Block Race (가칭) 기획서

한번씩 읽어주세요

몰입캠프 4주차 2분반 : 김화랑, 김건호, 윤영균

1. 게임 구성 탭
2. 각 구성 탭의 UI/UX
3. 구현 시 주의사항
4. 약속

큰 맥락으로 본 게임 구성 탭

1. Circuit Race
2. Single Race
3. Multi Race
4. Make Car
5. Option
6. Quit

화면 디자인

로딩 화면 : 게임의 완성단계에 게임을 플레이하면서 멋있는 스크린샷을 하나 찍어서 로딩 이미지로 설정한다.

모든 옵션 화면에서는 몇가지 프리펩으로 저장한 자동차가 한, 두대씩 돌아다니게 하자.

음악 관련

Ek-07 – Game Set BGM은 메뉴를 돌아다닐 때 나오도록 한다.

그 외 한 두곡 정도 더 넣을 수 있을 것 같다. 추가 바람.

게임 맵마다 BGM 을 하나씩 따로 달아줘야한다.

아이템 사용시 효과음을 하나씩 달아줘야한다.

Circuit Race, Single Race, Multi Race 세가지 모두 각각 따로 해당하는 모드 해당하는 지도의 최고 기록을 저장한다.

모든 스크립트는 멀티플레이어를 기준으로 작성한다.

싱글플레이에 해당하는 Circuit Race 모드와 Single Race 모드는 혼자하는 멀티플레이 모드로 연다. Port 9999를 자동할당해서 게임을 진행하고 게임 종료시 Port 를 닫자.

Circuit Race

Circuit Race 는 오직 혼자 게임을 진행 한다.

아이템을 먹을 수 있으나, 경쟁상대가 아무도 없다

자신의 최고 기록을 측정하거나, 맵의 숨겨진 요소를

차분히 돌아다니며 발견할 수 있는 모드.

Single Race

Single Race 는 혼자 게임을 진행하나, AI 와 경주를 함께 진행한다.

기록이 저장이 된다. AI 와 경쟁을 할 수 있으며 AI의 수준을 선택해서 게임을 할 수 있다.

Multi Race

기존의 LAN HOST 방식을 조금 더 업그레이드 해서

서버에 접속하게 되면, 로비에 접속하게 되고, 로비

매니저를 사용해서 로비에 접속해서 게임을 진행 가능하게

할 예정이다. 서버를 껐다 켰다 해야 하는 것이 아닌, 한번

켜면 계속해서 게임을 진행 할 수 있게 만들 것이다.

Make Car

한 컴퓨터에는 5개의 차량까지 저장이 가능하다.

차량과 사람은 한 세트이다. 차량을 만들 때 이 차량을

움직일 사람도 결정한다. 조종자도 역시 레고…

조종자는 아무런 능력치가 없다. 능력치는 오직 차에만.

2. UI/UX

Circuit Race / Single Race 는 진입하면 맵과, 난이도(이건 오직 싱글레이스일때만), 자신이 사용할 차량을 선택하는 창이 나온다.

(아래 사진과 유사하다고 생각하면 됨.)

지도를

선택하는 곳

탑승할차량을

선택하는 곳

난이도를

선택하는 곳

(싱글 레이스)

게임 시작

뒤로 가기

해당 지도의 최고기록

난이도/게임모드/지도 에 따른 최고기록이 나온다.

\

접속 정보를 채우는 칸

여기서 접속 정보를 채워서

서버를 열거나

클라이언트로 참가하거나

호스트를 열 수 있다.

멀티플레이는 위와 같은 화면이 먼저 나온다.

지도를

선택하는 곳

탑승할차량을

선택하는 곳

게임 시작(방장)  
준비 (방장이 아닐 경우)

방에서 나가기

해당 지도의 최고기록

난이도/게임모드/지도 에 따른 최고기록이 나온다.

유저 목록과 레디 여부

모든 사람이 준비를 하면 바로 게임을 시작하며,

준비를 했을 때 준비 취소 버튼이 있다.

맵을 선택하는 것은 첫번째 유저만 가능하고

탑승 차량은 누구나 선택 할 수 있다.

준비 상태일때는 방에서 나가기를 하면 준비가 해제되고 나가게 되며,

1인일때는 게임을 시작 할 수 없고,

모두가 준비 상태가 되면 바로 게임을 시작 할 수 있다.

만들거나 지우거나, 이미 만들어져 있는 차량 칸에는 수정, 삭제를 할 수 있도록 구현한다.

차량 조립칸

사람 선택칸

여기서 닉네임도 같이 결정한다. 차량을 대표하는 이름.

뒤로 가기

ㅇ

확인 / 취소 버튼이 여기에 온다.

Make Car 의 구조는 이런식으로. 생겼다.

옵션과 QUIT 는 별로 설명 할 것은 없다. 옵션은 전부 슬라이드바로 필요한 부분은 구현하면 되고, QUIT 는 그냥 프로그램을 끄면 된다.

3. 구현시 주의사항

클래스간 순환참조는 하지 말자.

반드시 하나만 있어야하는 객체는 싱글톤, 최소한 스태틱.

모든 아이템에는 타입스크립트를 달아서 타입 비교로 처리한다.

머지는 최대한 자주. 3시간 이상을 넘기지 않는다. 에러 검출이 힘들어진다. 컨플릭트가 나도 수정하기 힘들어진다.

Git 주소 : https://github.com/checheche12/Madcampweek4.git

4 . 약속

프로젝트에 관해서는 솔직하게 의견을 말해주세요.

건강이 가장 우선 아프면 푹 쉬어야합니다

모르는건 서로 많이 물어봅시다. 저도 많이 물어볼게요.