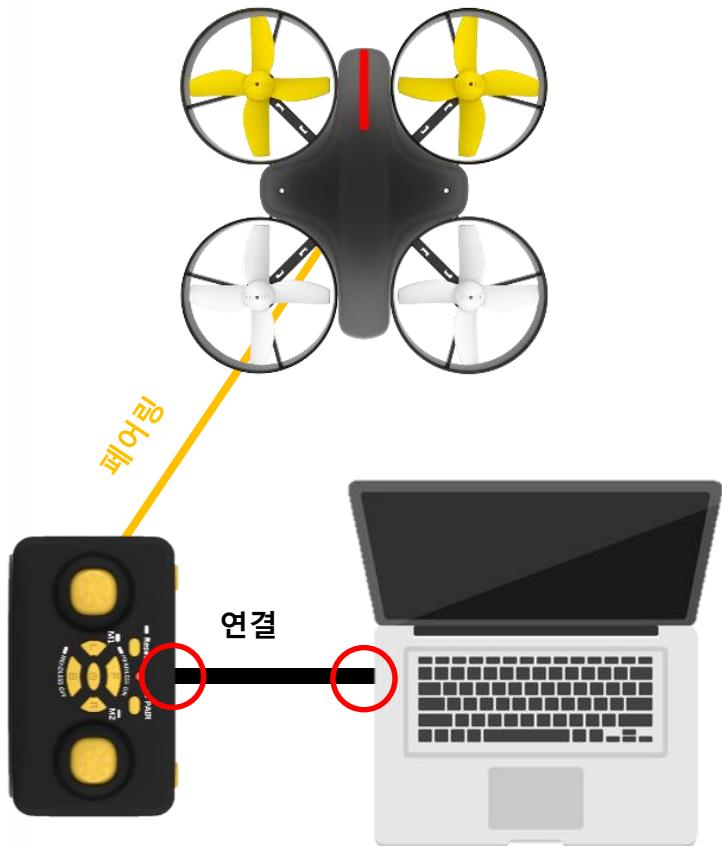


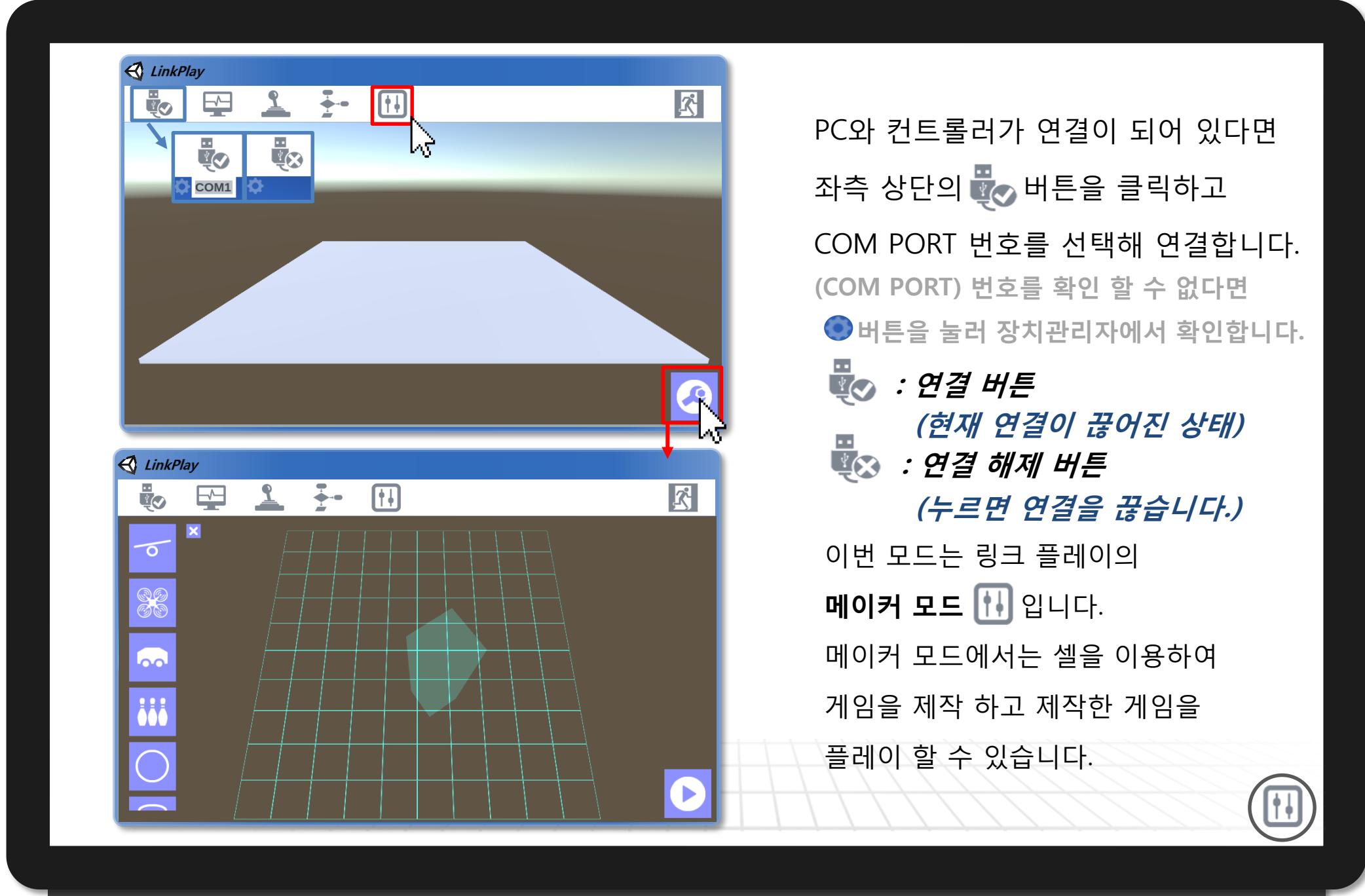
*LINK*  *PLAY*

**Play & Maker**



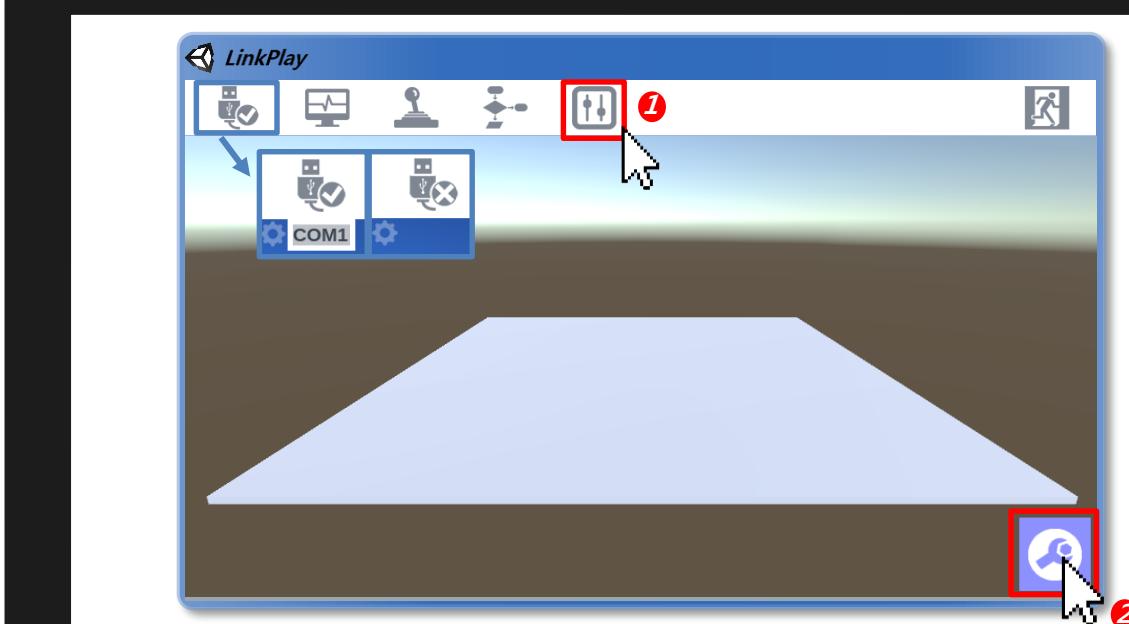
## 드론-컨트롤러-PC 연결

링크 플레이를 켜기 전에  
드론과 컨트롤러를 매뉴얼에 따라  
페어링 한 후 5핀 케이블을 통하여  
컨트롤러와 PC를 연결해줍니다.

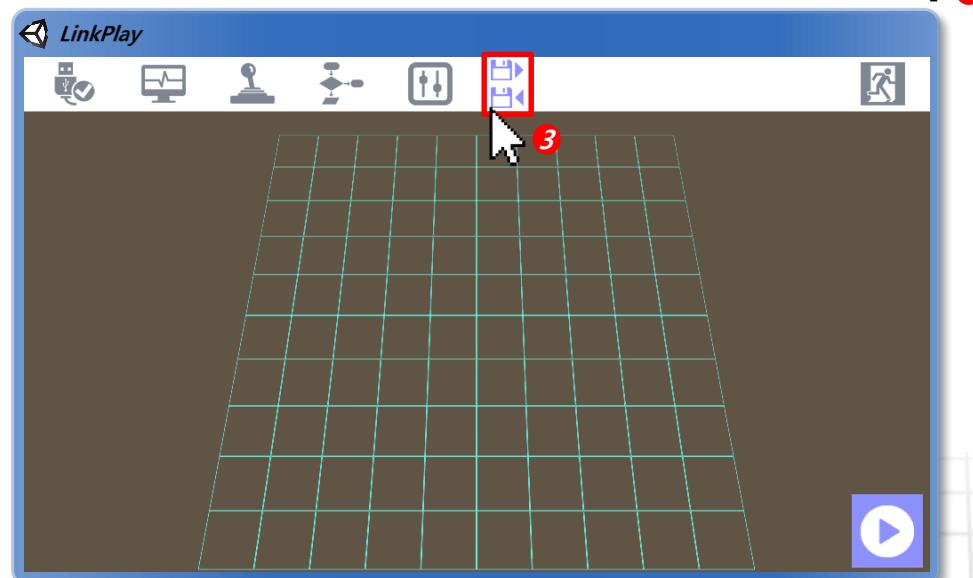


PC와 컨트롤러가 연결이 되어 있다면  
좌측 상단의 버튼을 클릭하고  
COM PORT 번호를 선택해 연결합니다.  
(COM PORT) 번호를 확인 할 수 없다면  
● 버튼을 눌러 장치관리자에서 확인합니다.  
 : 연결 버튼  
(현재 연결이 끊어진 상태)  
 : 연결 해제 버튼  
(누르면 연결을 끊습니다.)

이번 모드는 링크 플레이의  
**메이커 모드** 입니다.  
메이커 모드에서는 셀을 이용하여  
게임을 제작하고 제작한 게임을  
플레이 할 수 있습니다.



메이커 모드 를 클릭하고  
오른쪽 하단의 툴박스 아이콘 을  
클릭합니다.

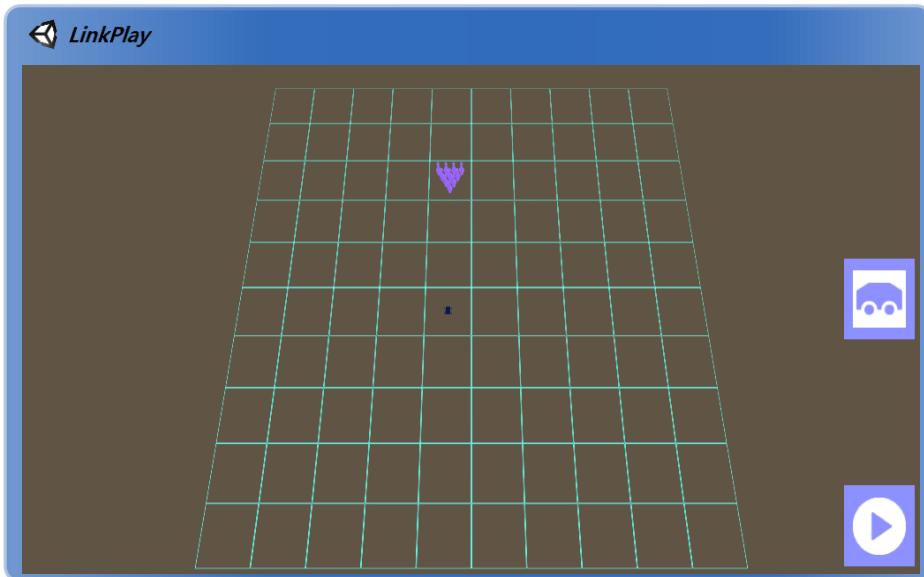
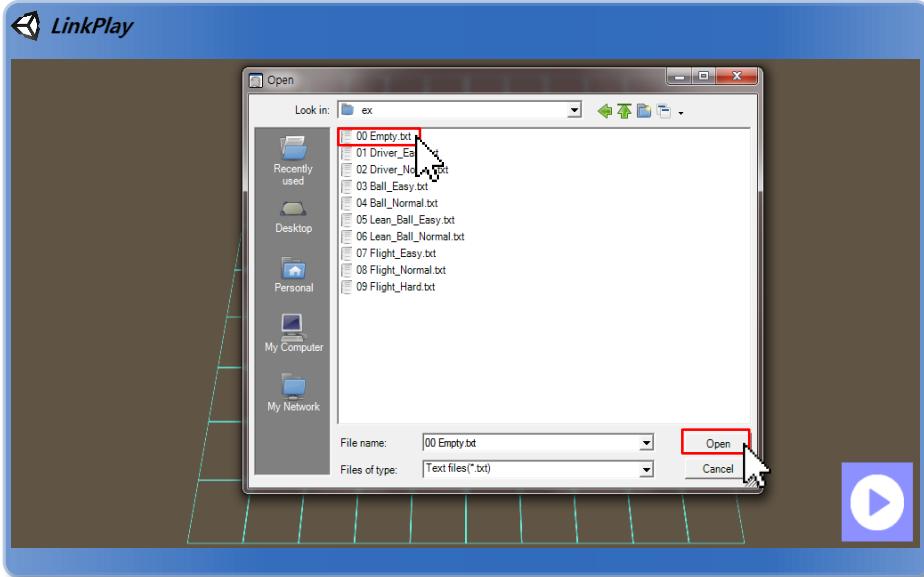


상단의 **불러오기** 아이콘 을  
눌러 예제를 불러옵니다.

**예제 불러오기**

**예제 저장하기**





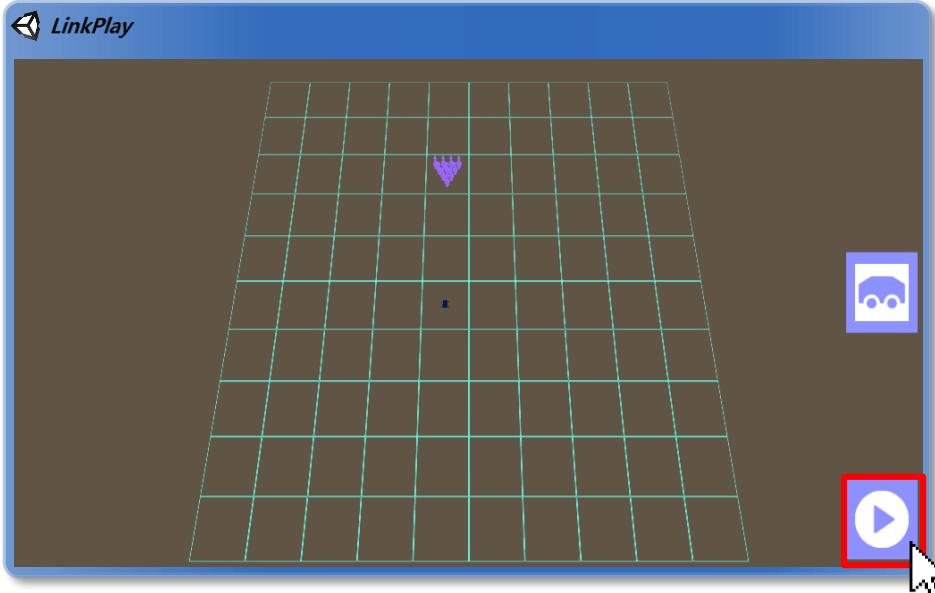
▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



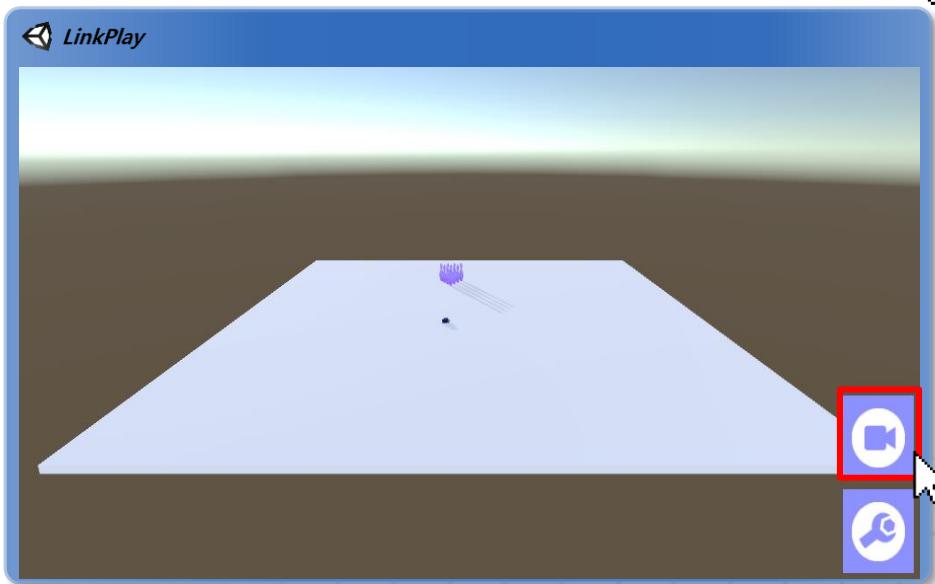
예제 (00 Empty) 를  
OPEN 합니다

해당 예제가 정상적으로 열리면  
왼쪽 그림처럼 OPEN 됩니다.





오른쪽 하단의 버튼을 누르면  
왼쪽 하단 그림처럼 화면이 전환되며

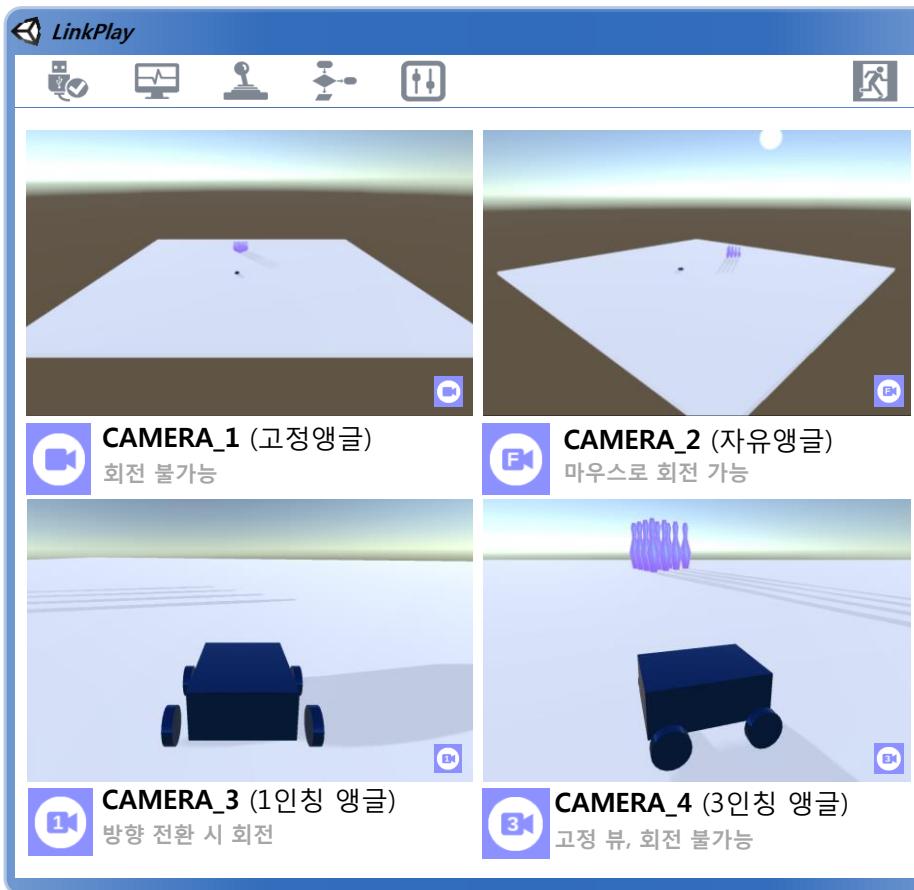


전환 후 오른쪽 하단의 버튼을  
눌러 카메라 변경이 가능합니다.

카메라에 상관 없이 버튼을  
누른 후 (왼쪽 아래 그림) 부터는  
연결된 컨트롤러를 조작하면  
물체를 움직일 수 있습니다.



## 카메라 시점

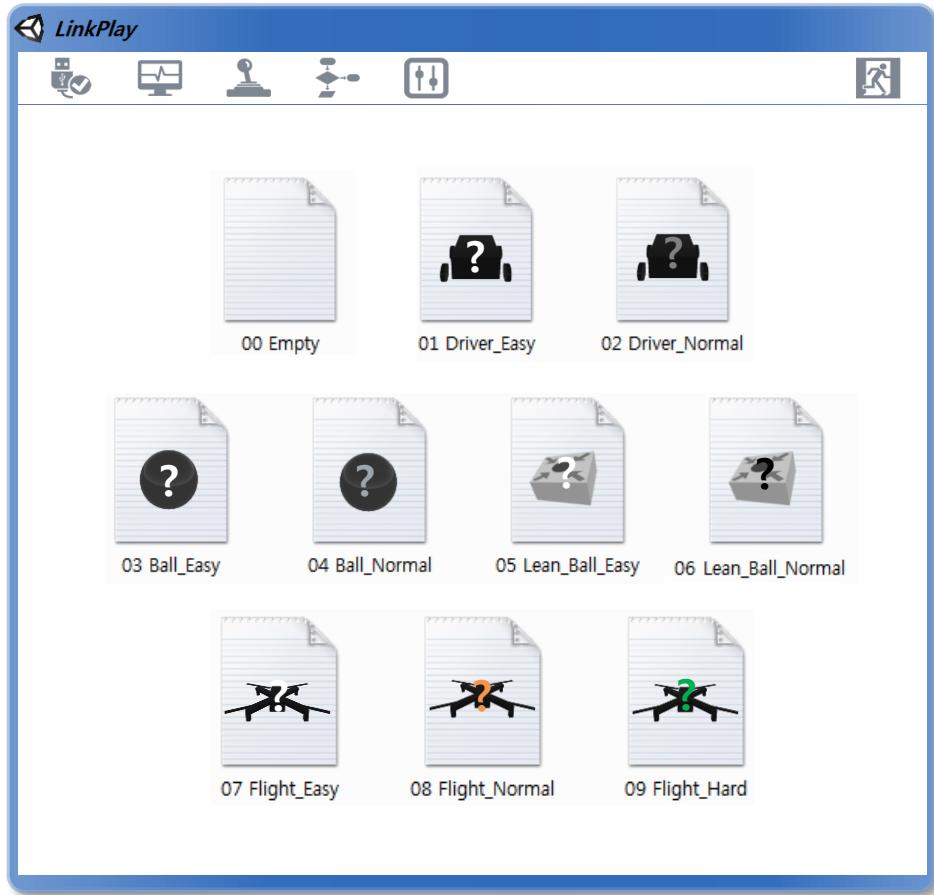


우측 하단의 을 누르면  
시점 변경이 가능합니다.  
연결된 컨트롤러를 사용하여  
자동차를 조종해보고 시점을  
변환 해 봅니다.



다시 하단의 버튼을 눌러 다른  
예제를 불러옵니다.

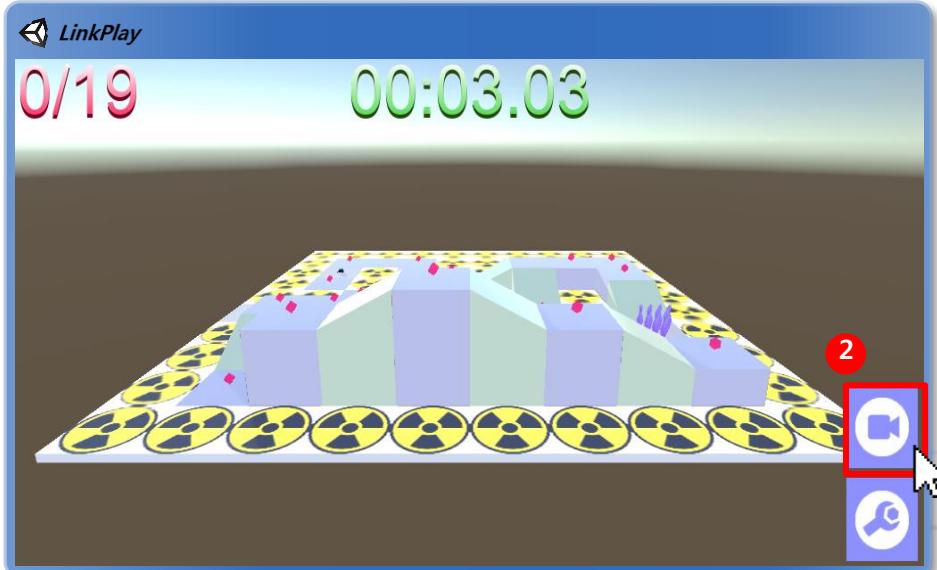
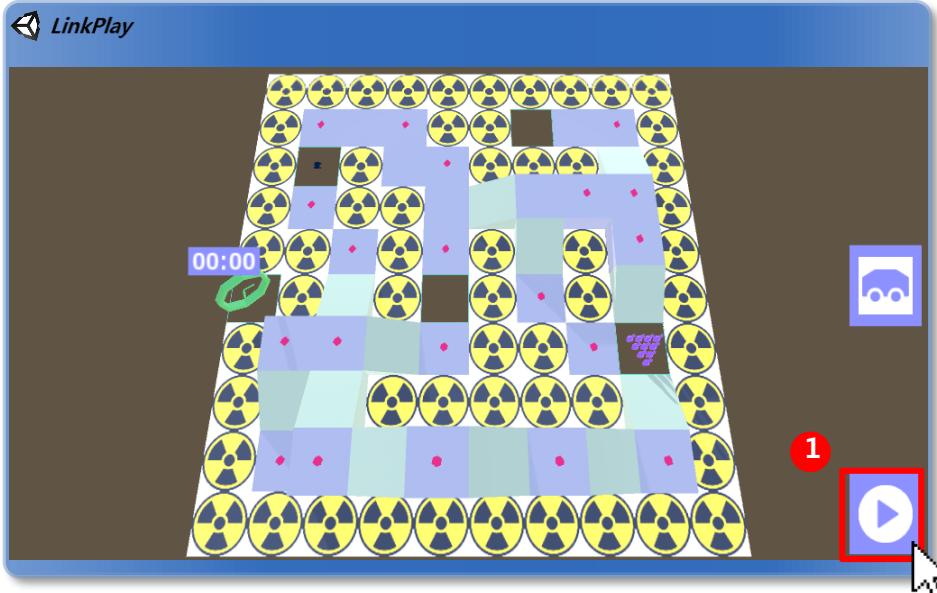




LINKPLAY는 '**00 Empty**' 예제를  
포함한 총 10개의 예제를 제공합니다.

만들어진 각 예제들을 불러와서  
게임을 PLAY 해봅니다.





▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



01 Driver\_Easy

예제 (01 Driver\_Easy) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
▶카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.

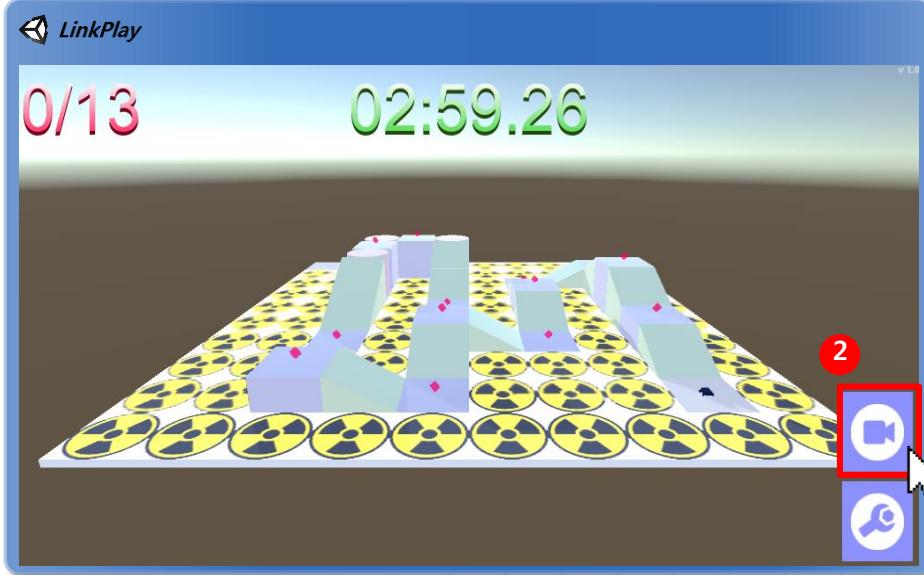
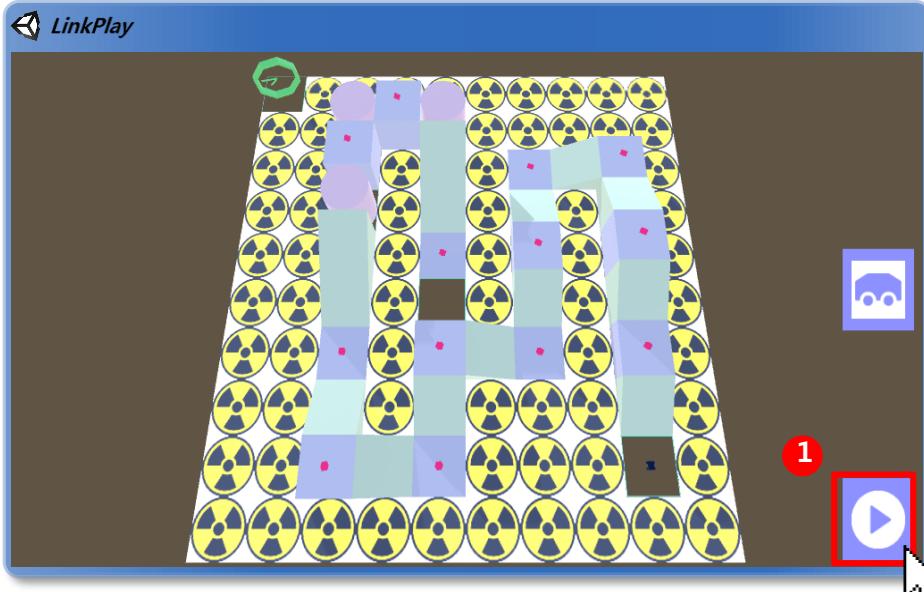


# 01 Driver\_Easy

연결되어진 컨트롤러의  
오른쪽 조이스틱을 위·아래로 조작하면  
자동차는 앞/뒤로 이동을 하며  
왼쪽 조이스틱을 좌·우로 조작하면  
자동차는 좌/우 회전을 합니다.

**가장 빠른 시간 내에**  
자동차를 조종하여 **금지 표시** 를  
**피해 총 20개의 목표물** 들을 모아  
Best Driver가 되어 보세요!

※ 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.



▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



02 Driver\_Normal

예제 (02 Driver\_Normal) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
▶카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.



## 02 Driver\_Normal

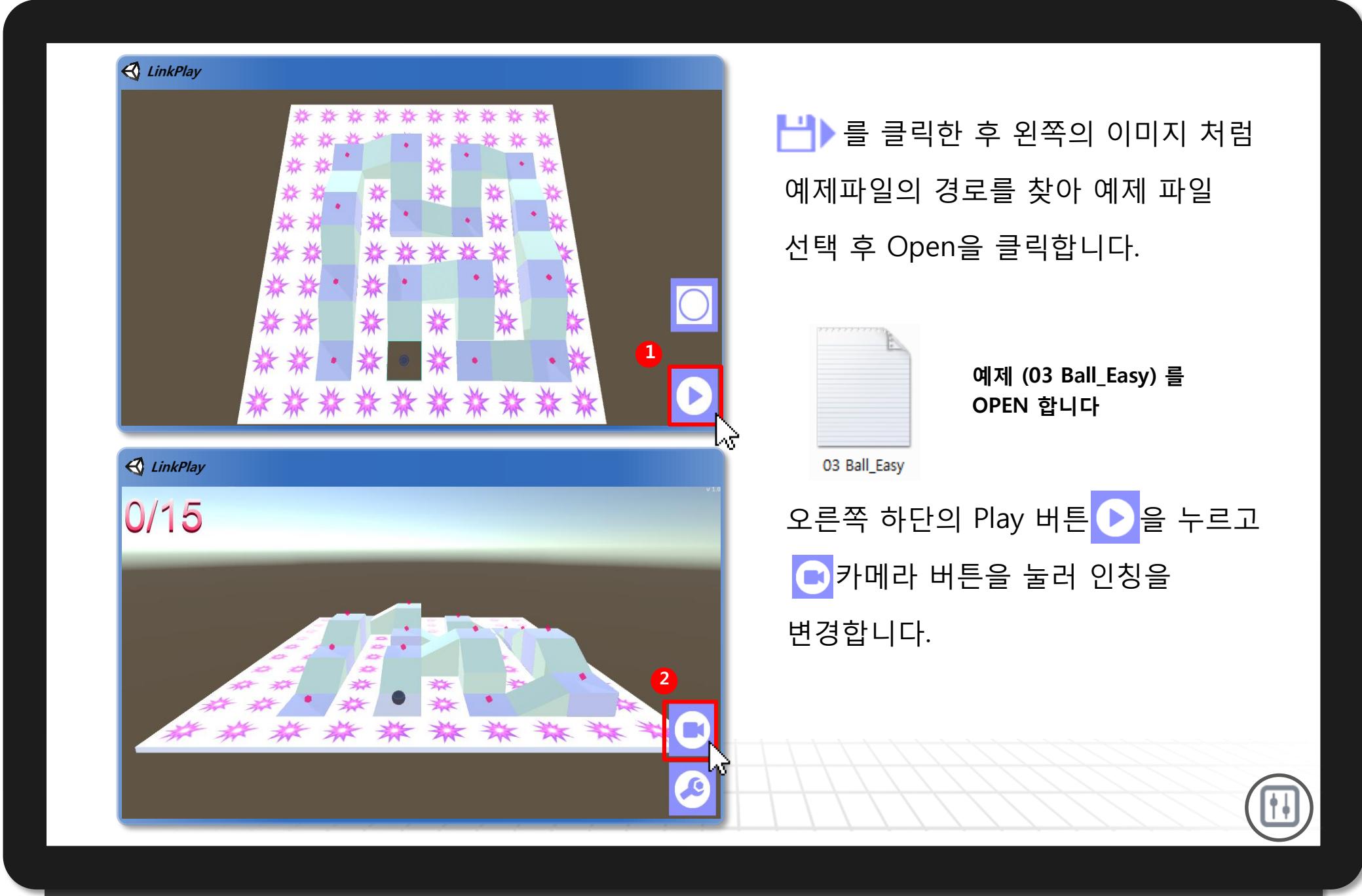
연결되어진 컨트롤러의  
**오른쪽 조이스틱을 위·아래로** 조작하면  
자동차는 앞/뒤로 이동을 하며  
**왼쪽 조이스틱을 좌·우로** 조작하면  
자동차는 좌/우 회전을 합니다.



**3분이라는 시간** 이내에  
자동차를 조종하여 **금지 표시** (radiation symbol) 를  
피해 **총 13개의 목표물** (pink diamond symbols) 들을 모으고  
시간 내에 완주를 해보세요!

※ 미션이 완료되면 **✓** 표시가 나타납니다.





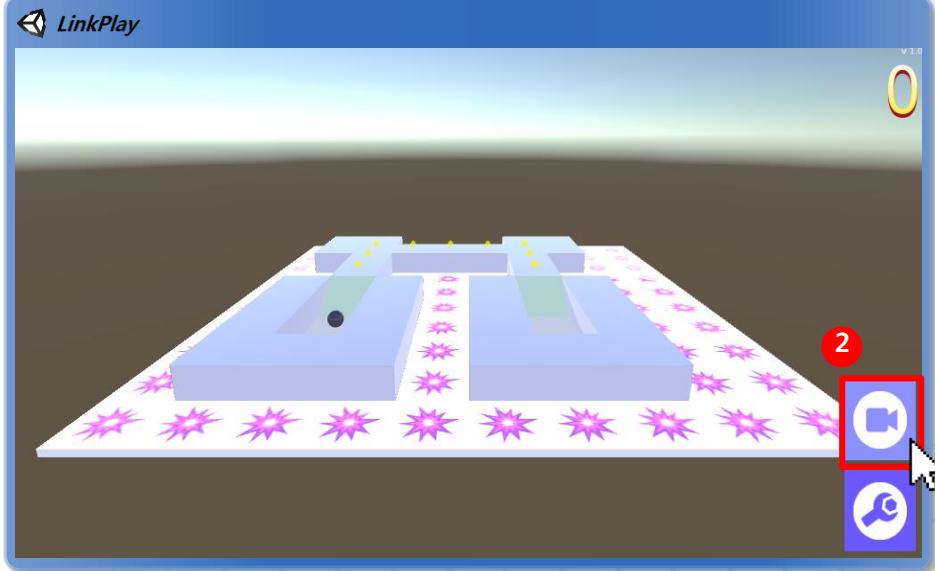
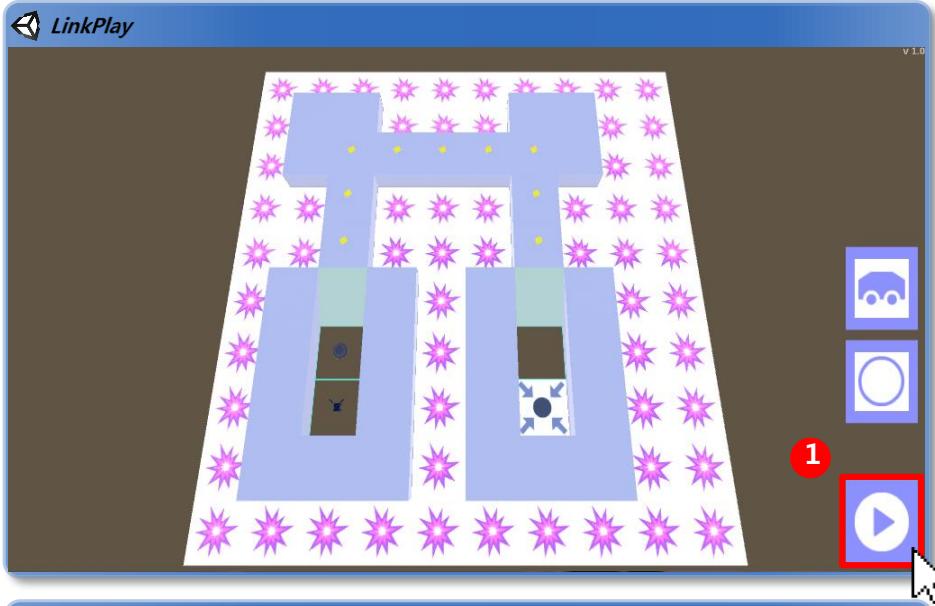
## 03 Ball\_Easy

연결되어진 컨트롤러의  
**오른쪽 조이스틱을 위·아래로** 조작하면  
공은 앞/뒤로 이동을 하며  
**오른쪽 조이스틱을 좌·우로** 조작하면  
공은 좌/우 이동을 합니다.

공을 조종하여 **금지 표시**  를  
피해 **총 13개의 목표물**  들을  
모아 완주 해보세요!

※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.





▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



04 Ball\_Normal

예제 (04 Ball\_Normal) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
▶카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.



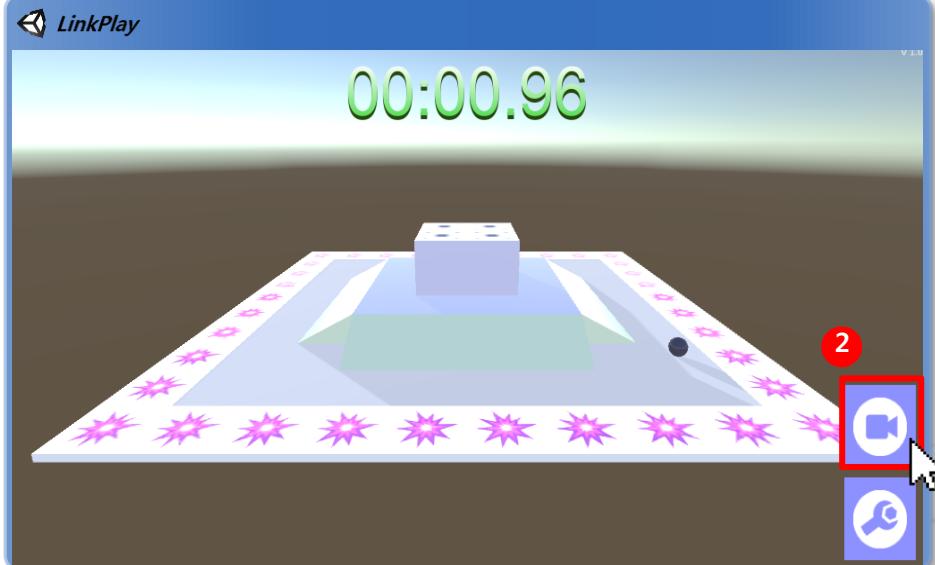
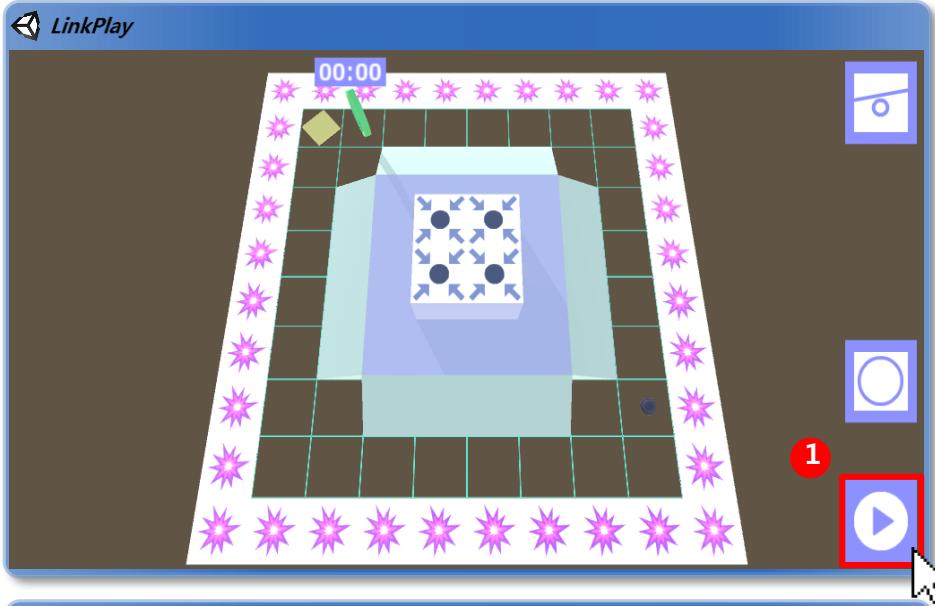
## 04 Ball\_Normal

연결되어진 컨트롤러의  
**오른쪽 조이스틱을 위·아래로** 조작하면  
자동차는 앞/뒤로 이동을 하며  
**왼쪽 조이스틱을 좌·우로** 조작하면  
자동차는 좌/우 이동을 합니다.

자동차를 조종하여 공을 밀며  
**금지 표시**에 닿지 않게 하며  
**포인트**를 모으고, **목표 지점**에  
닿을 수 있게 공을 밀어 보세요 !!

※ 미션이 완료되면 **✓** 표시가 나타납니다.





▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



05 Lean\_Ball\_Easy

예제 (05 Lean\_Ball\_Easy) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.

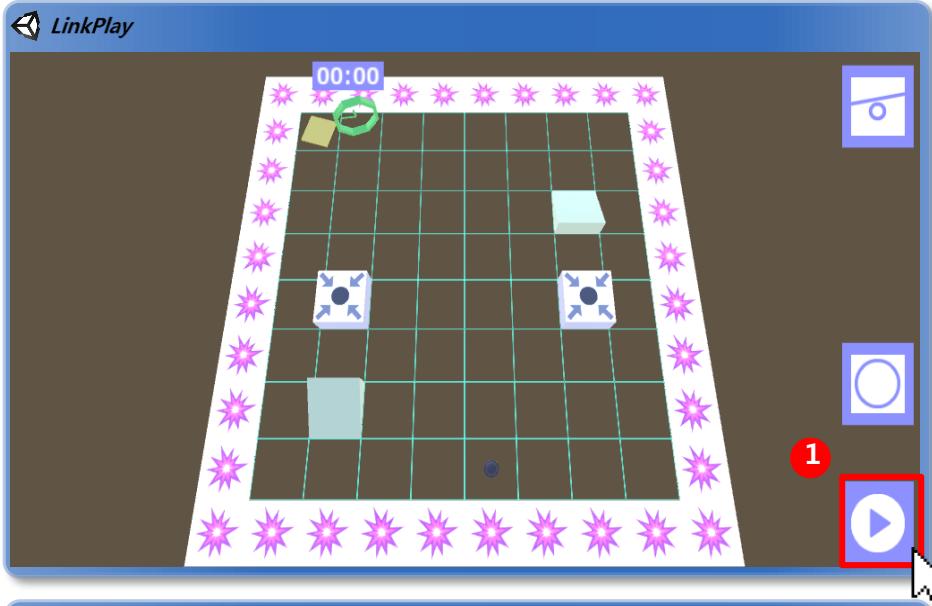


# 05 Lean\_Ball\_Easy

연결되어진 컨트롤러의  
왼쪽 조이스틱을 상 · 하 · 좌 · 우로  
조작하면 바닥판이 기울어지며  
기울어짐에 따라 공이 이동을 합니다

화면을 기울이고 공을 조종하여  
금지 표시 를 피해  
더 빠른 시간 안에  
공이 목표 지점 에 닿을 수 있게  
조작하여 봅니다

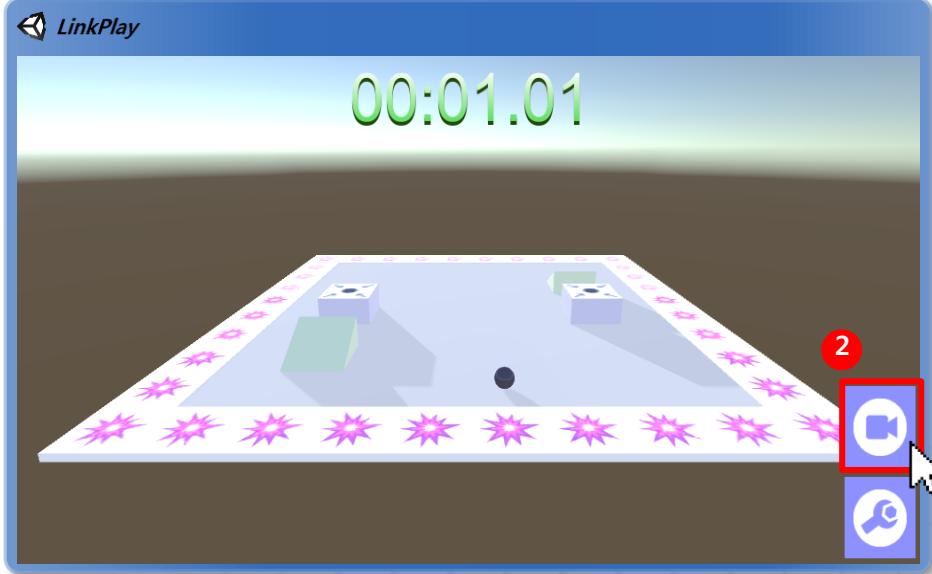
\* 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.



💾 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (06 Lean\_Ball\_Normal) 를  
OPEN 합니다



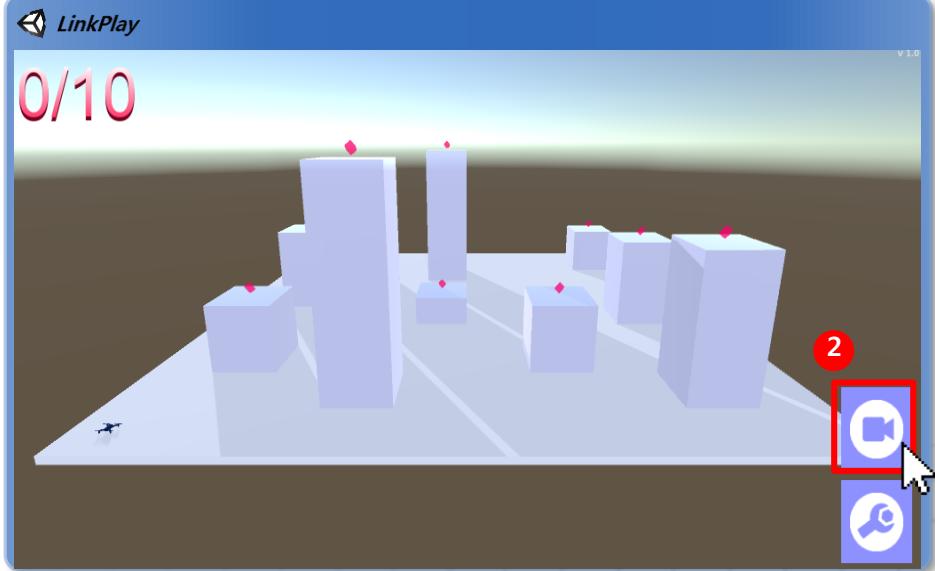
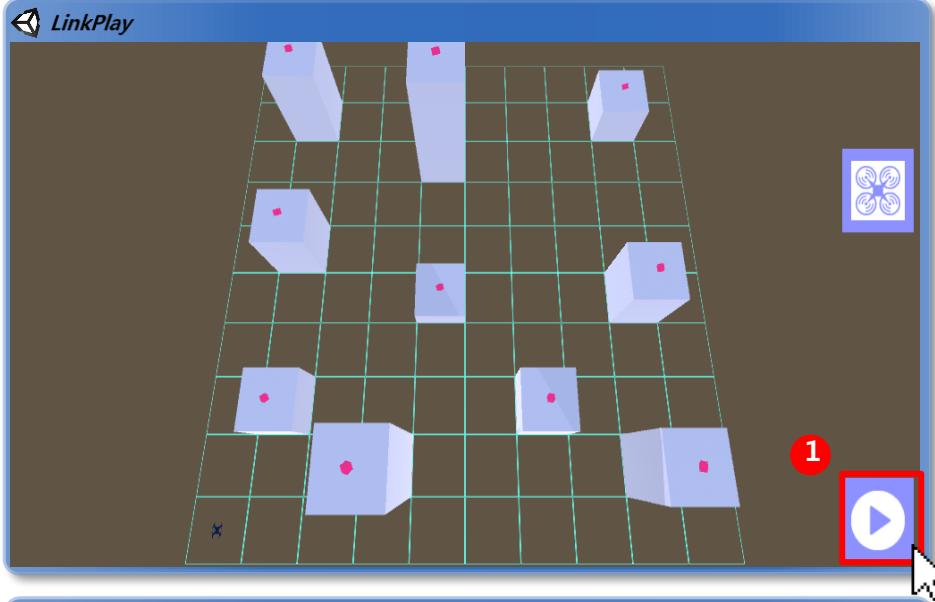
오른쪽 하단의 Play 버튼▶ 을 누르고  
CAMERA 카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.

# 06 Lean\_Ball\_Normal

연결되어진 컨트롤러의  
왼쪽 조이스틱을 상 · 하 · 좌 · 우로  
조작하면 바닥판이 기울어지며  
기울어짐에 따라 공이 이동을 합니다

화면을 기울이고 공을 조종하여  
금지 표시 를 피해  
더 빠른 시간 안에  
공이 목표 지점 에 닿을 수 있게  
조작하여 봅니다

\* 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.



▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (07\_Fight\_Easy) 를  
OPEN 합니다

07\_Fight\_Easy

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
▶카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.





## 07 Flight\_Easy

연결되어진 컨트롤러의

**오른쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 전진, 후진, 좌·우 이동을 하며

**왼쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 상승, 하강, 좌·우 회전을 합니  
다.

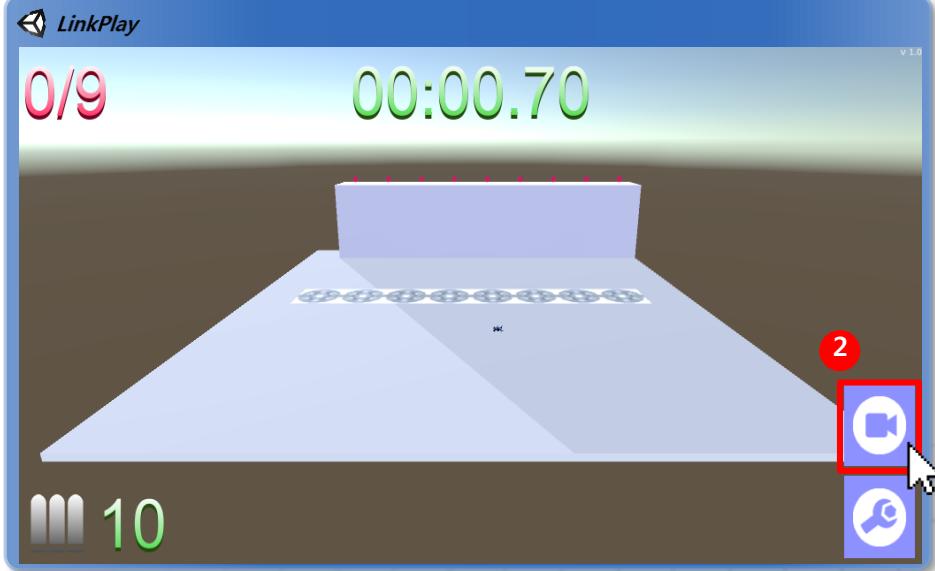
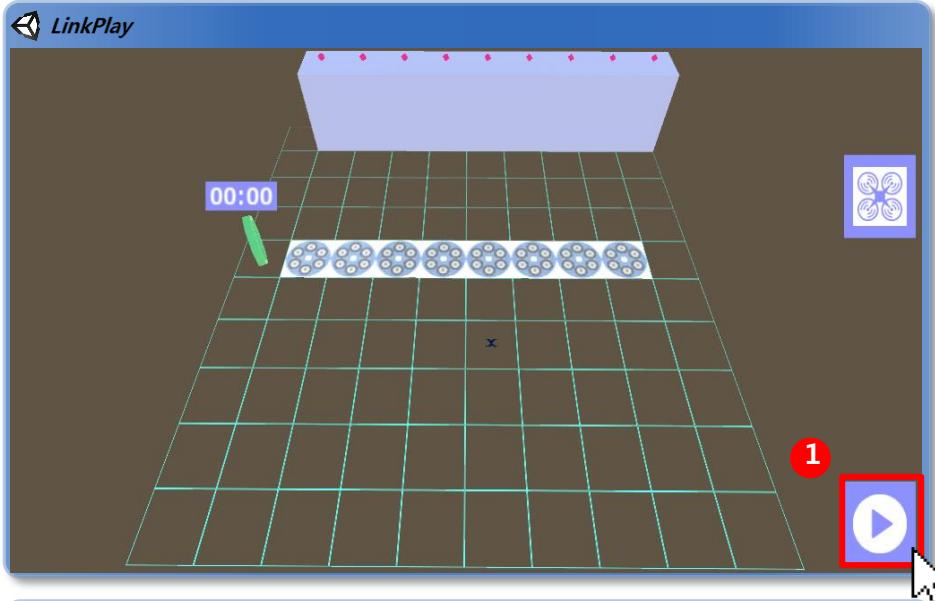
드론을 조종하여 더 빠른 시간 안에

목표물을 모을 수 있도록

조작하여 봅니다

\* 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.





를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



08 Flight\_Normal

예제 (08 Fight\_Normal) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼 을 누르고  
 카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.



## 08 Flight\_Normal

연결되어진 컨트롤러의

**오른쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 전진,후진, 좌·우 이동을 하며

**왼쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 상승,하강, 좌·우 회전을 합니다.

또한 **왼쪽 뒤의 버튼**을 눌러 총알을

발사 할 수 있습니다.

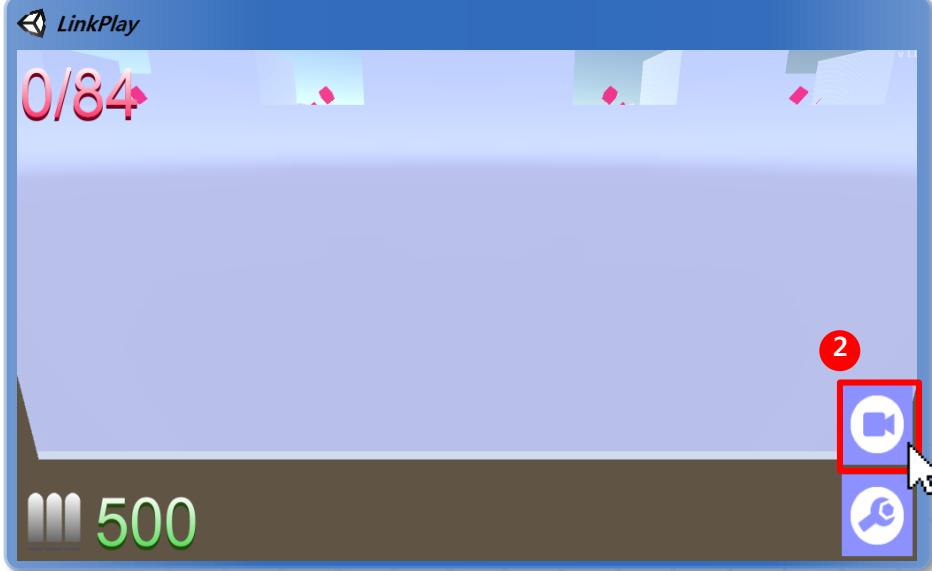
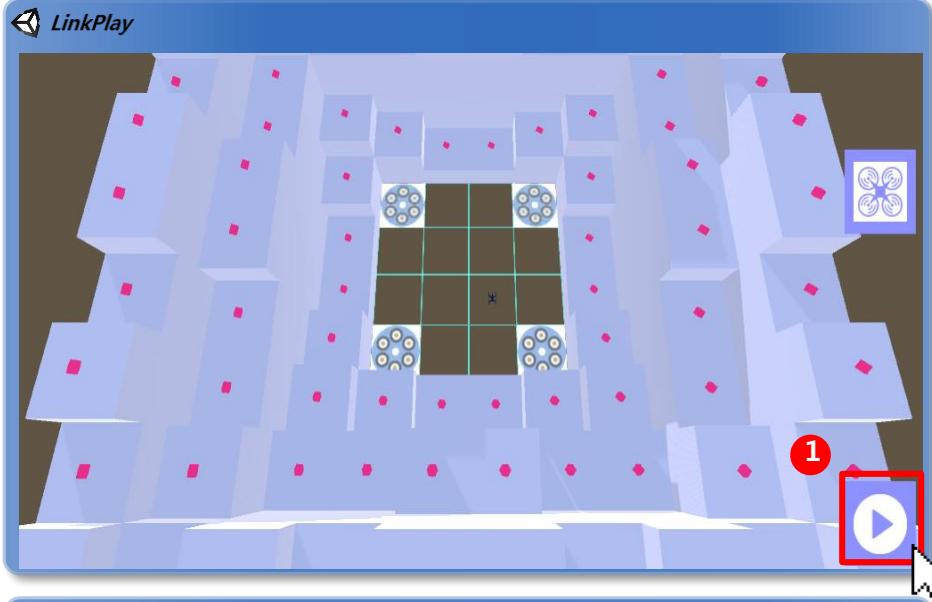
드론을 조종하여 더 빠른 시간 안에

목표물을  사격 할 수 있도록

조작하여 봅니다

※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.





▶ 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



09 Flight\_Hard

예제 (09 Fight\_Hard) 를  
OPEN 합니다

오른쪽 하단의 Play 버튼▶을 누르고  
▶카메라 버튼을 눌러 인칭을  
변경합니다.



**LinkPlay**

0/84 목표 →

남은 총알 수 500

다시 시작 : 우측 하단에 ▶▶를 순서대로 눌러 게임을 다시 시작 합니다.

목표 0/84 : 드론으로 부딪히거나 총으로 맞추면 점수를 얻을 수 있습니다. 좌회전

재장전 : 드론이 이곳에 착륙하면 10발이 재장전 됩니다.

발사 전진 우회전 좌회전 하강 상승 우회전 좌회전 전진 우회전

ROBOLINK

## 09 Flight\_Hard

연결되어진 컨트롤러의

**오른쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 전진,후진, 좌·우 이동을 하며

**왼쪽 조이스틱을** 조작하면

드론은 상승,하강, 좌·우 회전을 합니다.

또한 **왼쪽 뒤의 버튼**을 눌러 총알을

발사 할 수 있습니다.

드론을 조종하여 더 빠른 시간 안에

목표물을 사격 할 수 있도록

조작하여 봅니다

\* 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.

*LINK*  *PLAY*

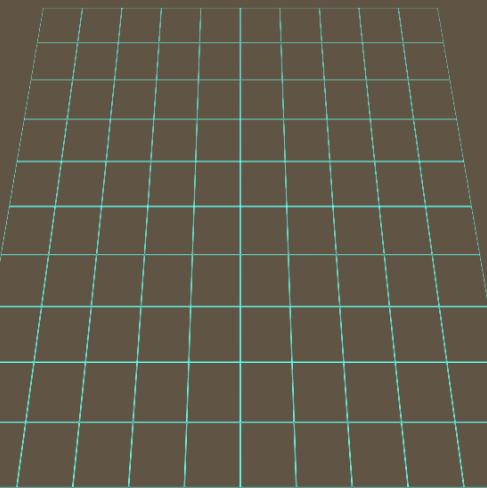
**MAKER**



LinkPlay



LinkPlay

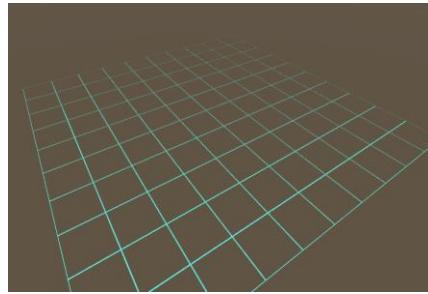
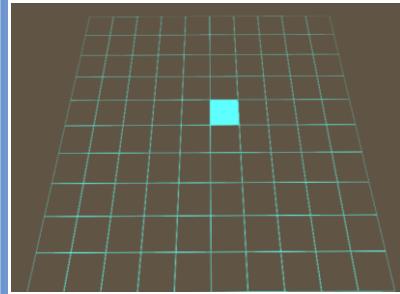


LINK PLAY는 이전에 했던 예제들  
처럼 게임을 만들 수도 있습니다.

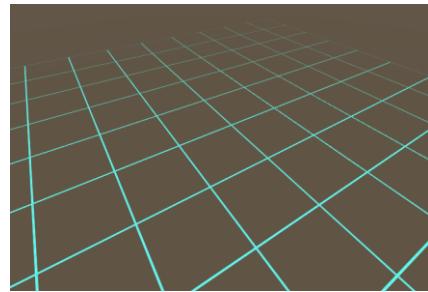
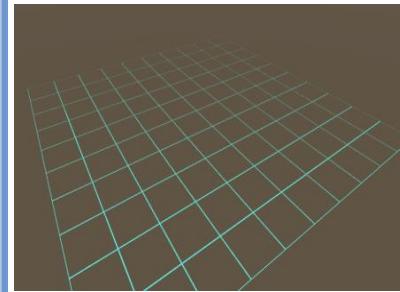
아이콘( )을 눌러 메이커 모드로  
들어가 봅니다.

우측 하단의 버튼을 누르면  
왼쪽의 아래 그림처럼  
대지가 나오게 됩니다



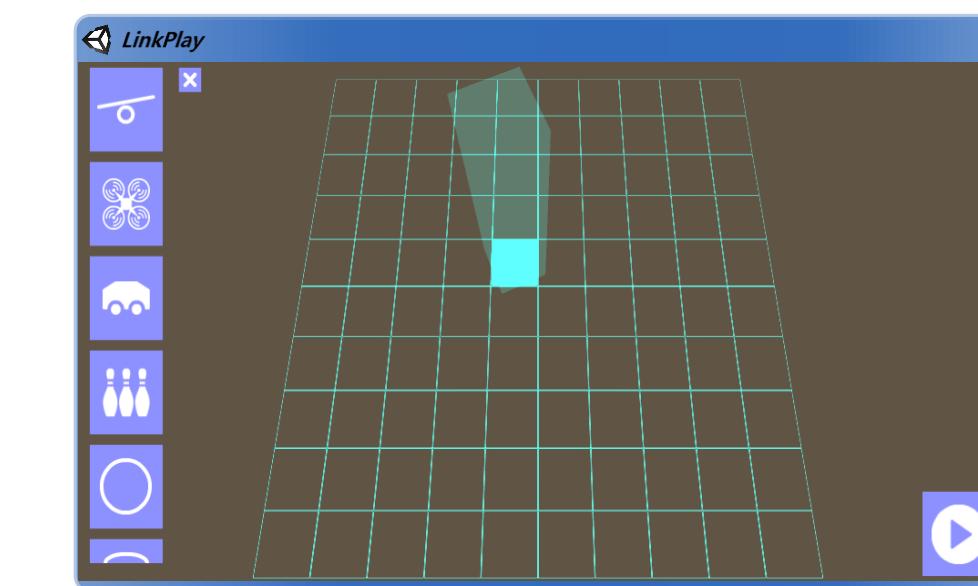


메이커 시점에서는  
마우스 좌·클릭 후 이동하면  
화면의 시점을 변경 할 수 있습니다.



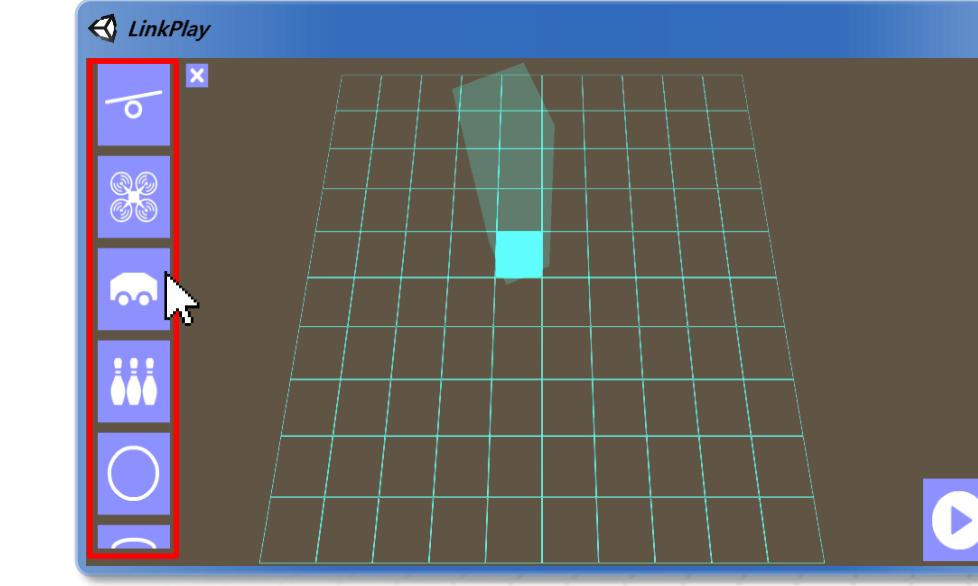
또한 마우스의 휠을 앞·뒤로 이동하면  
화면을 확대/축소 할 수 있습니다.





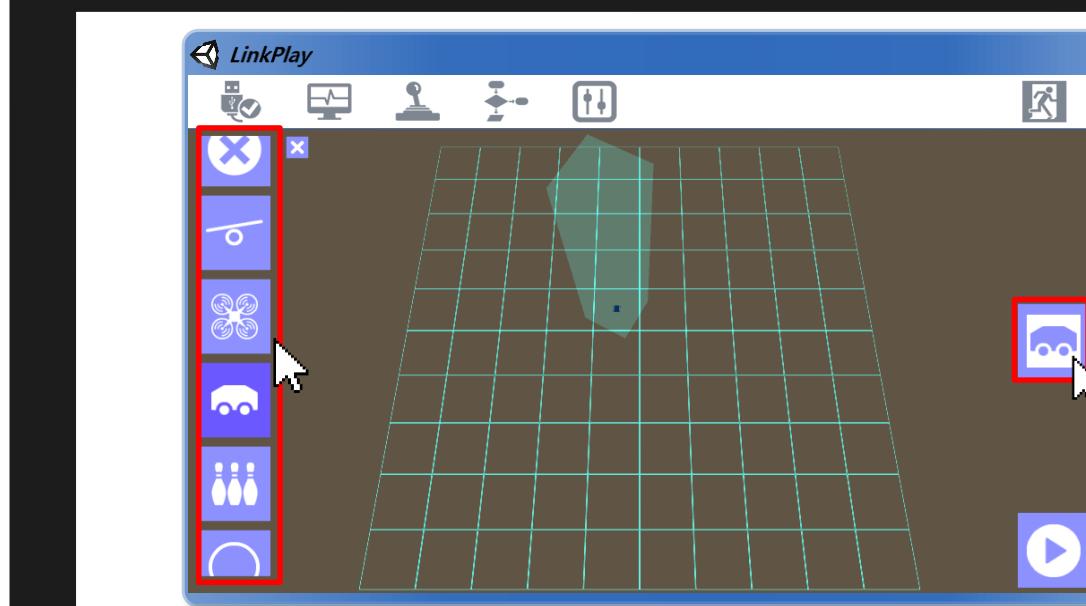
LinkPlay

왼쪽 그림처럼 해당 블록을  
 클릭하면 왼쪽에 다양한  
 아이콘이 표시 됩니다.



LinkPlay

이 상태에서 왼쪽 아이콘 중  
 하나를 누르게 되면  
 해당 블록에 아이콘이 생성됩니다.



왼쪽의 아이콘 중 자동차 아이콘  을

클릭하면 해당 블록에

자동차가 생깁니다.

하지만 이 상태는 자동차 아이콘을

생성만 했을 뿐입니다.

자동차를 컨트롤러로 조작하기 위해선

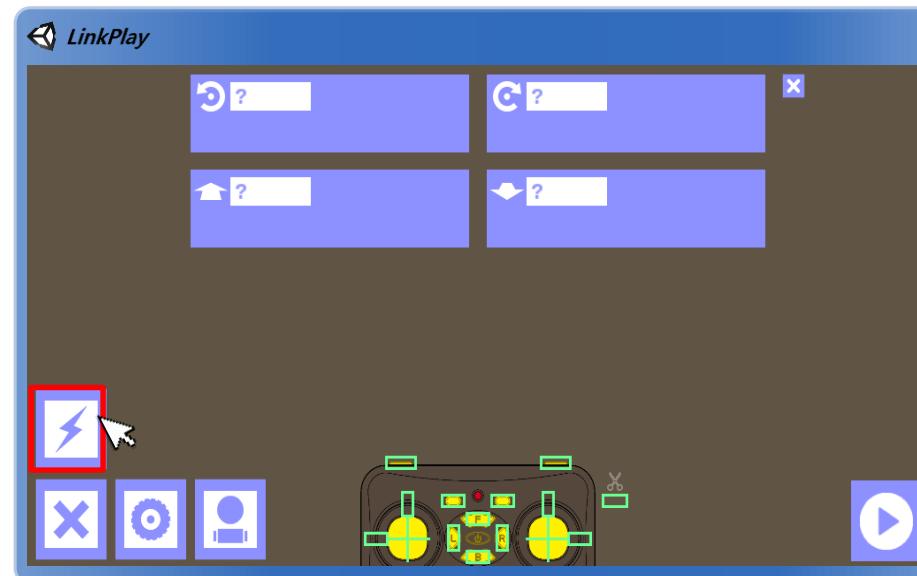
오른쪽에 새롭게 생성된 아이콘을

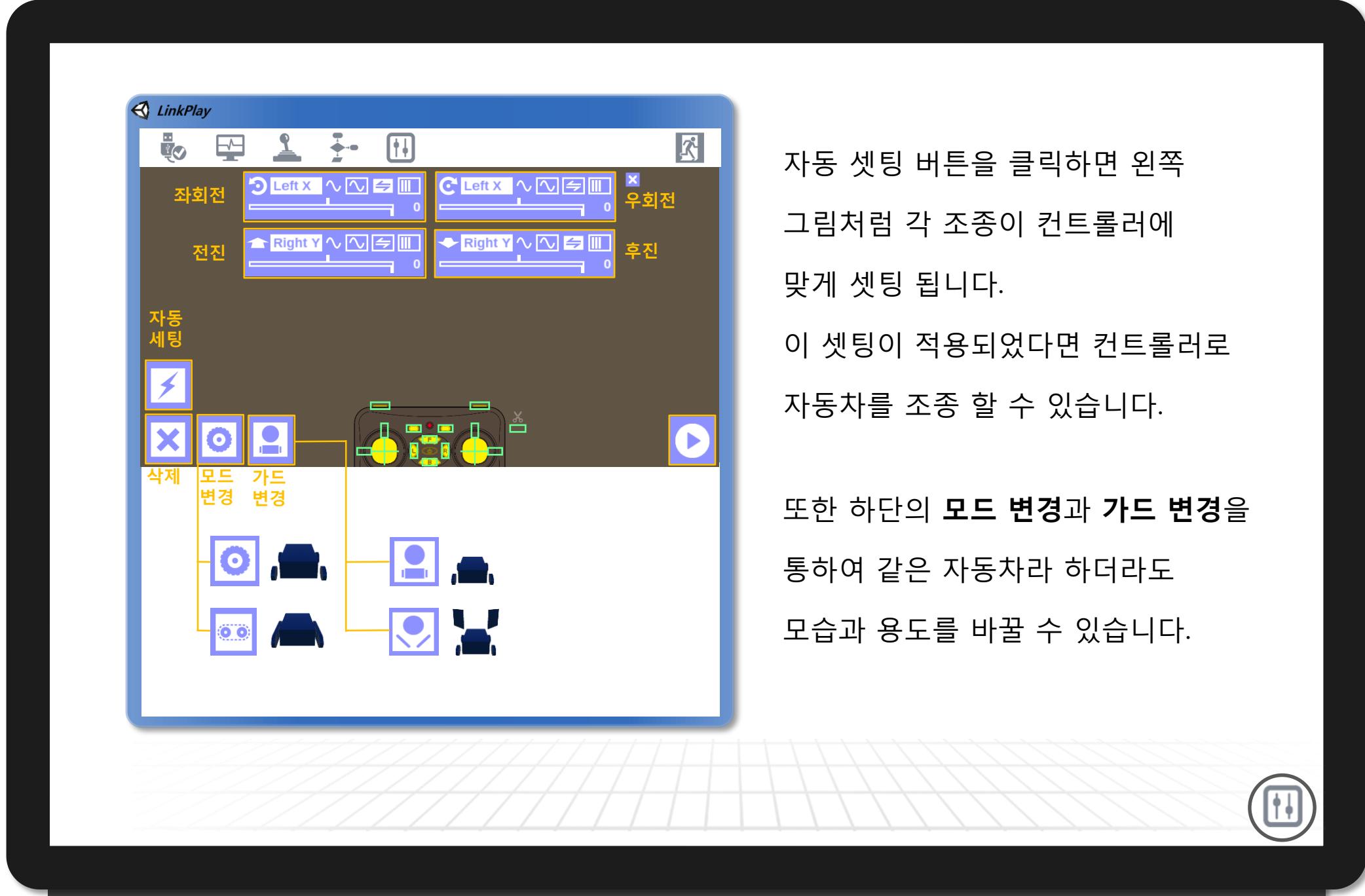
클릭하여 봅니다.

클릭을 하면 왼쪽 그림과 같은 화면이

나오며 왼쪽의 자동적용  아이콘을

클릭하여 자동 세팅을 해 줍니다.







셋팅 지정 후 화면 우측 하단의



버튼을

눌러 게임 화면으로 돌아오면

이 때부터는 컨트롤러로 자동차를  
조종 할 수 있습니다.



LinkPlay

기울기  
키를 설정하여 대지를 기울게 할 수 있습니다.

시간  
게임 시간을 설정 할 수 있습니다.

드론  
키를 설정하여 드론을 조종 할 수 있습니다.

자동차  
키를 설정하여 자동차를 조종 할 수 있습니다.

공  
키를 설정하여 공을 조종 할 수 있습니다.

볼링핀  
장애물인 볼링핀을 설치합니다.

삼각형/언덕  
삼각형 장애물을 설치합니다.

원통형  
원형 장애물을 설치합니다.

사각형  
사각형 장애물을 설치합니다.

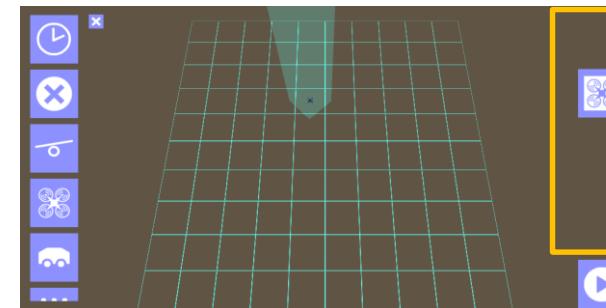
삭제  
해당 블록을 제거합니다.

블록을 선택하여 좌측에 있는 아이템을 선택하면 각 블록마다 아이템을 설치할 수 있습니다.

**컨트롤러로 조종 가능한 아이템은**



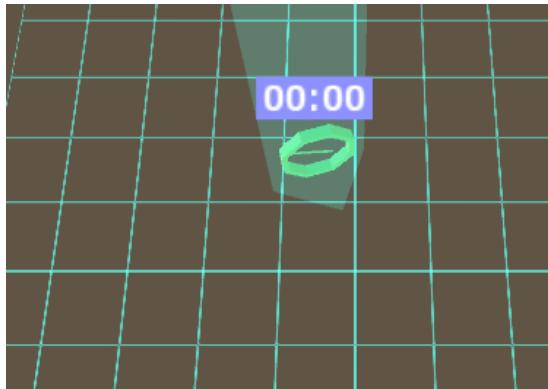
드론과 자동차는 둘 중에 하나만 선택이 가능합니다.





## 시간

게임 시간을 설정  
할 수 있습니다.



시간 아이템은 마우스로 선택 후 방향키를  
조작하여 제한 시간을 조작 할 수 있습니다.



+ 00:01초 , -00:01초



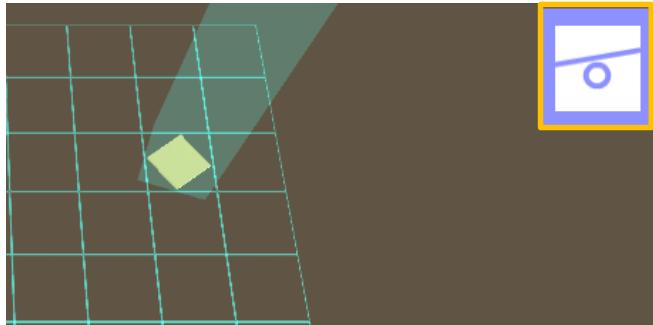
+ 00:10초 , -00:10초

※ 시간이 0으로 세팅한다면, 게임에서 흘러가는 시간을 표시합니다



## 기울기

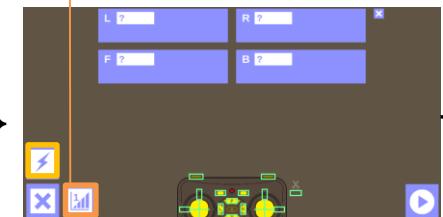
대지를 기울게 할 수 있습니다.



## 키 설정



### 키 설정



→ 3단계의 기울어 지는 속도 설정 가능



자동 설정 가능

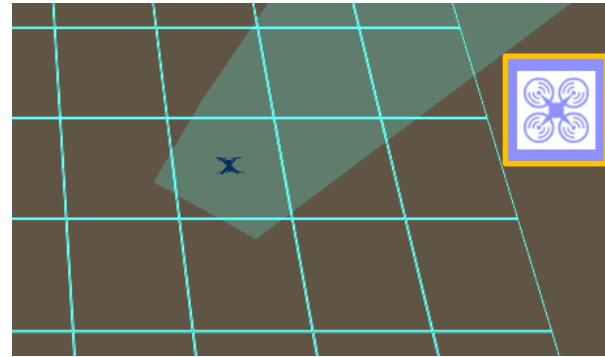
우측에 생성되는 기울기 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.



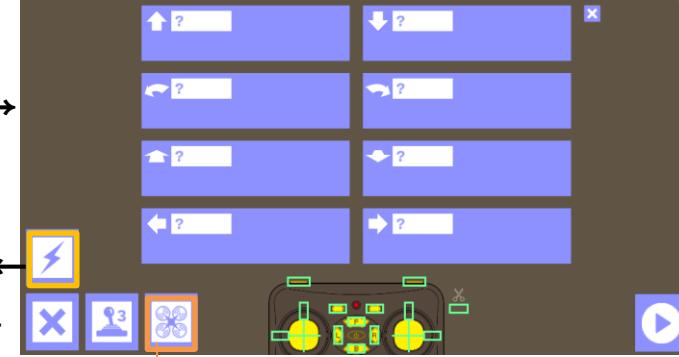


## 드론

드론을 설치하고 조종 할 수 있습니다.



키 설정



자동 설정 가능

드론에 총을 달 수도 있습니다.

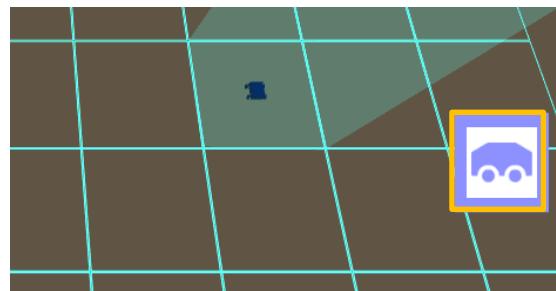


우측에 생성되는 드론 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.



**자동차**

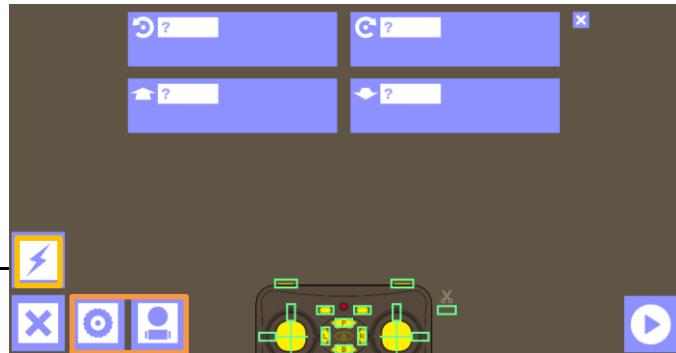
자동차를 설치하고 조종 할 수 있습니다.



우측에 생성되는 자동차 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.



자동 설정 가능



공 굴리기 가드 OFF



공 굴리기 가드 ON



자동차의 모양을 변경 할 수 있습니다.

방식에 따라 자동 설정 조종 방법이 변경됩니다.



자동차 방식



좌향 우향 후진

탱크 방식  
(휠체어 방식)

왼쪽 궤도 전진 오른쪽 궤도 전진



왼쪽 궤도 후진 오른쪽 궤도 후진

전진

후진

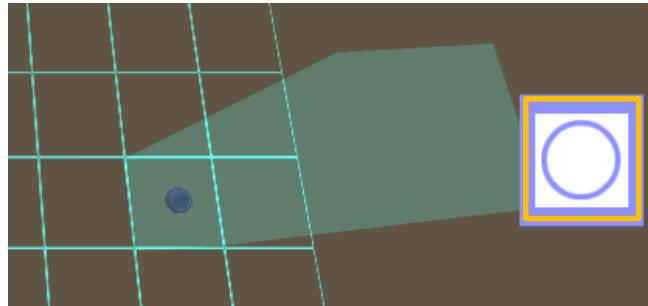
※ 휠체어 처럼 두 바퀴를 동시에 굴려야 전진 하는 것을 생각하면 쉽게 이해 할 수 있습니다.





공

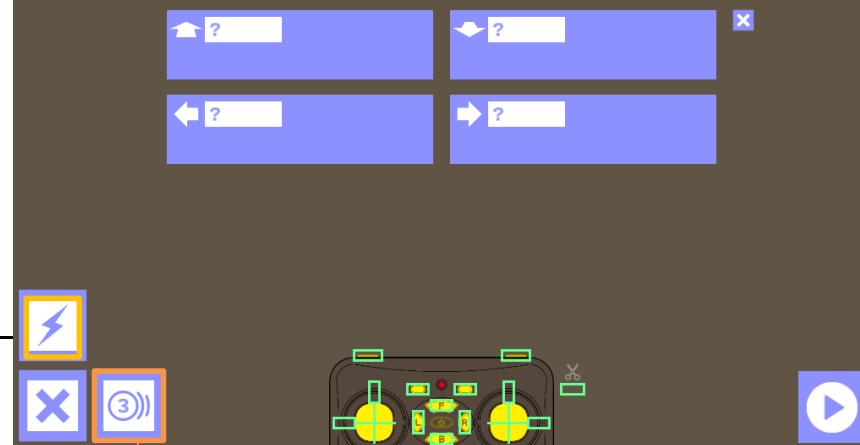
공을 설치하고 조종 할 수 있습니다.



키 설정



자동 설정 가능

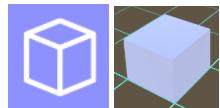


공의 속도(미끄러짐 강도)를 변경 할 수 있습니다.



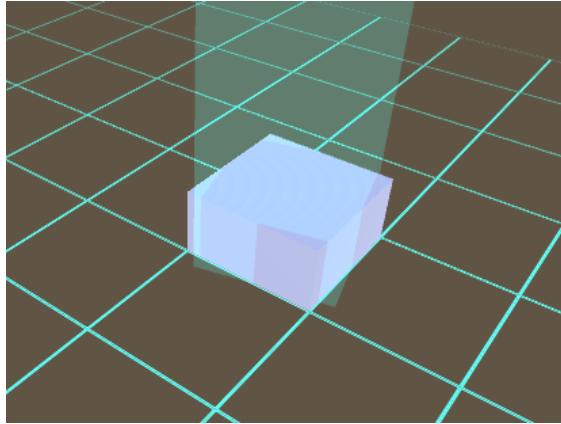
우측에 생성되는 공의 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.



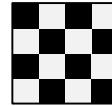
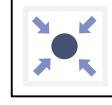
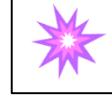
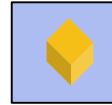
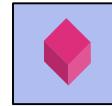
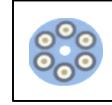


## 사각형

사각형 장애물을 설치 할 수 있습니다.



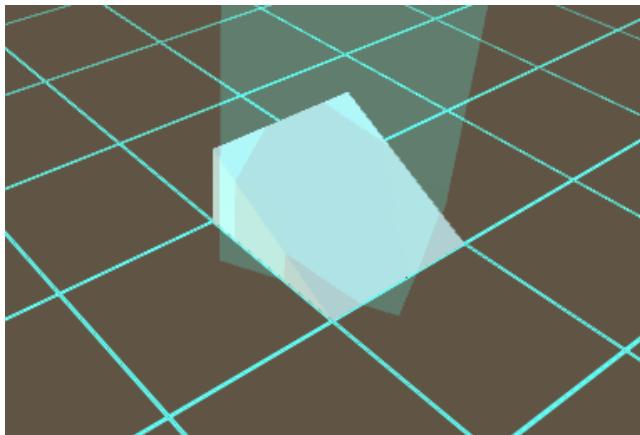
장애물 모양 변경

사각형 장애물 높이 조절  
(최소 : 0단 / 최대 : 9단)드론 또는 자동차, 공이 블록이 닿으면 **성공 표시** 와 함께 게임이 종료됩니다. 드론 또는 자동차, 공이 블록이 닿으면 **실패 표시** 와 함께 게임이 종료됩니다. 공이 이 블록에 닿으면 **성공 표시** 와 함께 게임이 종료 됩니다. 공이 이 블록에 닿으면 **실패 표시** 와 함께 게임이 종료 됩니다. 드론, 드론 총알, 자동차, 공이 블록에 닿으면 **포인트 점수가 쌓입니다.**  
(하단의 빨간 포인트와는 별개로 카운트 됩니다.)드론, 드론 총알, 자동차, 공이 블록에 닿으면 **포인트 점수가 쌓이며 맵 상의 모든 포인트를 모으면 성공표시**  와 함께 게임이 종료됩니다.드론이 총을 달고있는 상태라면  
이 블록에 드론이 닿으면 총알이 재장전 됩니다.



### 삼각형

삼각형 장애물을 설치 할 수 있습니다.



삼각형 위에서 자동차 또는 공을 조종하는 것은 가능하지만  
장애물 위에 다른 장애물을 올리는 것은 불가능합니다.  
또한 방향키의 위 · 아래를 눌러 장애물의 높낮이를  
조절 할 수 있습니다.

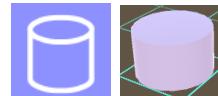


삼각형 방향 회전



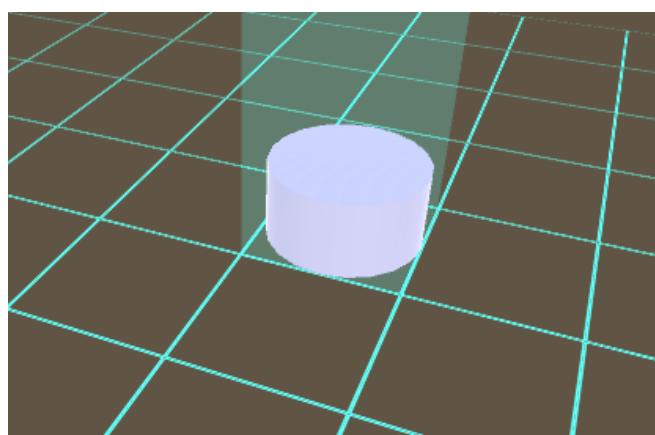
삼각형 장애물 높이 조절

(최소 : 1단 / 최대 : 8단)



### 원통형

원통형 기둥을 설치 할 수 있습니다.



원통 위에서 자동차 또는 공을 조종하는 것은 가능하지만  
장애물 위에 다른 장애물을 올리는 것은 불가능합니다.  
또한 방향키의 위 · 아래를 눌러 기둥의 높낮이를  
조절 할 수 있습니다.



기둥 높이 증가 / 기둥 높이 감소

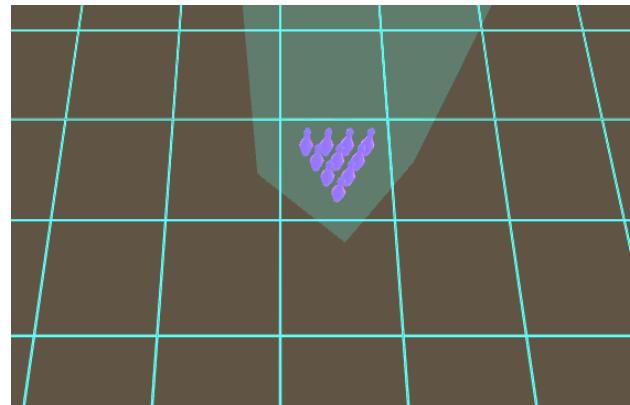
(최소 : 1단 / 최대 : 8단)





## 볼링핀

볼링 핀을 설치 할 수 있습니다.



총 1개만 설치할 수 있으며

선택 후 방향키를 누르면 볼링핀의 방향이 변경 됩니다.



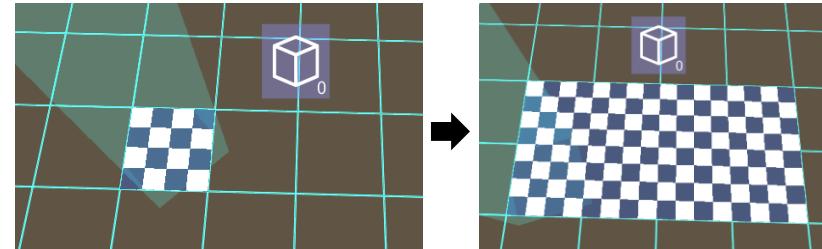
좌 / 우 회전

※ TIP : 자동차의 가드 모드로 핀을 쓰러트리는 게임을 만들 수 있습니다.

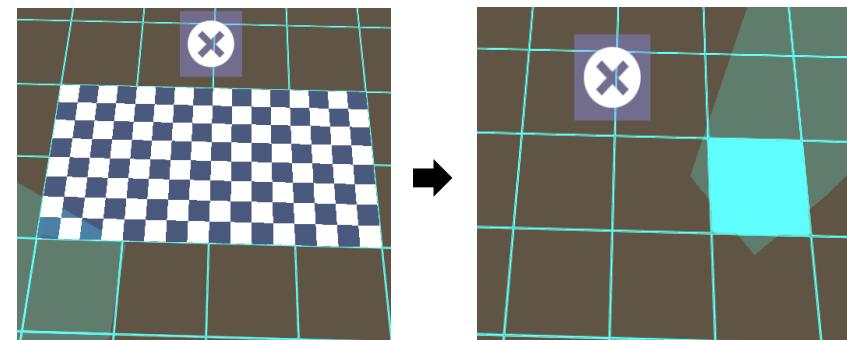


## 블록 복사

블록을 선택 한 후 '스페이스 바' 키를 누른 상태로 다른 블록을 누르면  
블록을 복사 할 수 있습니다.



선택된 대상이 비어있는 블록이라면, 블록을 삭제 할 수 있습니다.



*LINK*  *PLAY*