

표지

miniRPG

School Dev Studio

게임 기획

규칙 및 조건

플레이어는 성 안에서 시작하며 성문을 통해 성 밖으로 나갈 수 있다.

성 밖에는 4개의 계란 괴물이 등장한다.

플레이어는 괴물 근처의 붉은 공을 터치하여 공격할 수 있다.

플레이어는 지팡이와 검을 사용할 수 있다.

-무기의 능력-

마법지팡이 : 플레이어의 체력이 사용할 때마다 조금씩 회복된다.

가호가 깃든 검 : 플레이어의 체력이 증가한다.

4개의 계란 괴물을 모두 처치하면 게임이 클리어된다.

조작법 설명

W / A / S / D : 캐릭터 이동

마우스 이동 : 화면 방향 조절

공격 : 붉은 공을 터치하여 괴물 공격

도구 장착 : 지팡이 또는 검 사용



몬스터에게 쫓기던 몬스터가 극도로 불안해졌다. 이 기능을 통해 플레이어는 몬스터를 제거할 수 있도록 만들었다.

몬스터의 행동 역시 단순히 움직이는 것이 아니라 감지 범위(Detection Range)를 설정하였다. 몬스터는 평소에는 가만히 있다가 플레이어가 감지 범위 안에 들어오면 플레이어를 인식하고 따라오도록 구현하였다. 이를 통해 게임에 긴장감과 상호작용 요소를 추가하였다.

--요약--

플레이어 이동 시스템

NPC와 대화 기능

NPC 근처에서 아이템 획득 시스템

지팡이와 검 중 하나만 선택 가능하도록 제한

아이템 획득 후 성문을 여는 기능

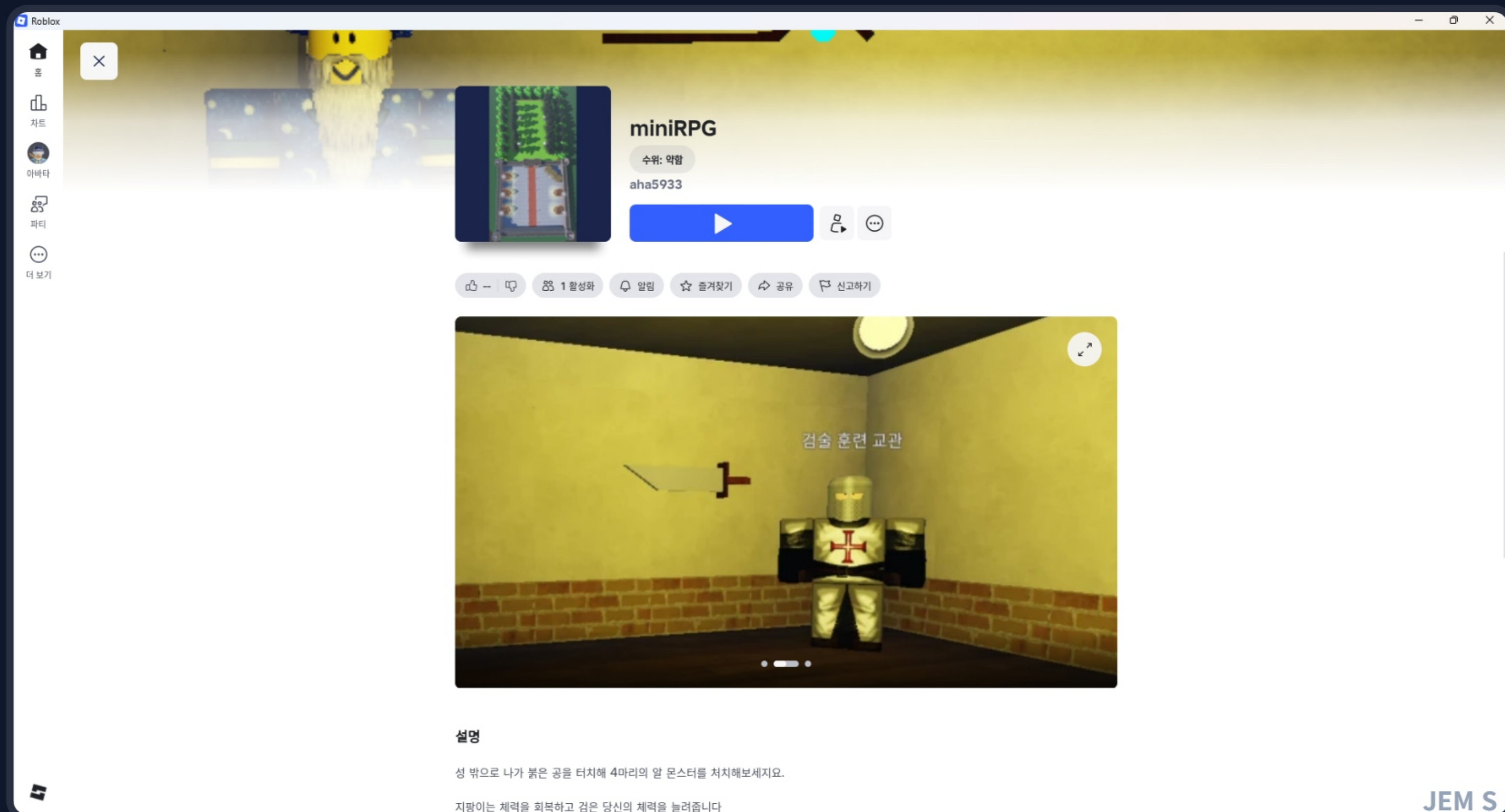
붉은 공 공격을 통한 몬스터 제거 시스템

스토어 등록

등록 정보

[https://www.roblox.com/share?](https://www.roblox.com/share?code=dd5f59fc7cd9364bb4b8d91d2cd3e94c&type=ExperienceDetails&stamp=1772)

[code=dd5f59fc7cd9364bb4b8d91d2cd3e94c&type=ExperienceDetails&stamp=1772](https://www.roblox.com/share?code=dd5f59fc7cd9364bb4b8d91d2cd3e94c&type=ExperienceDetails&stamp=1772)



재미 포인트

우리 게임의 장점

아이템 선택: 지팡이와 검 중 하나만 선택해야 해서 전략성이 있음

몬스터 추적: 감지 범위에 들어가면 몬스터가 따라와서 긴장감이 있음

공격 시스템: 붉은 공으로 몬스터를 잡는 재미

NPC 상호작용: NPC와 대화해서 아이템을 얻는 RPG 느낌

맵 디자인: 성문, NPC 위치, 몬스터 위치 등을 배치하여 플레이어가 자연스럽게 게임을 진행하도록 구성함

업데이트 계획

향후 발전 방향

맵을 더 확장하여 탐험 요소를 추가할 계획이다.

몬스터의 종류를 늘려 게임의 다양성을 높일 예정이다.

아이템 종류와 능력을 추가하여 전략적인 플레이가 가능하도록 개선할 계획이다.

NPC와의 대화 및 스토리 요소를 강화하여 게임의 재미를 높일 예정이다.

다양한 버프템을 만들고 적 처치 시 마다 돈과 경험치를 얻게 한다.

레벨 시스템을 만들고 스텟 시스템을 추가해 각자의 방식으로 다양한 시도를 해볼 수 있게 바꿀 계획이다.