

표지

타임 리미트 점프맵

apple

선택 주제

점프맵

기획 의도

주제 선택 이유

점프맵을 만들어 보고 싶었기 때문이다.

스토리 요약

이야기 내용

배경-30분마다 시스템이 자동 초기화 되는 고립된 가상 타워.

사건- 플레이어는 모든 스테이지를 깨고 30분 안에 도착점에 도착해야 합니다.

위기- 앞을 가로 막는 아찔한 사다리와 길을 잃게 만드는 복잡한 미로가 시간을 계속 빼앗습니다.

결말-30분이 지나 모든 것이 초기화되기 전, 정점에 도달하여 멈춘 시간을 다시 빠르게 해야 합니다.

3D 환경

로블록스 맵 설명

도입부-시작 지점에서 공 모양의 발판들을 점프하며 사다리 구역으로 진입하는 아찔한 공중 길입니다.

중반부-수직으로 누워 있는 사다리가 배치되어 있으며, 떨어지면 다시 올라가야 하는 구조입니다.

핵심부-사다리를 통과하면 나타나는 세 갈래의 복잡한 미로입니다.

-사다리형, 직진형, 복잡 미로형중 하나의 길을 선택해 돌파해야 합니다.

종착지-모든 난관을 뚫고 도달하는 게임의 최종 클리어 지점입니다.

JemS 코딩

핵심 코드 설명

30분 타임 리미트 및 리셋 시스템-게임의 긴장감을 유지하는 가장 중요한 코드입니다. 30분(1800초)이 지나면 모든 플레이어를 시작 지점으로 되돌립니다.

나의 메시지

맺음말

30분이라는 제한시간 속에 컨트롤의 정밀함과 길찾기 전략을 모두 담았습니다. 수많은 실패를 딛고 마침내 정점에 도달하는 짜릿한 성취감을 많은 플레이어와 공유하고 싶습니다. 감사합니다.