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.

플레이 영상

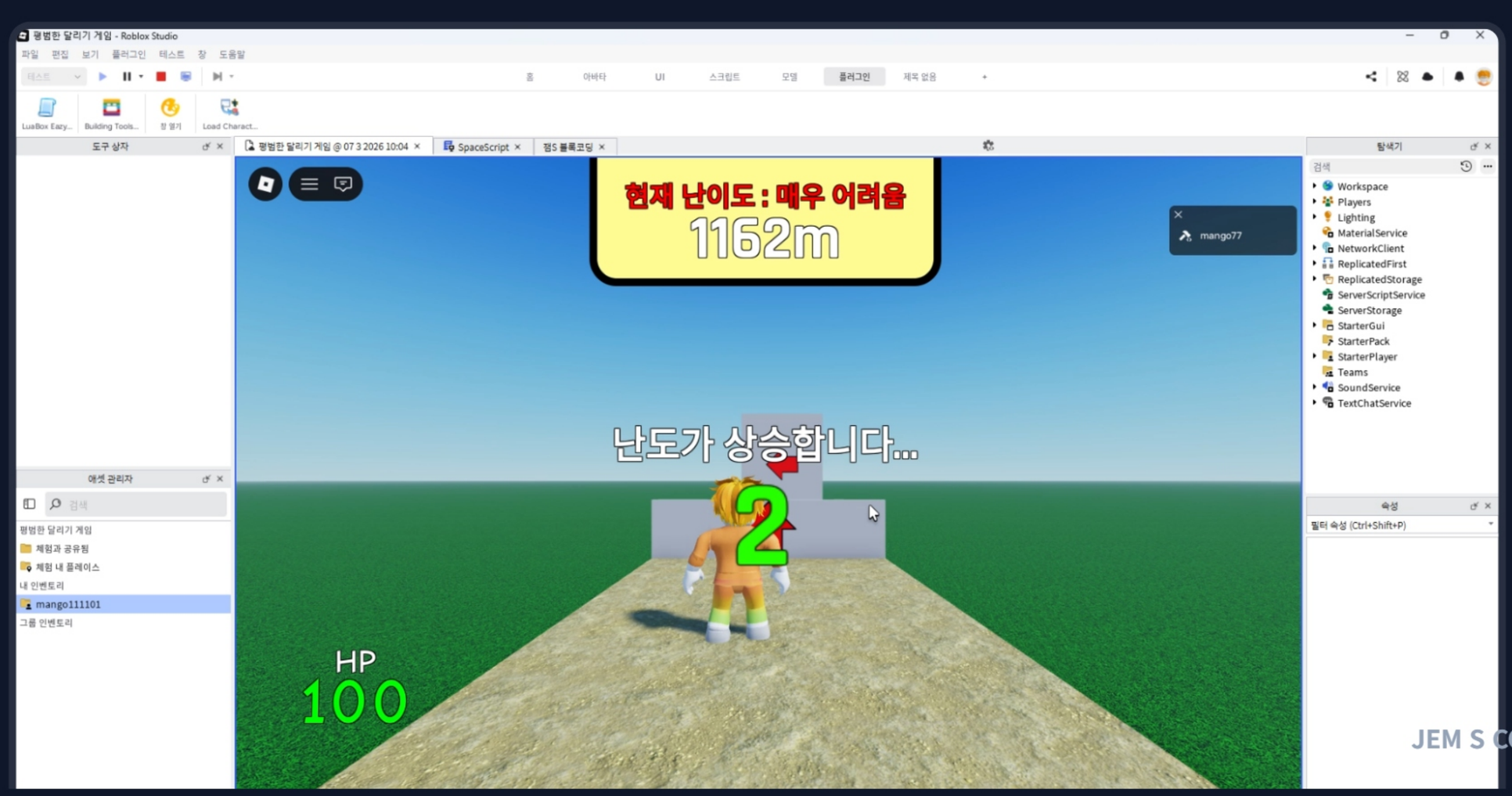
조작법 설명

이동 : WASD

점프 : Space

이게 다입니다.

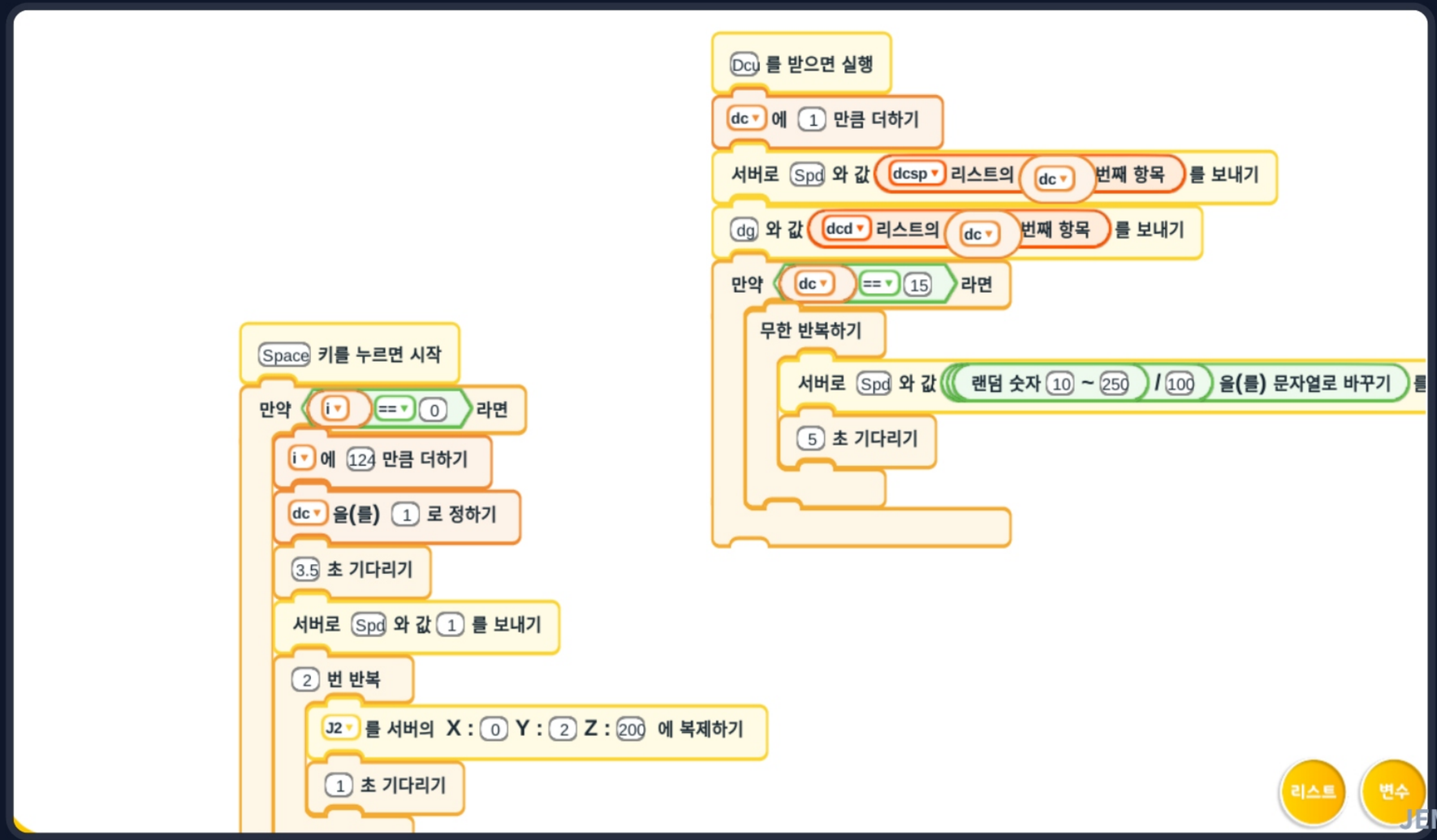
(노란색 발판 = 슈퍼점프)



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...



JEM S CODING FESTIVA

스토어 등록

등록 정보

링크는 https://www.roblox.com/ko/games/71874090491734 입니

재미 포인트

우리 게임의 장점

플레이타임이 짧아서 할 거 없을 때 하기 좋습니다 ㅎ

업데이트 계획

향후 발전 방향

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