맵 만들기에 대하여

이 글에선 Daegul 에서 어떻게 맵을 만들어 내는지에 대하여 기술하며, 절차적 생성 규약에 대하여 언급함

우선 맵은 유동적으로 계속 변해야 한다는 게임의 설정 때문에 단일맵 구조의 방식은 사용이

불가능 함. 따라서 게임 시작 중 새로 맵을 만들어야만 했는데 가장 큰 문제가 언제 맵을 만드냐 라는 것 이였음.

이에 아래 방법들이 도출되었는데 우선 최적화 코드를 도입하고 가장 나은 결과를 보여주는

방법에 맞춰 Game Flow 를 수정할 계획임.

1. 게임 로고가 띄워지는 시간에 미리 거대한 맵을 만들고 플레이가 될 때 랜덤한 위치에 피봇을 잡아 주변 타일을 바꾼다.
2. 게임 플레이 로딩에서 맵을 미리 9 타일을 생성하고 플레이 중 유동적으로 맵을 만든다.

최적화

이 글에선 Daegul 의 최적화에 관하여 기술함

1차 극한빌드에서 8748개의 오브젝트, 729개의 타일을 동시에 연산한 결과 약 1620ms 가 걸렸다.

플레이어가 위치한 타일을 기점으로 8방향의 타일만 Update 를 On 해두면 문제를 해결할 수

있을까? 근본적인 문제에 대하여 고민 하고 있다.

도로

도로를 어떻게 깔아야 할까에 대하여 고민을 해보자. 각 타일엔 시작 도로 타일과 끝 도로

타일이 있다. 시작 도로는 1가지 경우의 수를 제외하고는 인접 타일의 끝 도로 타일과 맞닿아

있다.