게임 시작 씬

시나리오 검은 화면에 글

튜토리얼 밝은 분위기에 키 어떻게 쓰는지 구현 하고난 뒤에 생각

맵 풀떼기 나무 집 몇 개

오브젝트 몇 개 떨구고

처음에는 배회하다가 시야 안에 들어오면 쫒는다

늑대 ai 땅바닥 위의 오브젝트도 벽이라고 인식하고 폴리곤에 따라 인식

늑대 스폰 지점은 고정. 속도는 나중에 구현을 해보면서 결정

플레이어가 오브젝트를 줍는 것이 중요

아이템창 같은건 마인크래프트 전방 1~0 퀵메뉴처럼

맵 디자인

마인크래프트 템창을 내가 구현하고

늑대 AI를 구현하는 건 준엽

맵 디자인은 용성

11.22 화요일까지 일단 대충 구현해보는 걸로

<https://mrbinggrae.tistory.com/100>

https://ansohxxn.github.io/unity%20lesson%203/ch6-2/