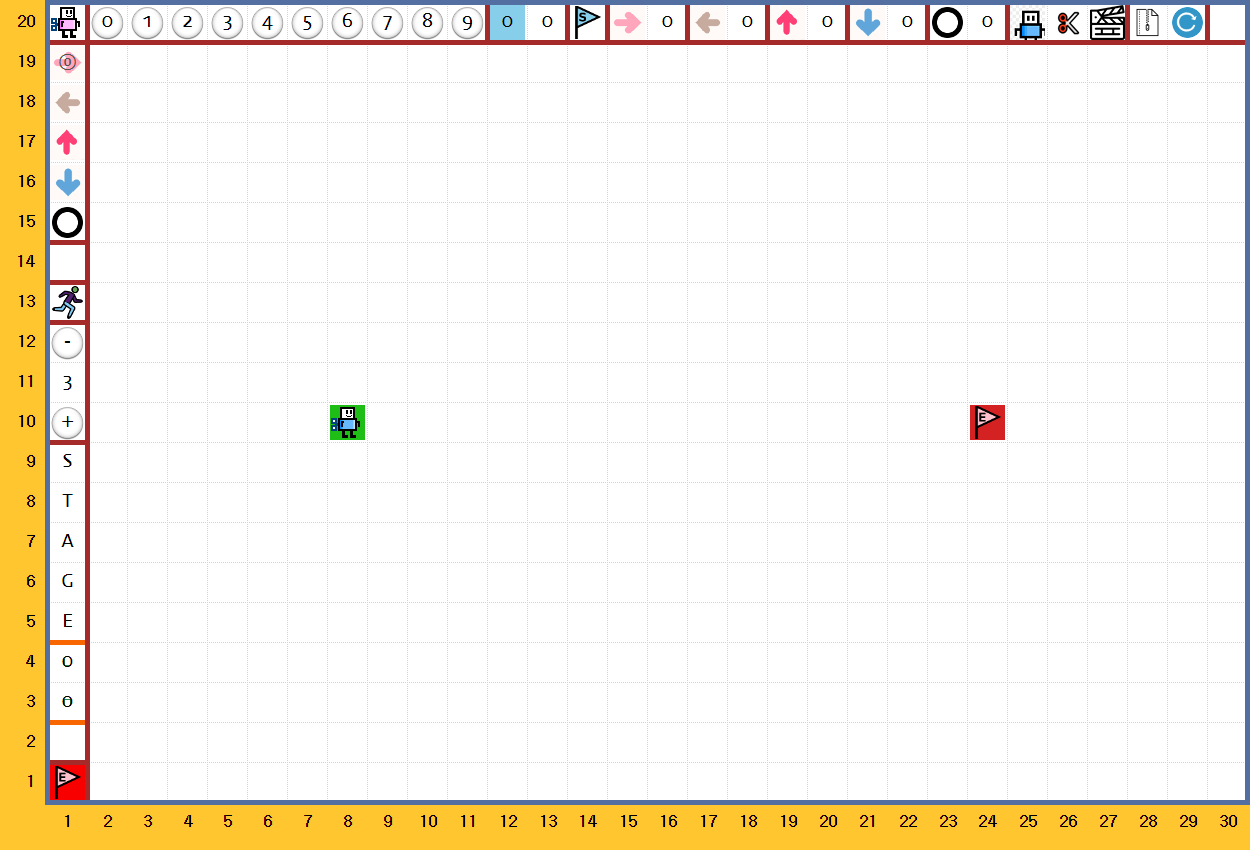
플레이봇 퍼즐게임 보고서

**- 깃발을 찾아서 -**

**< 기본적인 게임 설명 >**

**- 만든 이: 원인식 (MrWon)   
- 만든 날짜: 2020.1.20**



- 플레이봇 퍼즐게임, ‘깃발을 찾아서’ 는 한 플레이봇이 깃발을 찾아 여러가지 맵을 탐험하는 이야기를 그린 게임입니다.

- 플레이봇은 자신의 발 아래에 아무것도 없으면 오직 직진만 합니다.

- 그래서 플레이어는 화살표와 점프대를 놓아 플레이봇이 장애물을 헤쳐나가 깃발을 찾을 수 있게 도와줘야 합니다.

- 화살표와 점프대는 좌측 상단, 또는 중앙 상단에 있는 화살표/점프대를 클릭해 바꿀 수 있습니다. 아님 맵에서 우클릭을 해서 바꿀 수도 있습니다.

- 속도는 좌측 중앙에 있는 +/- 버튼으로 조절할 수 있습니다.

- 게임모드가 존재하며 현재 사진에 나와있는 “스테이지” 모드 말고도 “샌드박스” 모드, “커스텀” 모드가 존재합니다.

- “스테이지” 모드는 우측 상단에 있는 플레이봇 아이콘을 클릭해 선택할 수 있으며 좌측 상단에 있는 키보드로 스테이지 번호(00~99)를 입력하고 파란색 깃발 아이콘을 클릭해 스테이지를 소환할 수가 있습니다.

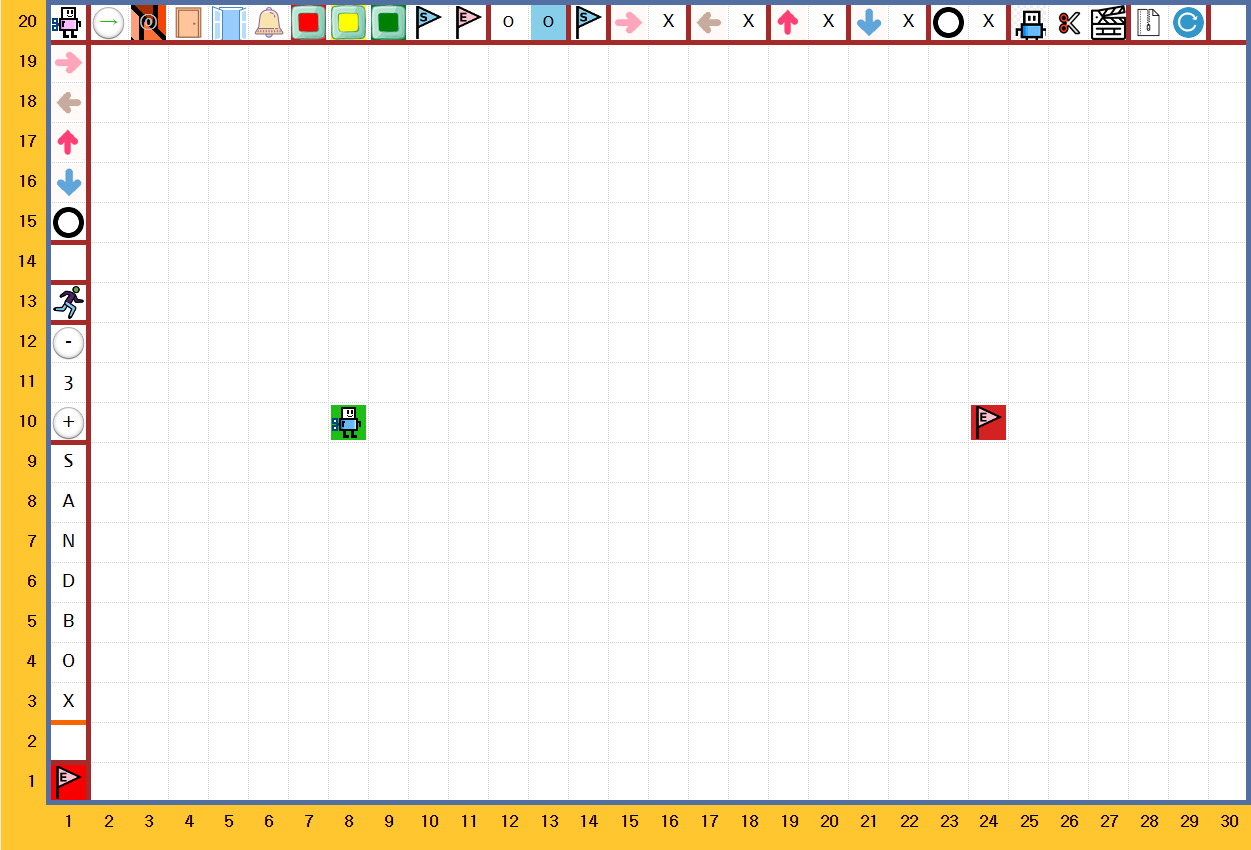
- “샌드박스” 모드는 우측 상단에 있는 가위 아이콘을 클릭해 선택할 수 있으며 “샌드박스” 모드에서는 “벽”을 포함해 여러가지 오브젝트를 마음대로 설치해 자신만의 맵을 만들 수 있는 모드입니다. 자신만의 맵은 화면 하단에 있는 인코딩 버튼을 통해 맵 코드로 만들 수 있습니다.

- “커스텀” 모드는 화면 하단에 있는 코드 입력창에 맵 코드를 입력해 다른 사람이 만든 맵을 플레이할 수 있는 모드입니다. 우측 상단에 있는 영화용 플레이트 아이콘을 클릭해 모드를 선택할 수 있습니다.

- “인코딩”이란 화면 하단에 있는 인코딩 버튼, 또는 상단 좌측에 있는 문서 아이콘을 클릭해 화면상의 맵을 하나의 맵코드로 만드는 것을 뜻합니다. 인코딩하기 전에 맵에 있는 화살표와 점프대를 입력하는 걸 잊지 마세요.

- “디코딩”이란 화면 하단에 있는 코드 입력창에 맵 코드를 입력해 다른 사람이 만든 맵을 소환하는 걸 뜻합니다. 샌드박스 모드에서는 다른 사람이 만든 맵을 수정하는 것도 가능합니다.

- 우측 상단의 리셋 버튼을 클릭하면 스테이지/커스텀 모드에서는 모든 화살표 및 점프대가 반환되며 샌드박스 모드에서는 모든 맵 오브젝트가 지워집니다.



- 샌드박스 모드일 때의 화면

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 화면 하단에 있는 인코딩/디코딩 관련 창

  
- “시작 지점” 과 “도착 지점” 입니다. 시작 지점에서 플레이봇이 출발해 도착지점에 가야 플레이봇이 깃발을 뽑을 수 있죠.

  
- 플레이봇의 방향을 바꿔주는 “화살표” 와 장애물을 한칸 뛰어넘을 수 있게 해주는 “점프대” 입니다. 이 5가지 아이템만 있다면 플레이봇은 천하무적입니다. 아마도요.



- “벽” 입니다. 이 벽을 넘어가는 건 점프대가 있어야만 가능할겁니다.



- “문” 입니다. 문은 플레이봇이 직접 열 수 없고 “종”을 쳐야만 열립니다. 하지만 열린 문은 종을 치면 오히려 닫히니 잘 생각하세요.



- “포탈” 입니다. 빨간색, 노란색, 초록색이 있으며 포탈에 들어가면 같은 색의 다른 포탈로 이어집니다. 일종의 공간 터널인 셈이죠.

- p.s. 샌드박스 모드에서 화살표 텍스트를 클릭하시면 시작 방향을 바꾸실 수 있고 벽이 아이템으로 지정된 상태에서 벽을 클릭하시면 벽의 색깔을 바꾸실 수 있습니다.

- p.s. 스테이지는 현재 0~25번 스테이지와 30번 스테이지가 구현된 상태입니다. 추가하고 싶은 스테이지가 있는 분은 [won020725@naver.com](mailto:won020725@naver.com)에 이메일을 보내주시기 바랍니다.

- p.s. 가끔 사이트 전체가 멈출 때가 있습니다. 이럴 때는 있는 플레이봇 사이트를 다 끄고 다시 사이트를 켜주시기 바랍니다.

- p.s. 현재 알 수 없는 이유로 너무 복잡한 맵의 맵코드는 디코딩이 되다 마는 버그가 있습니다. 이 점 주의해주세요.