

표지

단 30초

1등

규칙 및 조건

기본 규칙

1. 플레이어는 각 스테이지의 장애물과 위험 요소를 피하면서 목표를 달성해야 한다.
2. 플레이어가 괴물, 용암, 공 등에 맞거나 떨어지면 실패하며 해당 스테이지를 다시 시작한다.
3. 각 스테이지에는 다음 스테이지로 이동할 수 있는 버튼 또는 탈출 지점이 존재한다.
4. 플레이어는 제한된 상황에서 빠르게 판단하고 이동해야 한다.

스테이지 별 달성 조건

스테이지 1. 숨겨진 버튼 찾기

스테이지 2. 꼭대기 층으로 도달하여 탈출

스테이지 3. 저사오르 도달하여 게이 조르

조작법 설명

W / A / S / D 키 : 캐릭터 이동

마우스 : 시점(카메라) 움직이기, 버튼 클릭

스페이스바 (Space) : 점프



1. 잼S코딩의 랜덤(Random) 함수를 사용하여 공이 다시 생성되는 위치를 무작위로 설정하였다.

2. 이를 통해 매번 같은 위치에서 공이 내려오는 것이 아니라 다양한 위치에서 공이 생성되어 게임의 재미와 난이도를 높였다.

3. 또한 공의 이동 속도를 설정하였고, 플레이어가 공에 닿으면 죽는 판정을 추가하였다.

괴물 추적 시스템

첫 번째 스테이지에 등장하는 괴물(몬스터)은 스크립트를 사용하여 구현하였다.

잼S코딩은 특정 플레이어를 인식하거나 추적하는 기능 구현에 제한이 있기 때문에, 스크립트를 이용하여 괴물이 플레이어를 감지하고 따라오는 기능을 구현하였다.

이를 통해 플레이어가 괴물을 피해 도망치면서 숨겨진 버튼을 찾도록 만들었다.

버튼 상호작용 및 순간이동 시스템

스테이지를 클리어하기 위한 버튼 클릭 시스템 역시 스크립트로 구현하였다.

스토어 등록

등록 정보

[https://www.roblox.com/share?](https://www.roblox.com/share?code=78dcfce5f3159746816492f93d4a511e&type=ExperienceDetails&stamp=17726)

[code=78dcfce5f3159746816492f93d4a511e&type=ExperienceDetails&stamp=17726](https://www.roblox.com/share?code=78dcfce5f3159746816492f93d4a511e&type=ExperienceDetails&stamp=17726)



재미 포인트

우리 게임의 장점

우리 게임은 각 스테이지마다 다른 장애물이 등장하여 플레이어가 긴장감과 재미를 동시에 느낄 수 있도록 구성되어 있다. 플레이어는 괴물을 피해 숨겨진 버튼을 찾거나, 아래에서 올라오는 용암을 피해 빠르게 위로 올라가고, 위에서 굴러 내려오는 공을 피하며 정상까지 올라가야 한다. 이러한 요소들은 플레이어가 빠르게 판단하고 움직이도록 만들어 긴박감과 도전적인 재미를 느끼게 한다.

업데이트 계획

향후 발전 방향

게임 타임어택 추가
2번째 스테이지에서 코드 추가

로비 꾸미기(로꾸)
엔딩 크레딧 추가

스테이지 추가
퀄리티 향상

스토어 꾸미기(스꾸)
다른 유저와 멀티를 하기위한 맵 확장