

프로젝트 분류	게임	장르	RPG	개발기간	1 Weeks
타이틀	마비노기 모작	플랫폼	PC	단위	2차 프로토
개발환경	Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019				
저장소주소	https://github.com/gwijong/ProjectMB				
참여자	김귀종(Front-End),				
목표	마비노기의 최소한의 기능 구현2				
미션	스킬을 사용해 적 처치				
기능 (규칙)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스킬의 효과나 계수 등의 능력치들은 미리 생성된 스크립터블 오브젝트의 데이터를 가져다 사용합니다. 2. 캐릭터 각각의 스킬 랭크가 다른 경우 각 캐릭터 별로 스킬 데이터를 준비해 스크립터블 오브젝트 데이터를 가져다 사용합니다. 3. 플레이어는 1번 키를 눌러서 디펜스 스킬을 시전 할 수 있습니다. 디펜스 스킬은 적의 기본 공격을 막아내며 상대방을 4초간 행동불가 상태로 만듭니다. 4. 플레이어는 2번 키를 눌러서 스매시 스킬을 시전 할 수 있습니다. 스매시 스킬이 시전 완료 된 후 적을 공격하면 적은 그로기 상태에 들어갔다가 4초간 다운됩니다. 5. 플레이어는 3번 키를 눌러서 카운터 어택 스킬을 시전 할 수 있습니다. 적의 기본 공격과 스매시 공격을 반격합니다. 반격당한 대상은 그로기 상태에 들어갔다가 4초간 다운됩니다. 6. 적 또한 플레이어와 마찬가지로 똑같은 스킬을 사용하며 스킬의 효과는 동일합니다. 				
1차 중단위 기간목표	<ul style="list-style-type: none"> - 1차(04.25~04.26) : 기능 1, 2, 3, 4, 5구현 - 2차(04.27~04.28) : 기능 6 구현 - 3차(04.29~04.29) : 추가해야 할 기능 문서화 				
참고자료 (레퍼런스)	<ol style="list-style-type: none"> 1. SGA서울게임아카데미 포폴: https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc 2. 게임클래스 포폴: https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g 				
기타	취업 면접 시 코드를 제출할 경우를 대비해 객체지향을 준수한다.				