

제작 의도 : 이 게임은 조작 난이도가 다소 높은 편이며, 플레이어가 섬세한 입력과 반복 플레이를 통해 점점 조작에 익숙해지고, 결국 레벨을 공략해내는 성취감을 경험하는 것을 목표로 제작했습니다.

특히 점프 아이템을 사용하여 단단히 설계된 지형과 간격을 돌파할 때, 마치 '조금 더!'를 외치게 만드는 도전의 재미가 핵심입니다.

또한, 과거 모바일 게임인 바운스볼을 3D 환경으로 재해석해보고자 했습니다. 2D의 감성을 유지하면서도 3D 공간에서의 조작 난이도와 공간 인식을 결합해 익숙하면서도 새로운 느낌을 전달하고자 했습니다.

게임 진행 :

조작 : WASD 키로 공을 이동

아이템을 획득한 상태에서 스페이스바를 누르면 사용 가능 (더블 점프, 하이 점프)

GUI : 현재까지 획득한 코인 수와 총 목표 코인 수가 화면에 표시됩니다.

게임 규칙 :

목표 : 각 스테이지에 배치된 모든 코인을 수집하면 클리어

위험 요소 : 맵에서 떨어져 위험지역에 닿을 경우 즉시 사망.

사망 시, 처음 시작 지점으로 리스폰

아이템 사용 : 특정 구간에 위치한 아이템을 획득하면, 일시적으로 점프 능력이 부여됩니다.

해당 능력은 단 한 번만 사용할 수 있으며, 이를 적절히 활용하지 못해 장애물을 넘지 못했다면...

아쉽지만 처음부터 다시 도전해야 합니다.