

Introduction

- KART RUSH GAME

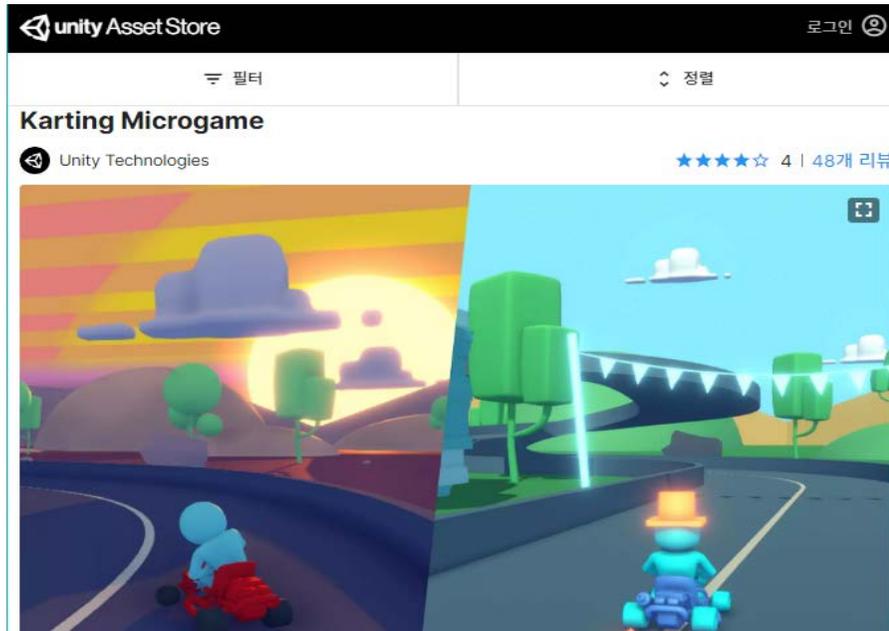
- KART가 트랙을 따라 가면서 게임이 진행이 됨
- RUSH의 의미인 '돌격하다'라는 의미가 추가적으로 들어가면서 게임의 TITLE을 보고 직접적으로 KART RUSH GAME 인 것을 알



Difference between Original and Final

- 처음 버전

- unityAssetStore(Karting Microgame)



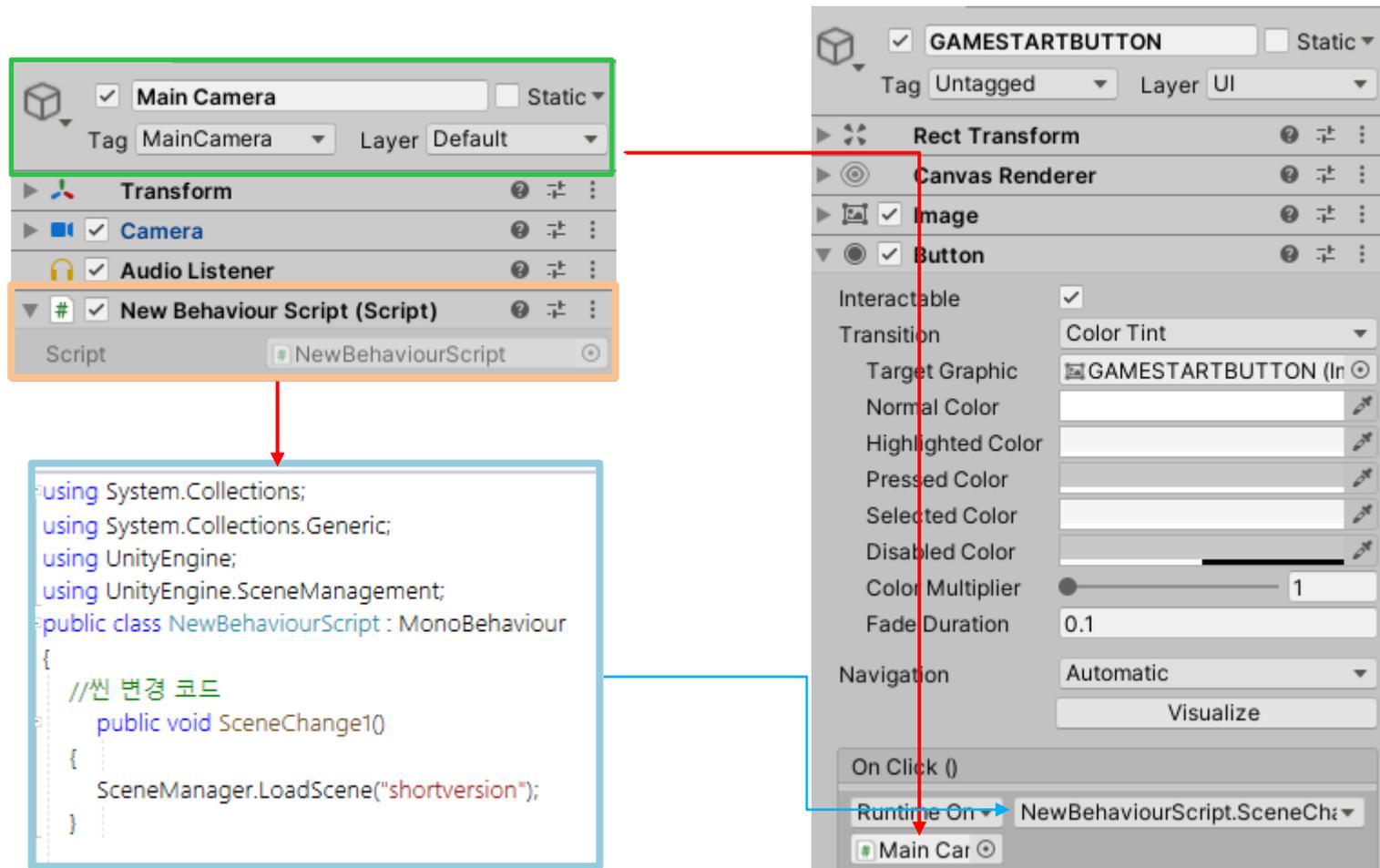
- 개선사항 (또는 수정사항)

- GameStart Scene 을 추가 후 shortversion 씬 전환 버튼 및 스크립트 코드를 작성
- Shortversion Scene 에서 트랙의 주행 길이를 늘리고 트랙 위에 있는 Sign(장애물)을 추가 및 Box Collider로 충돌 표현
- CheckPoint의 개수 변동 , 증가하는 시간 변동
- Game을 하는 도중 long & shortversion Scene으로 전환 할 수 있는 버튼 및 스크립트 코드를 작성
- You win Scene에서 next game의 버튼을 누르면 long Scene으로 전환
- Long Scene은 트랙 Prefabs를 이용하여 제작
- BackgroundAudio 를 각 씬 별로 다른 Audio 로 변동
- Kart Speed 를 변동

How to and Will do (수정 보완 방법) - GameStart Scene



How to and Will do (수정 보완 방법) - GameStart Scene



GAME START 버튼 클릭 시 shortversion으로 씬 전환

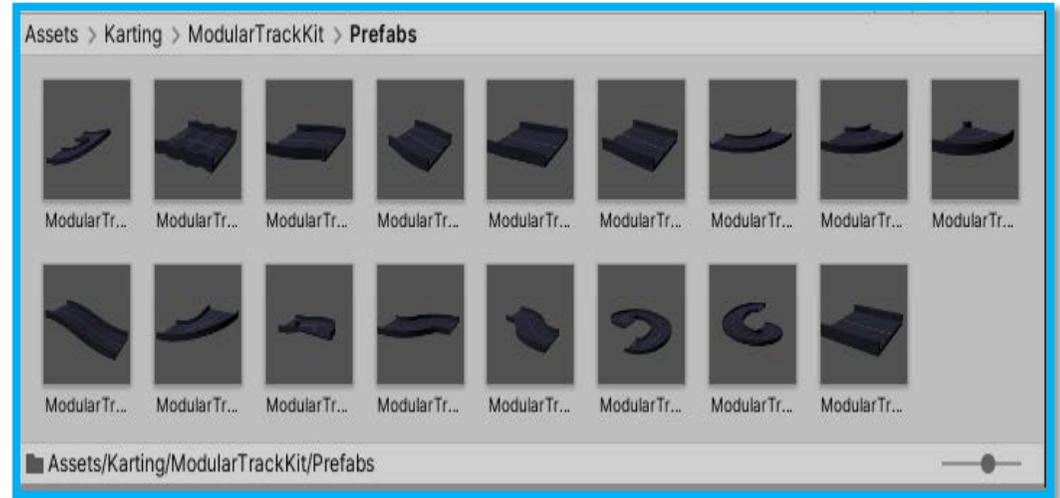
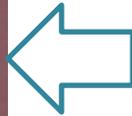
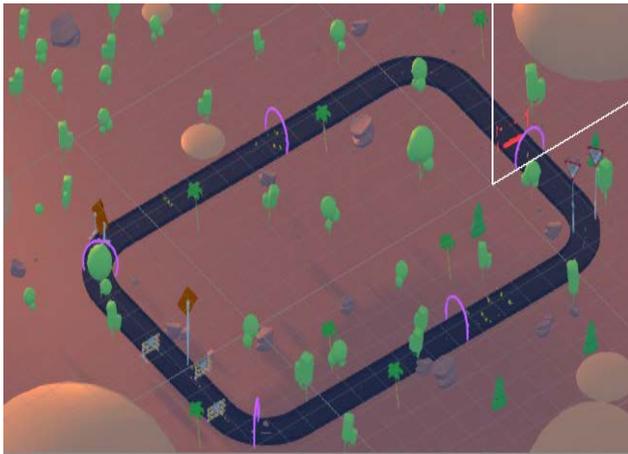
How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



원본 버전

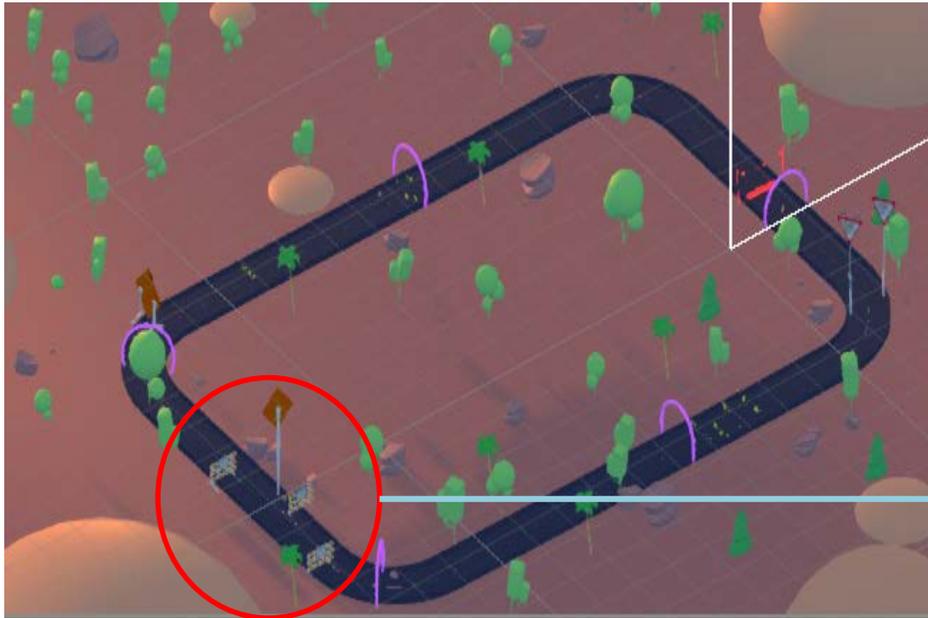
shortversion Scene

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



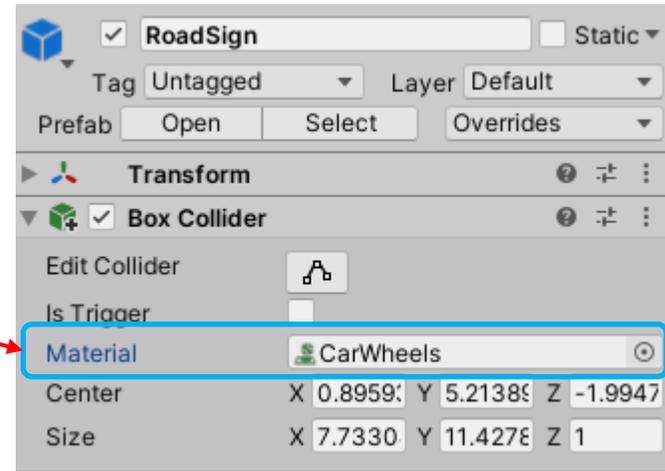
기존의 트랙 Prefabs에서 트랙들을 추가적으로 삽입하여서 원본 버전의 트랙의 형태를 유지하되 전체적인 주행 길이를 늘림

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



Sign을 AssestStore 다운 받은 후 주행 도로 위에 Sign들을 올려 둬

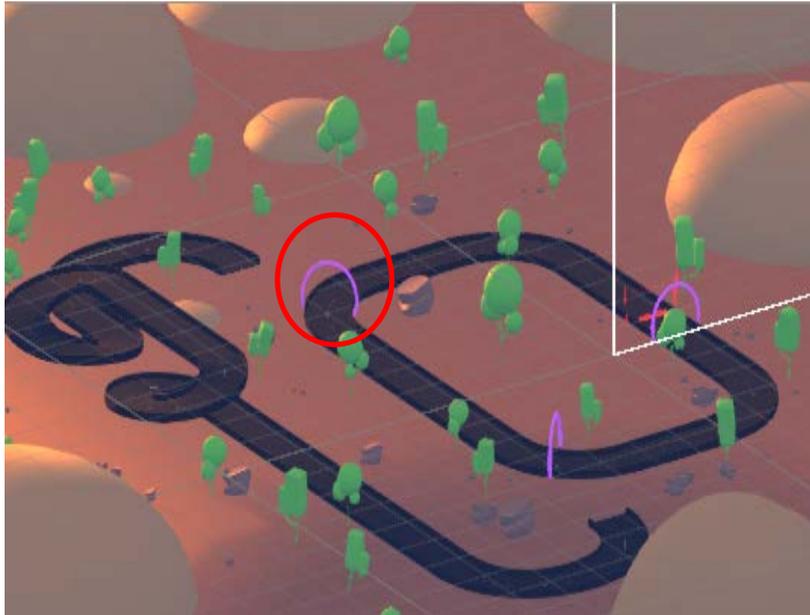
How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



Box Collider 을 사용 -> Sign이 자동차를 그냥 통과하지 않고 Material 에 CarWheels을 추가해 Sign에 자동차가 충돌을 일으키도록 함

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene

원본 버전



shortversion Scene



CheckPoint의 개수를 추가

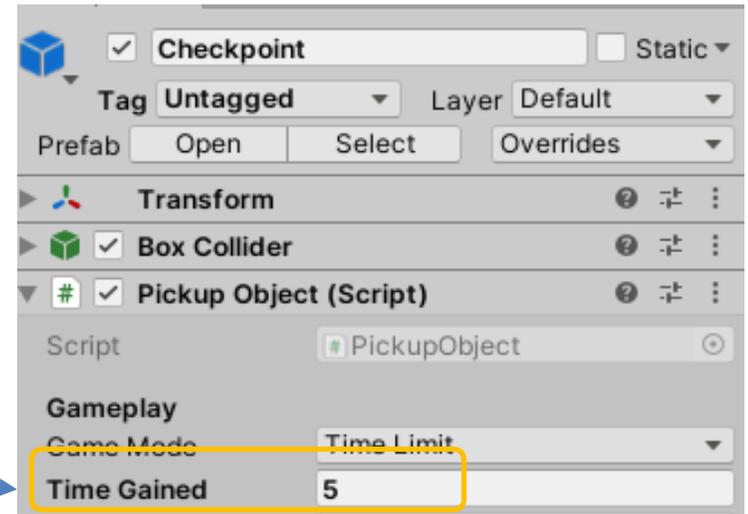
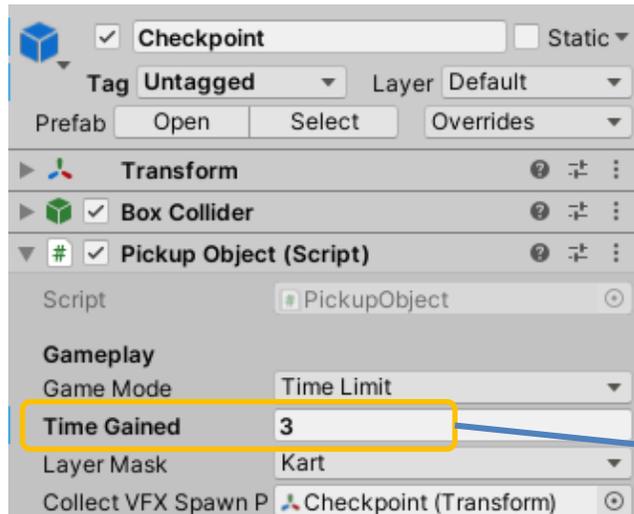
- 원본 버전 3개, shortversion Scene은 5개를 추가

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



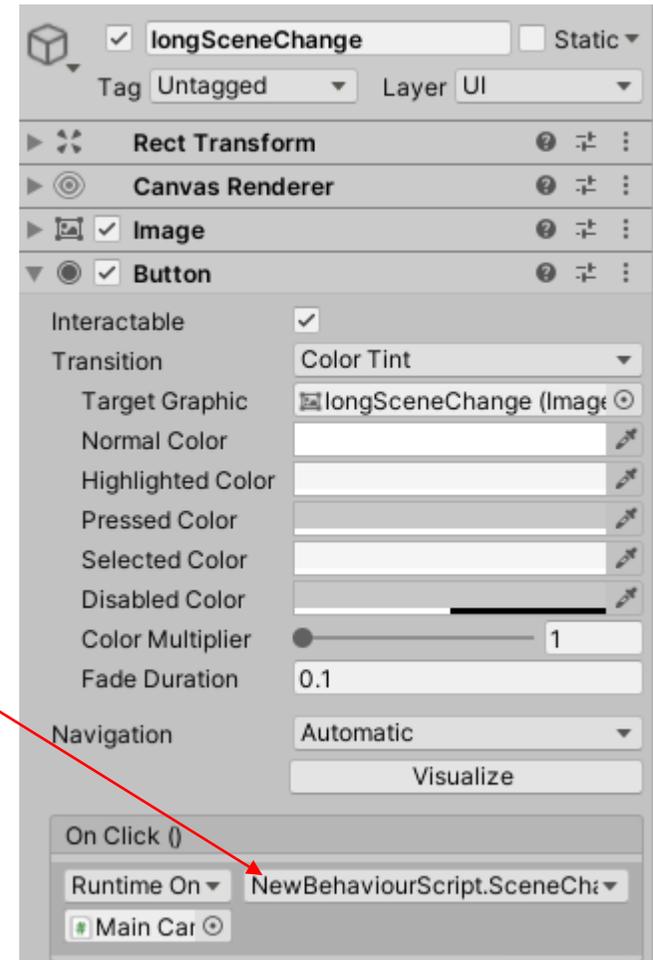
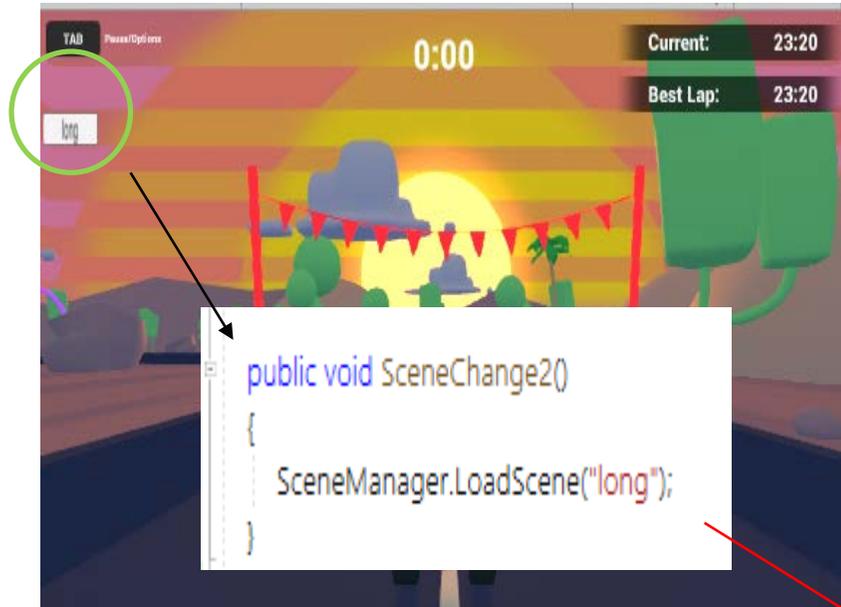
CheckPoint를 지나면 감소되었던 시간에 추가적으로 시간을 증가시킴

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



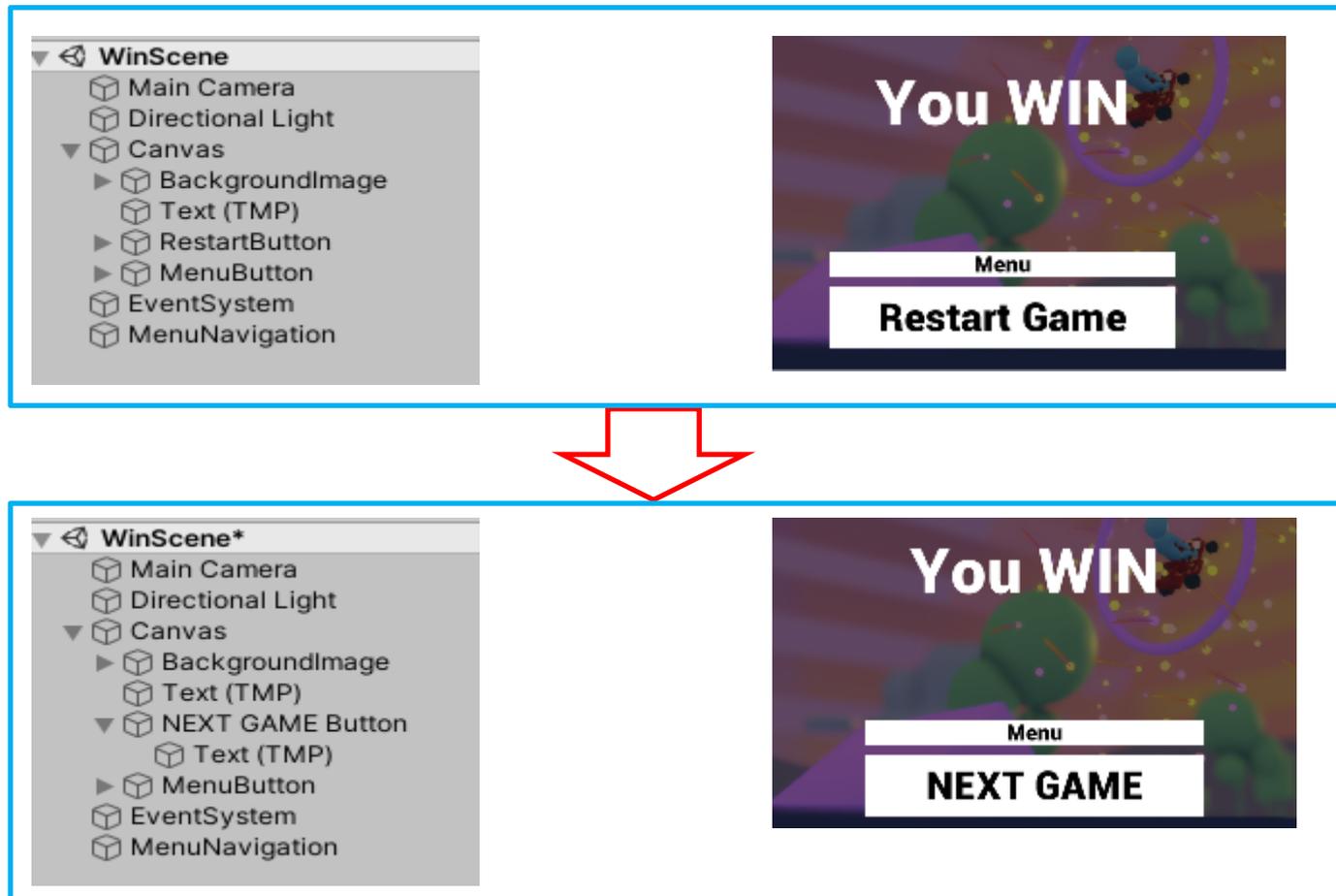
CheckPoint를 지나면 추가적인 시간을 3초에서 5초로 변경

How to and Will do (수정 보완 방법) - shortversion Scene



GAME을 하는 도중 long 씬으로 전
환할 수 있는 버튼&코드를 추가

How to and Will do (수정 보완 방법) - WinScene

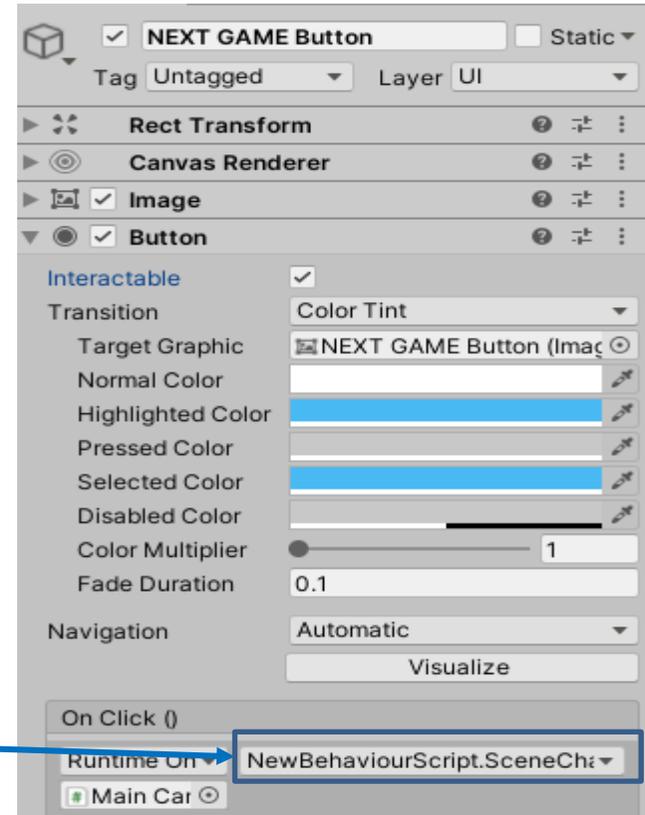


Text -> NEXT GAME으로 변경

How to and Will do (수정 보완 방법) - WinScene

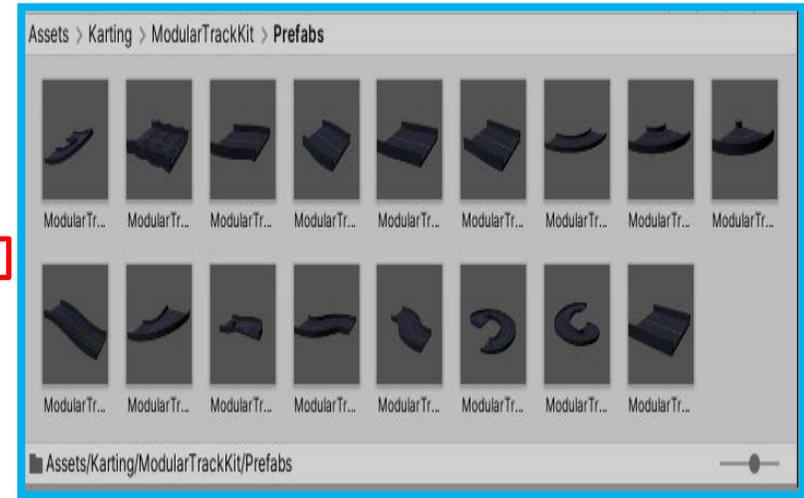


```
public void SceneChange20  
{  
    SceneManager.LoadScene("long");  
}
```



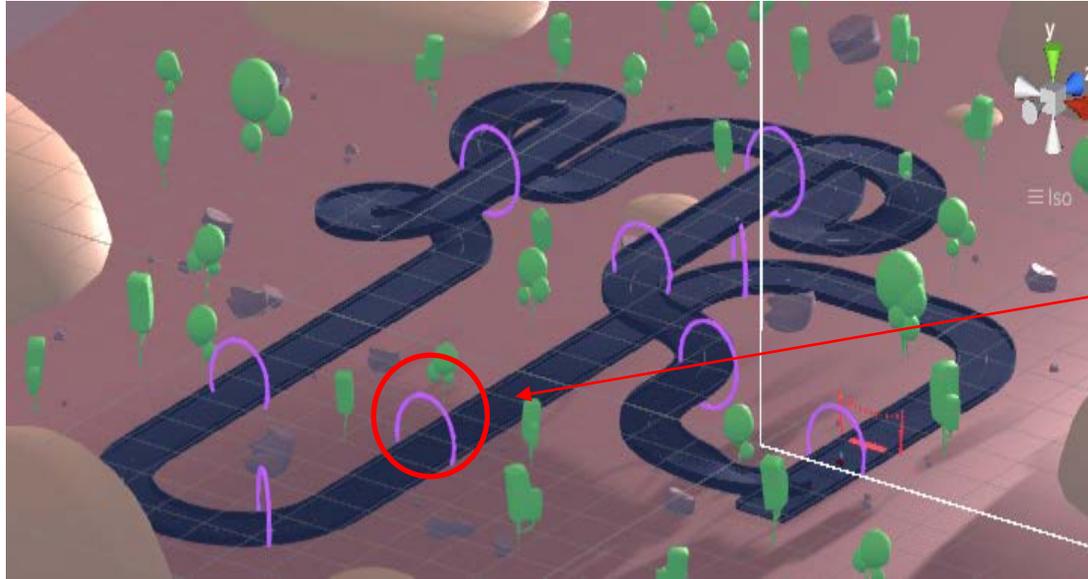
NEXT GAEM 버튼을 클릭 시 long Scene으로 전환

How to and Will do (수정 보완 방법) - long Scene



기존의 트랙 Prefabs에서 트랙들을 추가적으로 삽입하여서 longScene에 걸맞게 트랙들을 변형함

How to and Will do (수정 보완 방법) - long Scene

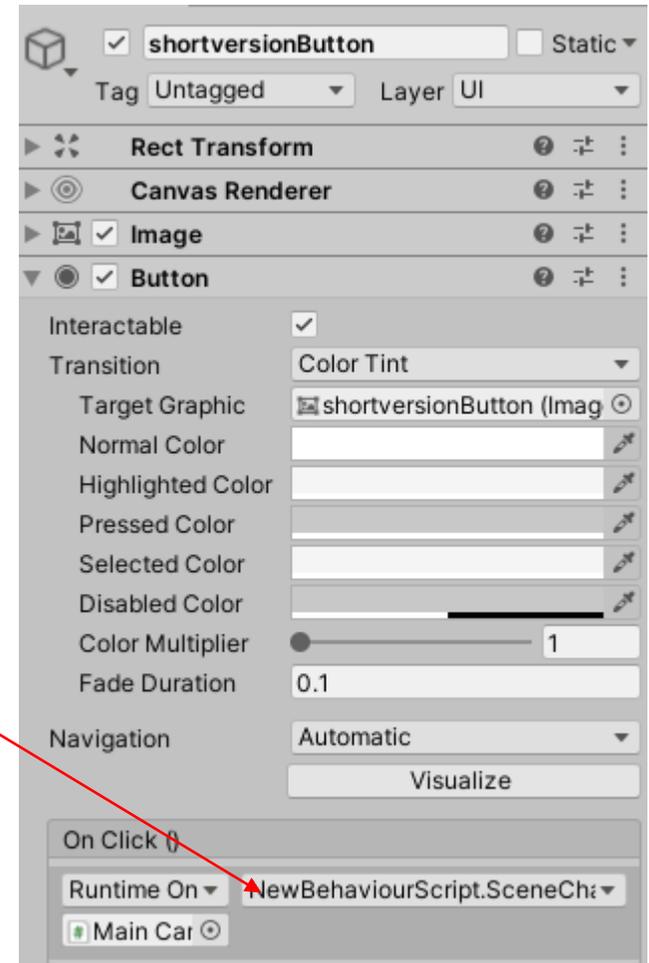
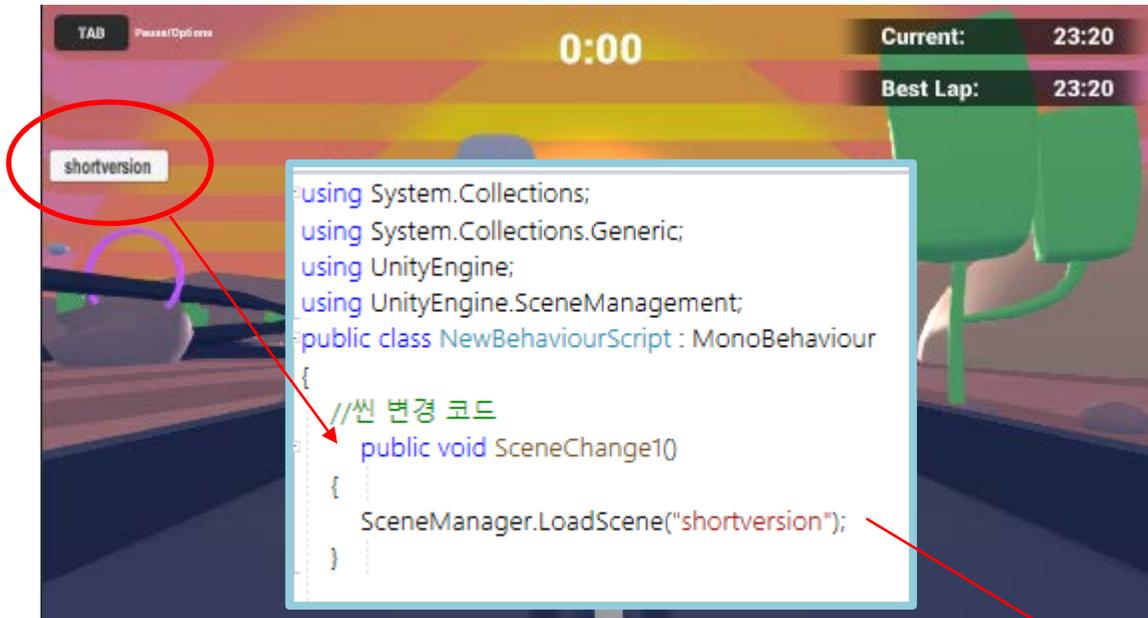


CheckPoint

CheckPoint의 개수를 추가

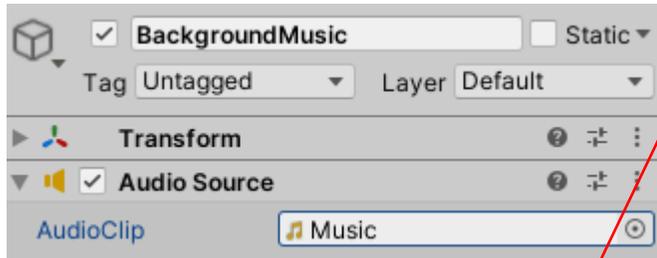
- 원본 버전 3개 , long Scene은 9개를 추가

How to and Will do (수정 보완 방법) - long Scene

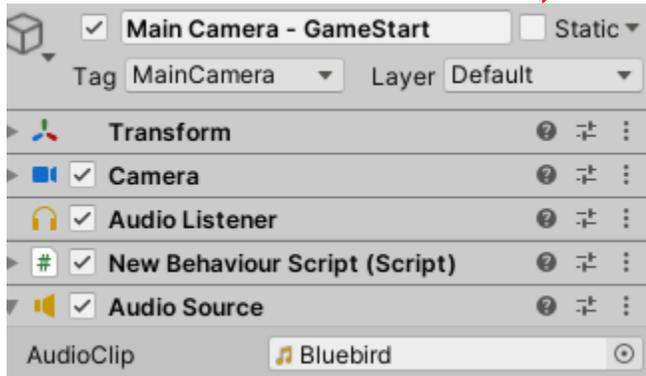


GAME을 하는 도중 shortversion 씬으로 전환할 수 있는 버튼&코드를 추가

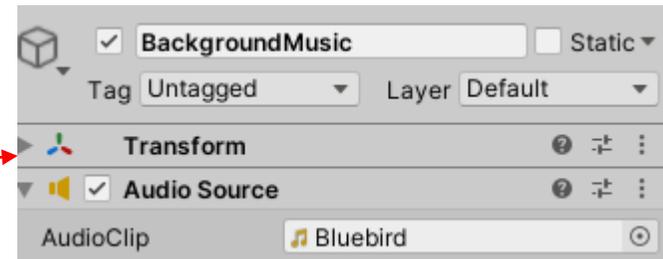
How to and Will do (수정 보완 방법) - Audio



원본 음악



GameStart음악



Shortversion - 음악



long 음악



WinScene 음악

How to and Will do (수정 보완 방법) - Kart Speed

```
jointRay.cs | KartBounce.cs* | PickupObject.cs | GameFlowManager.cs | LoadSceneButton.cs
-----
[Tooltip("How much impulse should be a
public float BounceFactor = 10f;
[Tooltip("How fast should the kart reorient
public float RotationSpeed = 3f;

KartBounce.cs | PickupObject.cs | GameFlowManager.cs | LoadSceneButton.cs
-----
16 | public bool BounceFlag { get; private set; }
17 |
18 | [Tooltip("How much impulse should be applied to the kart when it collides?")]
19 | public float BounceFactor = 10f;
20 | [Tooltip("How fast should the kart reorient itself when colliding? The higher the va
21 | public float RotationSpeed = 5f; // 자동차 속도 3F 에서 5F로 변경
```

Kart Speed 를 3f 에서 5f로 변경

Future Works

- 플레이 스토어에 등록
- 경주 게임에 걸맞은 2인 플레이가 가능하도록 구현
- 자동차 및 캐릭터의 선택의 폭을 넓힘
- 다양한 레이스의 트랙들로 구성 및 계절감 등을 활용하여 USER들의 몰입도를 상승시켜줌
- 물체들과 부딪쳤을 경우 시간을 감소되는 것을 구성



Thank you!