

프로젝트 분류	게임	장르	RPG	개발기간	1 Weeks
타이틀	마비노기 모작	플랫폼	PC	단위	6차
개발환경	Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019				
저장소주소	<a href="https://github.com/gwijong/ProjectMB">https://github.com/gwijong/ProjectMB</a>				
참여자	김귀중(Front-End),				
목표	게임 소개 씬, 던전 씬 2개 레벨 디자인				
미션	게임 소개 씬 레벨 디자인				
기능 (규칙)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 소개 씬은 하얀 바탕의 평평한 땅입니다. 이 씬은 게임 내 기능을 설명하는데 쓰입니다. 캐릭터가 맵 외부로 나가지 못하게 충돌체 등이 배치되어 있습니다. 캐릭터가 앞으로 일직선으로 나가도록 길쭉하게 맵을 만듭니다.</li> <li>2. 게임 소개 씬 정 중앙에는 NPC 나오가 배치됩니다. 나오를 클릭하라고 안내합니다. 나오는 대화, 거래 기능을 가지고 게임이 어떻게 진행될지 알려주는 안내자 역할을 합니다.</li> <li>3. 나무 한 그루가 눈에 띄게 배치됩니다. 나무를 때리라고 안내합니다. 나무를 때리면 여러 종류의 아이템이 떨어집니다.</li> <li>4. 소지품 창을 열어 아이템을 사용하라고 안내합니다. 아이템을 사용하면 생명력이 즉시 10 회복됩니다.</li> <li>5. 왼쪽 알트 키를 누르라고 안내합니다. 왼쪽 알트 키를 누르면 텍스트가 강조되어 표시됩니다.</li> <li>6. 좀 떨어진 곳에 늑대를 배치합니다. 키보드 1~4번 키를 눌러 늑대를 때리라고 안내합니다. 늑대는 공격력을 0으로 설정해서 플레이어가 죽는 일이 없게 합니다.</li> <li>7. 늑대와 멀리 양을 배치합니다. 양을 클릭하면 양털을 채집하고 양털이 나옵니다.</li> <li>8. 가축들과 몬스터를 동시에 5마리씩 배치합니다. 배치된 가축과 몬스터는 서로 싸웁니다. 플레이어가 몬스터를 공격하도록 유도합니다. 몬스터가 전멸하면 던전 씬으로 넘어갑니다.</li> </ol>				
1차 중단위 기간목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차(05.23~05.26) 1~8번 기능 구현</li> <li>- 2차(05.27~05.27) : 추가해야 할 기능 문서화</li> </ul>				
참고자료 (레퍼런스)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SGA서울게임아카데미 포폴: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc">https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc</a></li> <li>2. 게임클래스 포폴: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g">https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g</a></li> </ol>				
기타	자료들을 활용하여 가능한 화려하게 준비한다.				