

표지

그림자 미로

이주헌

게임 기획

규칙 및 조건

게임이 시작되면 플레이어는 어두운 미로 속에서 긴장감 넘치는 탐험을 시작한다. 미로 곳곳에 숨겨진 스피드 코일과 점프 코일 아이템을 찾아내어, 자신을 끊임없이 추격해오는 괴물의 위협으로부터 전략적으로 벗어나야 한다.

모든 난관을 극복하고 미로를 클리어하면 분위기가 반전된 평화로운 엔딩 장소로 이동한다. 그곳은 놀이터, 나무집, 미니 미로, 집으로 구성된 다채로운 공간이다. 특히 닌자 애니메이션과 화려한 스파클링 효과를 곳곳에 배치하여, 미션을 완수한 플레이어가 승리의 성취감을 시각적으로 만끽할 수 있도록 설계했다.

조작법 설명

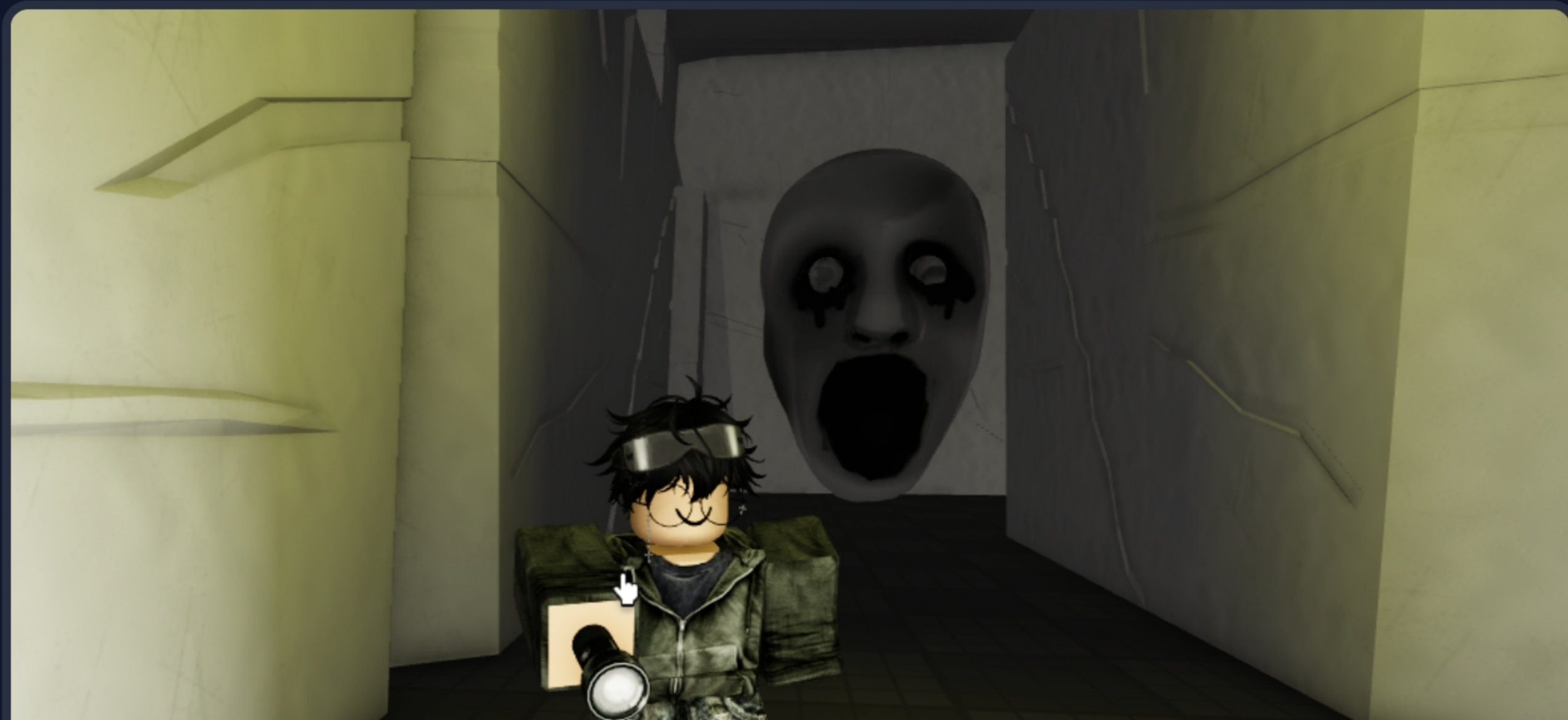
손전등: 어두운 미로 안에서 시선이 향하는 방향을 밝게 비추어 시야를 확보해 준다.

스피드 코일: 캐릭터의 이동 속도를 대폭 증가시켜, 추격해오는 괴물을 따돌리거나 미로를 빠르게 통과하게 한다.

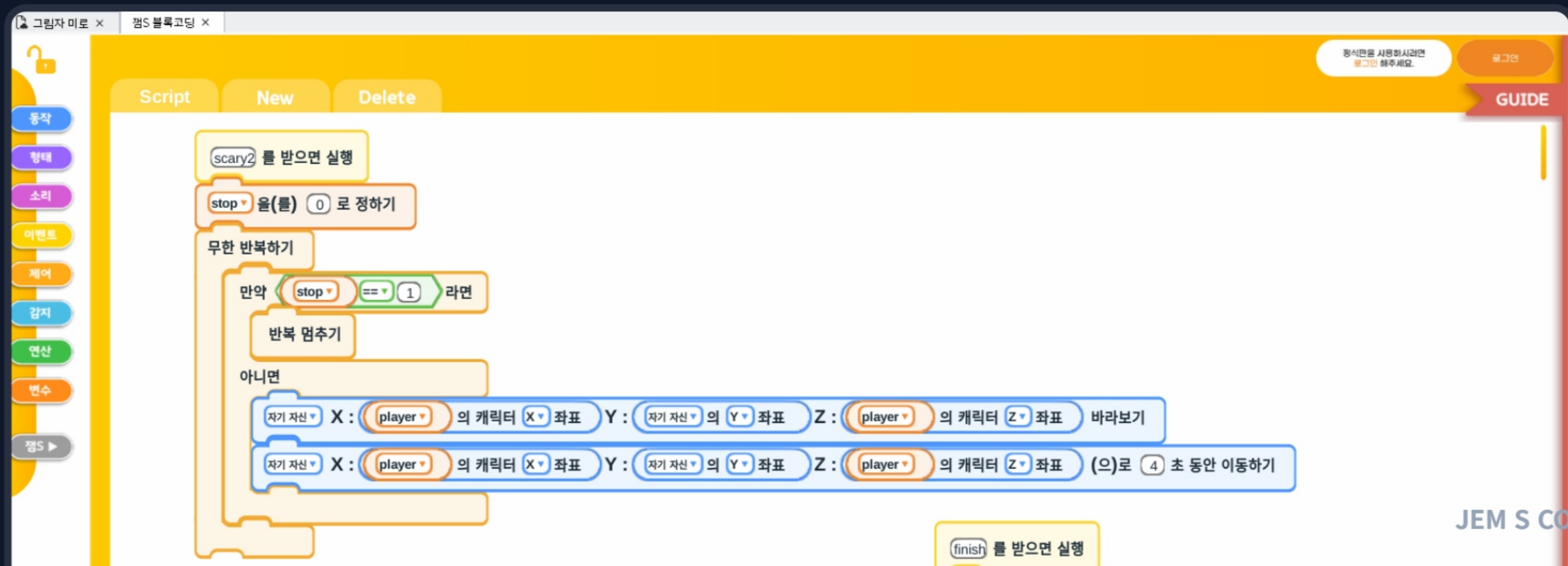
점프 코일: 점프력을 높여주어 평소에는 넘지 못하는 장애물을 가볍게 뛰어넘을 수 있게 돕는다.

닌자 애니메이션: 캐릭터의 걷기, 뛰기 등 모든 움직임이 닌자처럼 날렵하고 역동적인 모습으로 변한다.

스파클링 효과: 캐릭터 주변에 화려한 입자 효과가 생성되어, 미션 성공의 성취감과 시각적인 즐거움을 더해준다.



1. 귀신에게 목표물 정해주기 게임이 시작되면 내 캐릭터의 이름을 player라는 변수에 저장한다. 그래야 귀신이 누구를 쫓아가야 할지 정확히 알 수 있기 때문이다.
2. 끝까지 쫓아가는 귀신 'scary2' 신호가 오면 귀신이 움직이기 시작한다. 귀신은 항상 내가 있는 위치(player)를 바라보고, 4초 동안 내 쪽으로 계속 다가오도록 설계했다. 이것을 무한 반복하게 하여 내가 도망가도 끝까지 쫓아오도록 만들었다.
3. 도착하면 멈추기 게임이 끝나서 'finish' 신호가 오면, stop이라는 변수 값을 1로 바꾸어 귀신이 더 이상 움직이지 못하게 멈춘다.
4. 닿으면 일어나는 효과 귀신이 내 몸에 닿으면 "으악!" 하고 비명 소리가 나게 했다. 이때 소리가 너무 시끄럽게 겹치지 않도록 재생 조건을 조절했다. 또한 체력을 10만큼 깎아 게임의 긴장감을 높였다.

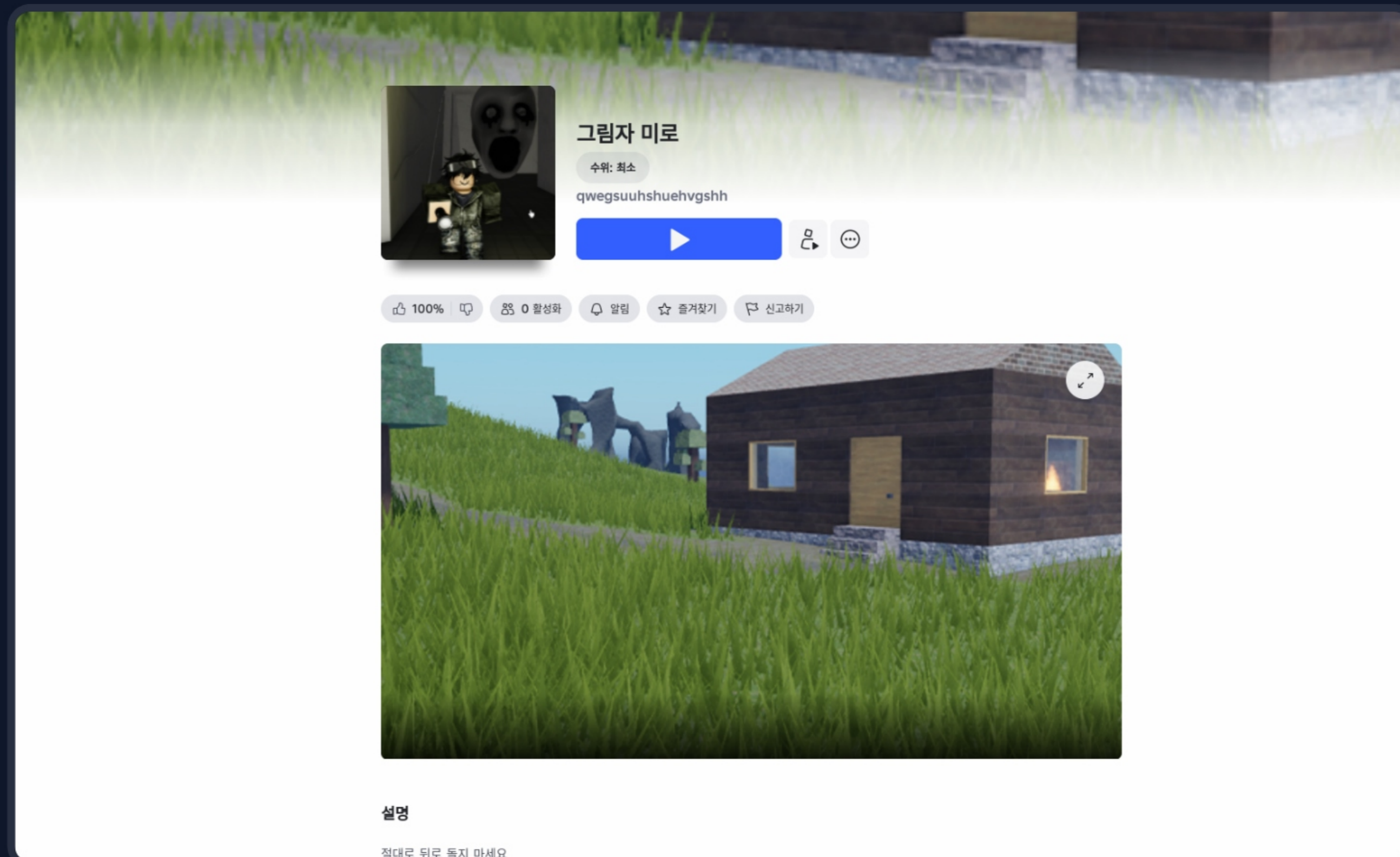


스토어 등록

등록 정보

[https://www.roblox.com/share?](https://www.roblox.com/share?code=4d8f7bbc37cdaa4b88ec555176e468a4&type=ExperienceDetails&stamp=1772)

[code=4d8f7bbc37cdaa4b88ec555176e468a4&type=ExperienceDetails&stamp=1772](https://www.roblox.com/share?code=4d8f7bbc37cdaa4b88ec555176e468a4&type=ExperienceDetails&stamp=1772)



재미 포인트

우리 게임의 장점

1. 아이템을 찾아내는 탐험의 재미 미로 곳곳에 숨겨진 점프 코일과 스피드 코일 아이템을 찾는 즐거움이 있다. 단순히 길을 찾는 것에 그치지 않고, 유용한 아이템을 발견했을 때의 성취감을 느낄 수 있도록 설계했다.
2. 긴장감 넘치는 추격전 나를 끊임없이 쫓아오는 얼굴 귀신 때문에 게임 내내 깜짝 놀라는 긴장감을 유지하게 된다. 공포 미로라는 주제에 맞게 플레이어가 한순간도 방심할 수 없는 스릴을 제공한다.
3. 전략적인 게임 플레이 찾아낸 점프 코일과 스피드 코일 아이템을 적절한 타이밍에 사용하면, 무서운 얼굴 장애물을 충분히 피할 수 있다. 아이템 활용 능력에 따라 위기를 탈출하는 전략적인 재미가 있다.
4. 어두운 환경이 주는 몰입감 미로 위에 천장을 달아 내부를 더 어둡게 만들었다. 시야가 제한된 환경을 통해 플레이어가 실제 미로 속에 갇힌 것 같은 공포감과 몰입감을 동시에 경험하게 된다.
5. 화려한 엔딩과 승리의 기쁨 미로의 끝에 도달하면 장면이 전환되면서 화려한 스파클링 효과와 빨라진 애니메이션 속도감을 만날 수 있다. 어려운 미로를 통과한 플레이어에게 시각적으로 즐거운 보상을 주어 게임을 기분 좋게 마무리하게 한다.

업데이트 계획

향후 발전 방향

첫 번째 미로 - 버려진 흥가

버려진 흥가를 배경으로, 다양한 함정과 귀신을 배치하여 플레이어가 스릴 넘치는 경험을 할 수 있도록 한다.

함정: 움직이는 바닥, 덫, 미끄러운 장애물 등

귀신: 플레이어를 방해하거나 미로 진행을 어렵게 하는 다양한 유형의 귀신

목표: 미로를 탈출하면 다음 단계인 귀신의 집으로 이동

미니게임 - 레이싱 체험

엔딩 장소에서 즐길 수 있는 레이싱 형식의 미니게임을 추가하여, 미로 탈출 후에도 긴장과 재미를 이어갈 수 있도록 한다.

코스: 엔딩 장소를 활용한 짧고 다이내믹한 트랙

보상: 미니게임 클리어 시 특별 아이템 또는 점수 보상

멀티플레이 가능성: 친구와 함께 즐길 수 있는 경쟁 요소

추가 요소

환경 효과: 미로와 엔딩 장소에 어둡고 음산한 분위기 연출, 소리 효과 추가