

표지

7일동안 갓생살기

# 게임 기획

규칙 및 조건

7일동안 운동 게임 공부등을 균형 맞게 하면서 갓생을 살아가는 게임

# 플레이 방법


## 조작법 설명

대부분의 것들은 GUI로 조작함

## 게임 플레이 방법

 하루 3액션으로 갓생 챌린지!

 공부: 지능 ↑, 체력 ↓, 행복 ↓

 운동: 체력 ↑, 행복 ↓

 게임: 행복 ↑, 체력 ↑, 지능 ↓

 행복 보너스: 높을수록 효과 ↑

 기가 끝나면 에디터

 시작하기

# 시스템 구현

## 핵심 로직

(잼S 라이선스 구매 페이지 오류로 인해서 미사용 (양해 부탁드립니다))

```
local gamePlaySet = script.Parent
local gamePlayNoob = gamePlaySet:WaitForChild("GamePlayNoob", 5)
local phone = gamePlaySet:WaitForChild("Phone", 5)

if not gamePlayNoob or not phone then
    warn("GamePlayNoob 또는 Phone을 찾을 수 없습니다!")
    return
end

-- R6 캐릭터 파트 가져오기
local torso = gamePlayNoob:FindFirstChild("Torso")
local head = gamePlayNoob:FindFirstChild("Head")
local leftArm = gamePlayNoob:FindFirstChild("Left Arm")
local rightArm = gamePlayNoob:FindFirstChild("Right Arm")
local leftLeg = gamePlayNoob:FindFirstChild("Left Leg")
local rightLeg = gamePlayNoob:FindFirstChild("Right Leg")

if not torso then
    warn("Torso를 찾을 수 없습니다!")
    return
end

-- Motor6D 찾기
local rightShoulder = torso:FindFirstChild("Right Shoulder")
local leftShoulder = torso:FindFirstChild("Left Shoulder")
local neck = torso:FindFirstChild("Neck")
local rightHip = torso:FindFirstChild("Right Hip")
local leftHip = torso:FindFirstChild("Left Hip")

-- R6 기본 C0 값
local originalC0 = {
    RightShoulder = CFrame.new(1, 0.5, 0, 0, 0, -1, 0, 1, 0, 1, 0, 0),
    LeftShoulder = CFrame.new(-1, 0.5, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 0, -1, 0, 0),
    Neck = CFrame.new(0, 1, 0, -1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 0),
    RightHip = CFrame.new(1, -1, 0, 0, 0, -1, 0, 1, 0, 1, 0, 0),
    LeftHip = CFrame.new(-1, -1, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 0, -1, 0, 0)
}

-- 앉아있는 자세로 설정 (다리 구부리기)
if rightHip then
    rightHip.C0 = originalC0.RightHip * CFrame.Angles(-1.2, 0, 0.1)
```

# 스토어 등록

# 재미 포인트

---

# 업데이트 계획

---