

표지

평범한 달리기 게임

팀 : 없음(개인)

게임 기획

규칙 및 조건

1. 장애물이 멀리서 생성되어 앞으로 온다.
2. 장애물에 닿을 시 HP가 깎인다.
3. HP는 0.3초에 1씩 회복되며 최대치는 100이다.
4. HP가 0 이하로 떨어질 시, 기록이 출력되고 게임이 종료된다.
5. 맨 처음 난이도는 '쉬움' 이며, 난이도에 따라 깎이는 HP의 양, 패턴, 속도가 다르다.
6. 난이도마다 일정 횟수가 있으며, 패턴을 그 횟수만큼 완료할 시 난도가 오른다.

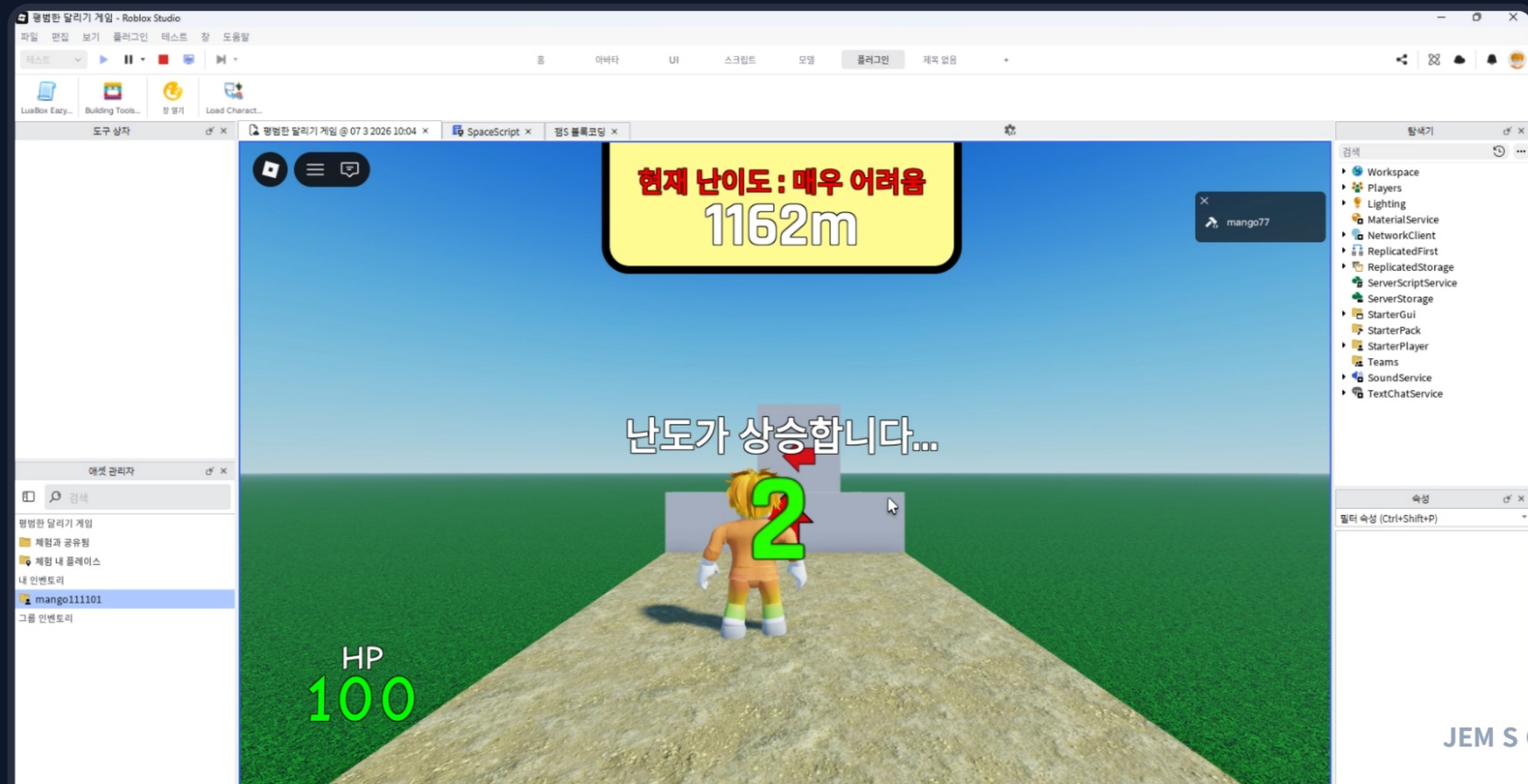
조작법 설명

이동 : WASD

점프 : Space

이게 다입니다.

(노란색 발판 = 슈퍼점프)



시스템 구현

핵심 로직

시스템에서 구현할 건 '게임 기획'에 적어놨던 거랑 똑같구요.. 딱히 '핵심 로직'이라 할만한게 없는데... 여러 장을 못 올려서 장애물 생성 코드 일부분만 올리겠습니다...

The image displays two columns of Scratch-style code blocks. The left column starts with a 'Space 키를 누르면 시작' block, followed by an 'if i == 0' condition. Inside the 'if' block, there are blocks for 'i + 124', 'dc = 1', '3.5 초 기다리기', '서버로 Spd 와 값 1 보내기', a '2 번 반복' loop containing 'J2 를 서버의 X : 0 Y : 2 Z : 200 에 복제하기' and '1 초 기다리기'. The right column starts with 'Dcu 를 받으면 실행', followed by 'dc + 1', '서버로 Spd 와 값 dclist의 dc 번째 항목 보내기', 'dg 와 값 dcd 리스트의 dc 번째 항목 보내기', an 'if dc == 15' condition, a '무한 반복하기' loop containing '서버로 Spd 와 값 랜덤 숫자 10 ~ 250 / 100 을(를) 문자열로 바꾸기' and '5 초 기다리기'. At the bottom right, there are two circular icons labeled '리스트' and '변수'.

스토어 등록

등록 정보

링크는 <https://www.roblox.com/ko/games/71874090491734> 입니다

애널리틱스 개요



평범한 달리기 게임

Updated 2026. 3. 7. 오전 10:03:36

👍 0 👤 0 방문 수

Studio에서 편집

Roblox에서 보기

시작하기

다음의 팁을 활용해 더 많은 플레이어를 확보하고 인사이트를 활성화하세요.

< 사람들을 초대해 함께 플레이하세요

체험을 친구들에게 또는 소셜 미디어에 공유하세요.

링크 복사

🔄 사용자에게 바로 즐거움을 선사하세요

재방문을 촉진하는 매력적인 핵심 루프를 만드세요.

자세한 정보

📅 정기적인 업데이트를 제공하세요

체험에 새로운 콘텐츠를 추가해 늘 참신한 상태로 유지하세요. 계속 전진하세요!

Studio 열기

7일 이동 평균 스냅샷 📊

| 1일 유지율 | 신규 사용자 | 평균 플레이어타임 | 일일 활성 사용자 | 일일 수익 |
|--------|--------|-----------|-----------|-------|
| -- | -- | -- | -- | -- |

탐색

날짜 범위
지난 7일

재미 포인트

우리 게임의 장점

플레이타임이 짧아서 할 거 없을 때 하기 좋습니다 ㅎㅎ

업데이트 계획

향후 발전 방향

만일 된다면 최고 기록 저장이나 경험치 같은 걸 만들고 싶지만.. 아직 잼S에서 DataStore 저장 코드를 못 찾아서 만들 수 있을진 모르겠습니다