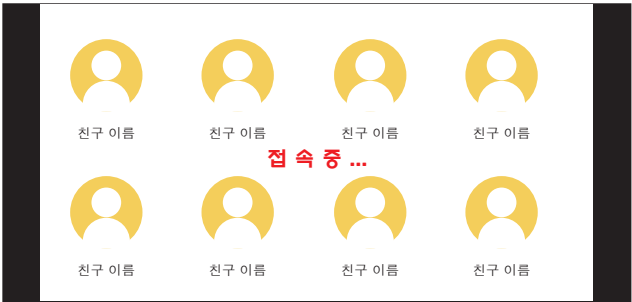
- 1. 시작화면
  - 게임 타이틀
  - 카피라이트
  - 화면 터치로 썸 전환 -> 로비
  - 로고 뒤 배경 = 게임 플레이 스샷 or 캐릭터 등
  - 좌/우 여백(호환 기기 카메라 부분 간섭x)



- 2. 로비
  - 캐릭터 꾸미기
  - 친구 초대 & 친구 목록
  - 게임 시작 -> 썸 전환(서버 접속) -> 방 생성
  - 설정 = 언어/사운드



- 3. 친구 초대/게임 시작
  - 게임에 초대할 친구 선택 (최대 8명)
  - 게임 시작

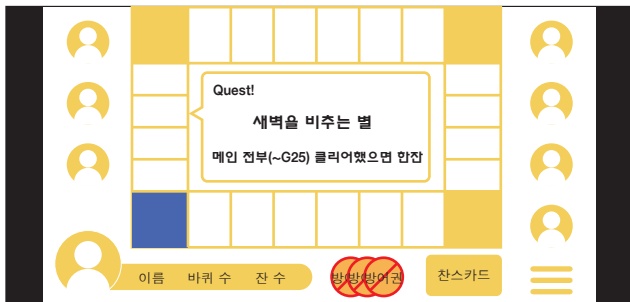


- 4. 서버 접속
  - Photon 서버 이용
  - 초대된 친구 캐릭터 + 이름 배치
  - 접속중 ... << 타이핑효과
  - 썸 전환 -> 게임 화면



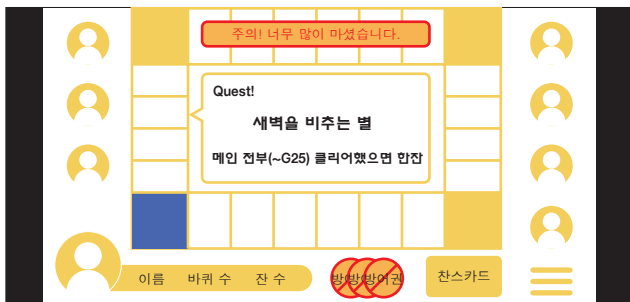
## 5. 게임 플레이 화면

플레이어 본인 정보(캐릭터, 이름, 바퀴 수, 잔 수)  
방어권 / 찬스카드 / 주사위  
설정 (사운드 - BGM/EFM, 기권, 로비, 게임종료)  
참여자 프로필 사진



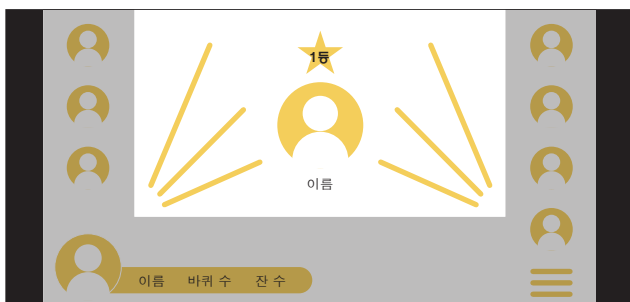
## 6. 게임 방법

주사위 - 버튼 or 드롭식 굴리기  
차례 - 플레이어 프로필 테두리 이펙트  
위치 - 플레이어 이동 후 도착한 지점의 퀘스트 내용  
팝업창 on -> 수행 후 화면 터치 팝업창 off  
찬스카드 - 플레이어 위치가 찬스에 도착했을때 버튼on  
1바퀴 완주 시 - 방어권 1장 적립  
3바퀴 완주 시 - 게임 종료



5잔 이상 마셨을 경우 - 과음 경고 팝업창 상단에 등장  
3초 후 팝업창 off

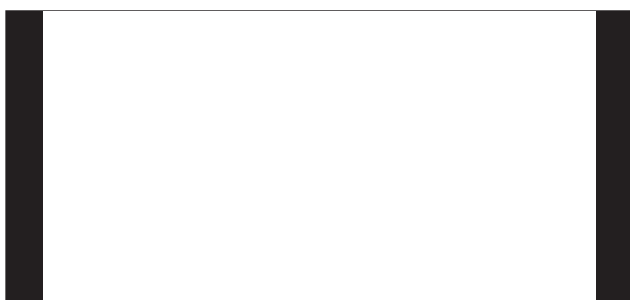
기권 - 설정에서 선택가능 / 관람모드로 변경



## 7. 게임 종료

1등 친구 프로필 + 이펙트 + 빵빠레 패널

5~10초 뒤 로비로 이동



## 8. 데이터

퀘스트, 찬스카드 편집 기능  
첫 접속자(방장) 권한  
기본 모드 / 커스텀 모드  
게임 승패 전적