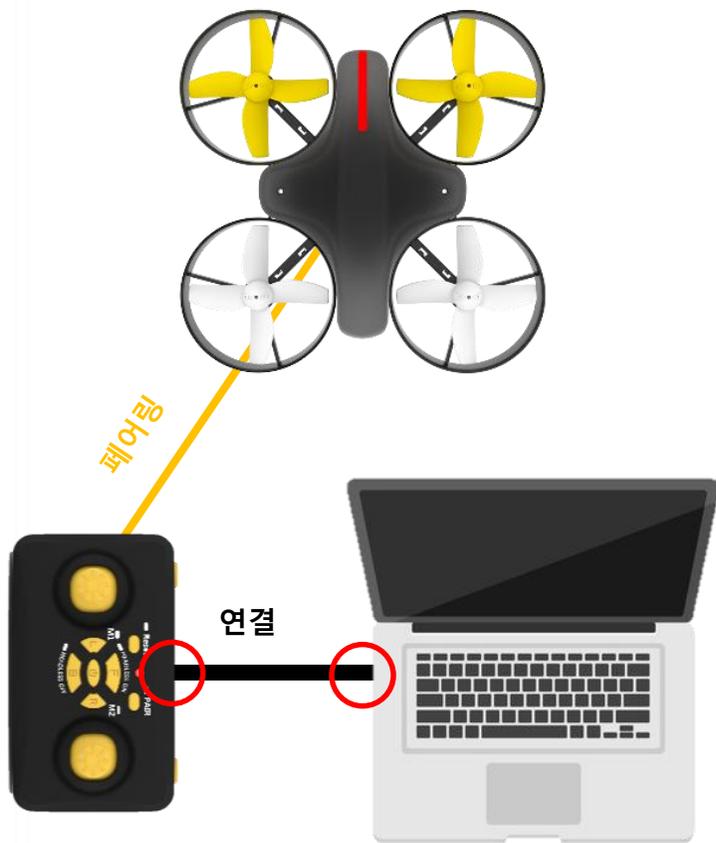


# *LINK* *PLAY*

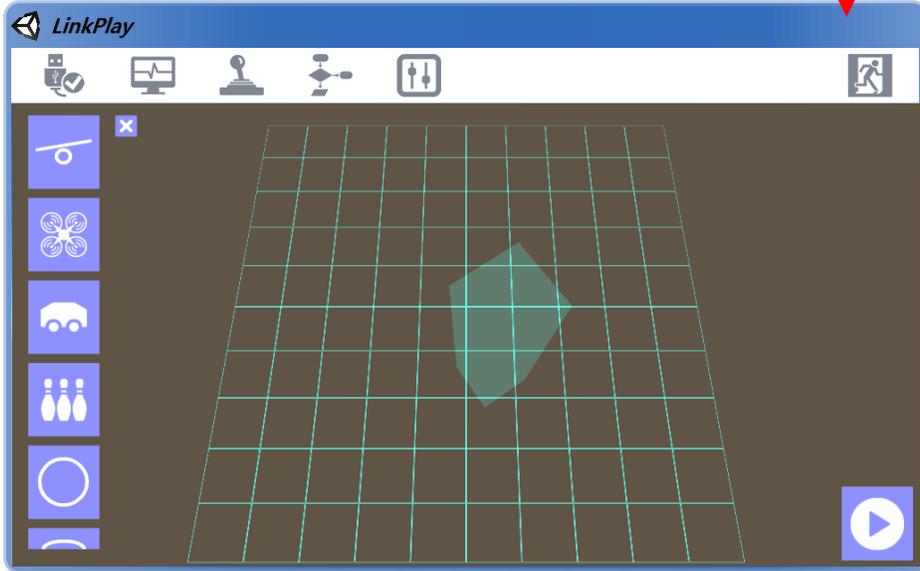
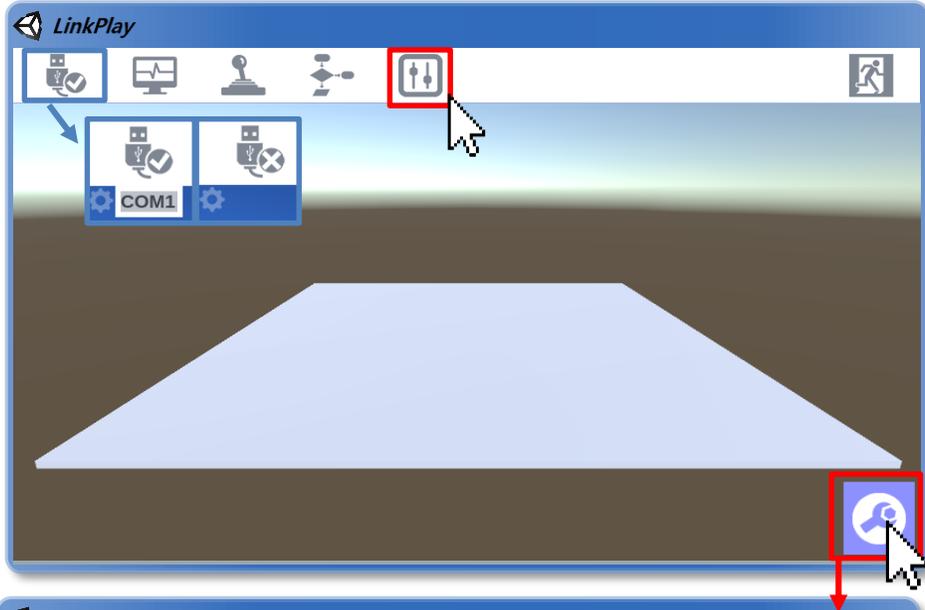
**Play & Maker**





## 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)

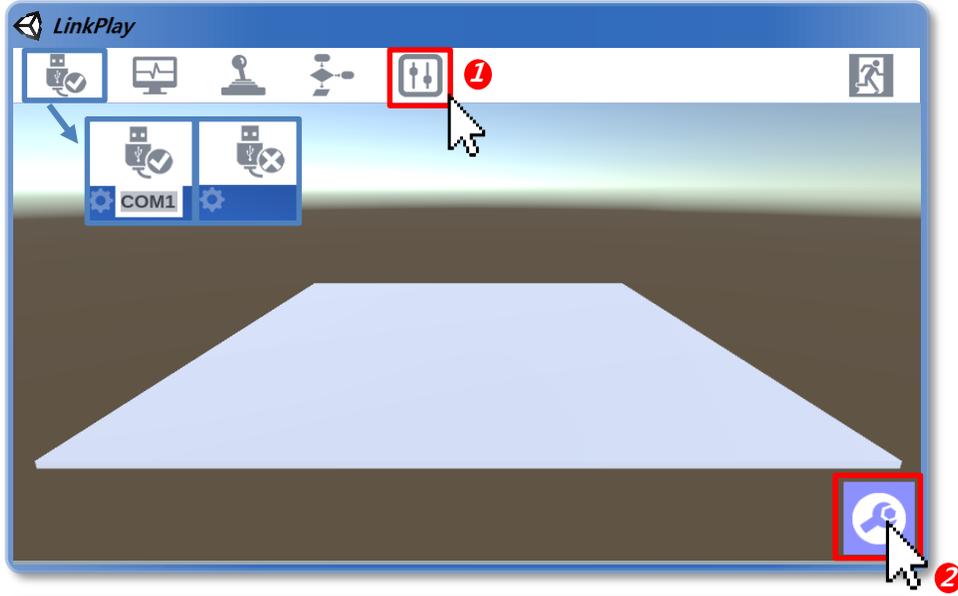
 : 연결 해제 버튼  
(누르면 연결을 끊습니다.)

이번 모드는 링크 플레이어의

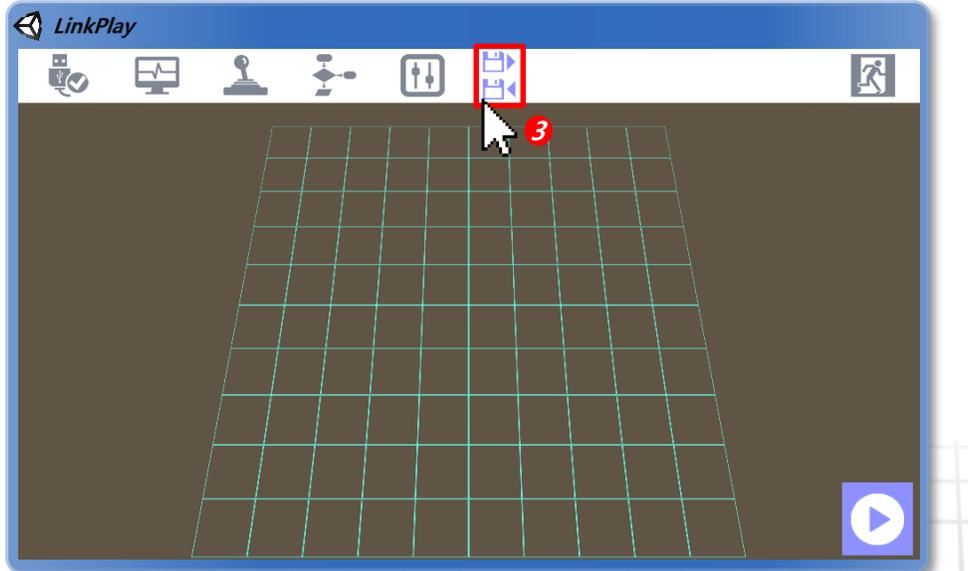
**메이커 모드**  입니다.

메이커 모드에서는 셀을 이용하여  
게임을 제작 하고 제작한 게임을  
플레이 할 수 있습니다.





메이커 모드  를 클릭하고  
오른쪽 하단의 툴박스 아이콘  을  
클릭합니다.

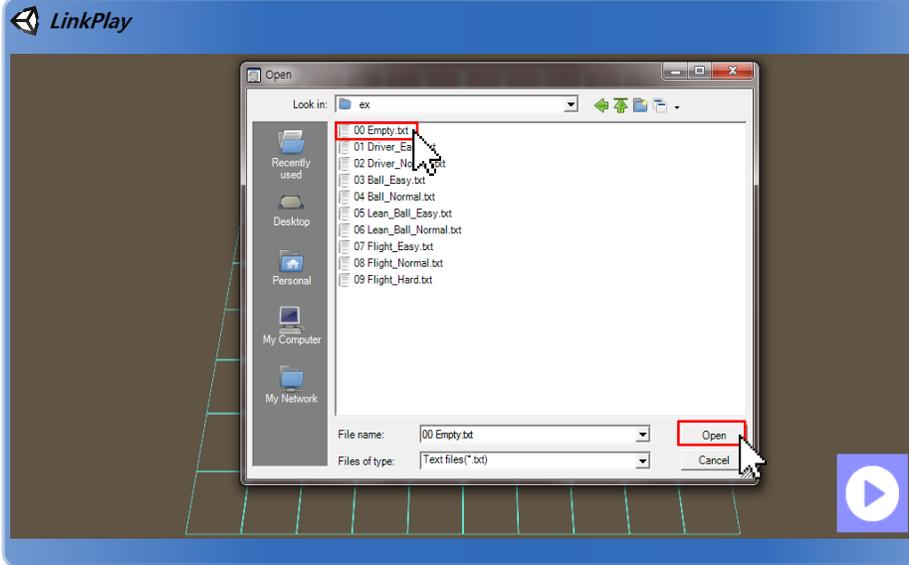


상단의 불러오기 아이콘  을  
눌러 예제를 불러옵니다.

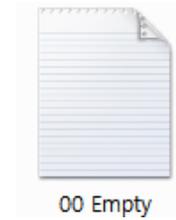
 예제 불러오기

 예제 저장하기

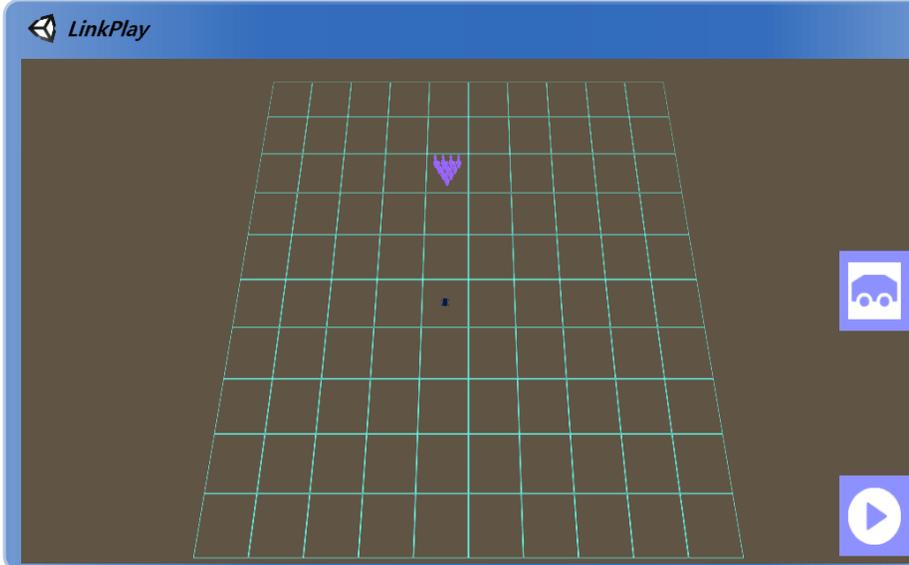




📁를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.

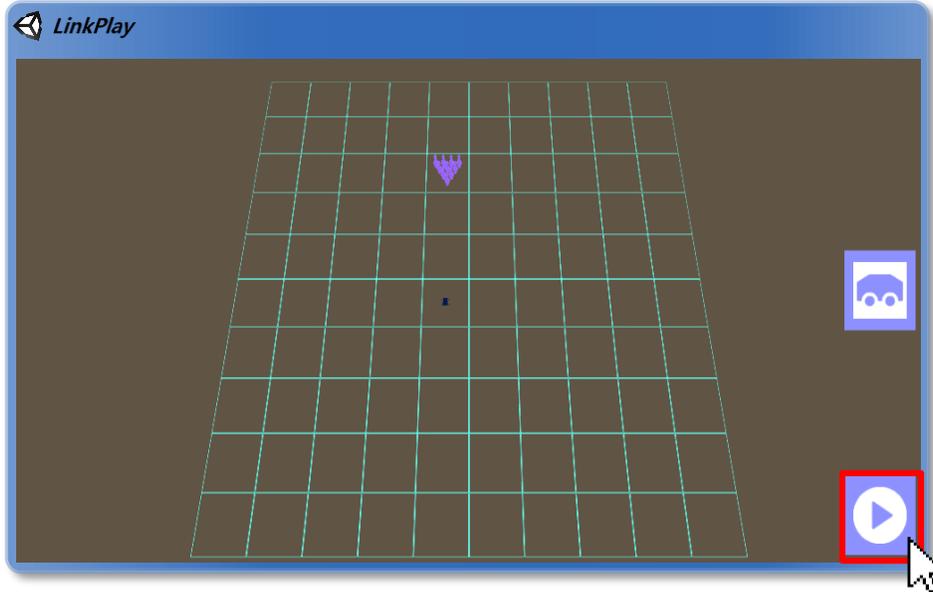


예제 (00 Empty) 를  
OPEN 합니다



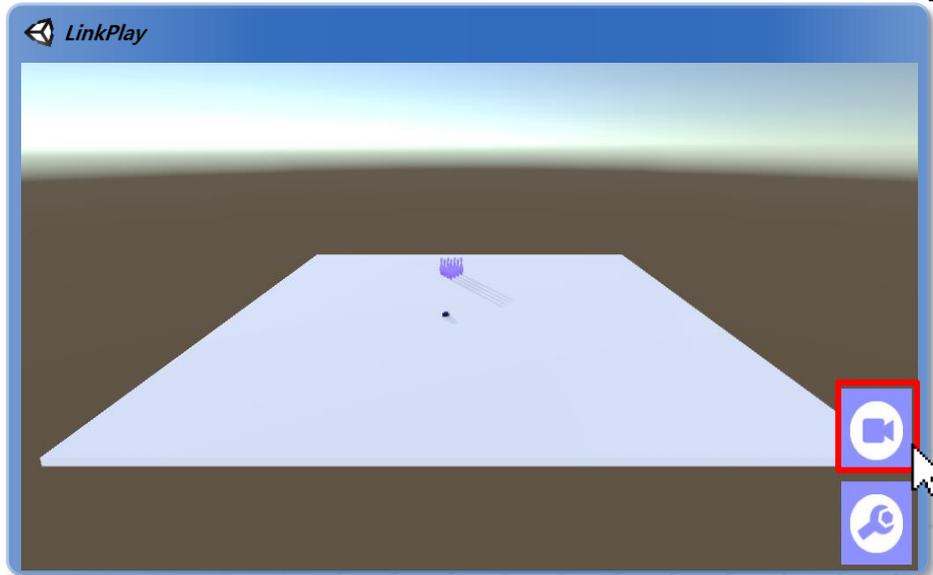
해당 예제가 정상적으로 열리면  
왼쪽 그림처럼 OPEN 됩니다.





오른쪽 하단의  버튼을 누르면  
왼쪽 하단 그림처럼 화면이 전환되며

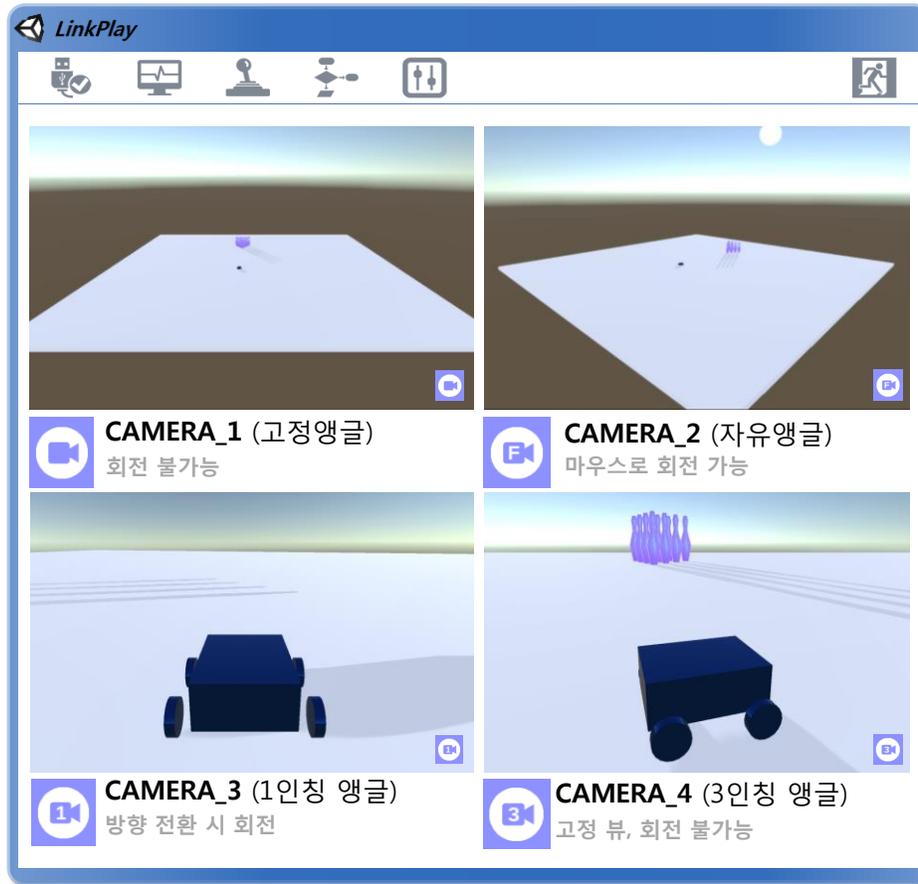
전환 후 오른쪽 하단의  버튼을  
눌러 카메라 변경이 가능합니다.



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

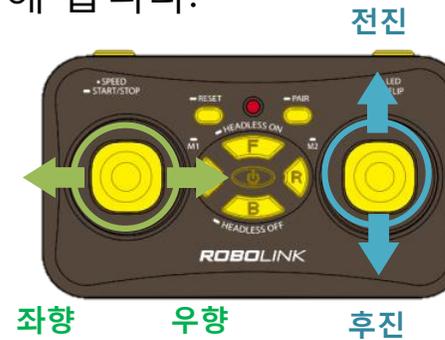


## 카메라 시점



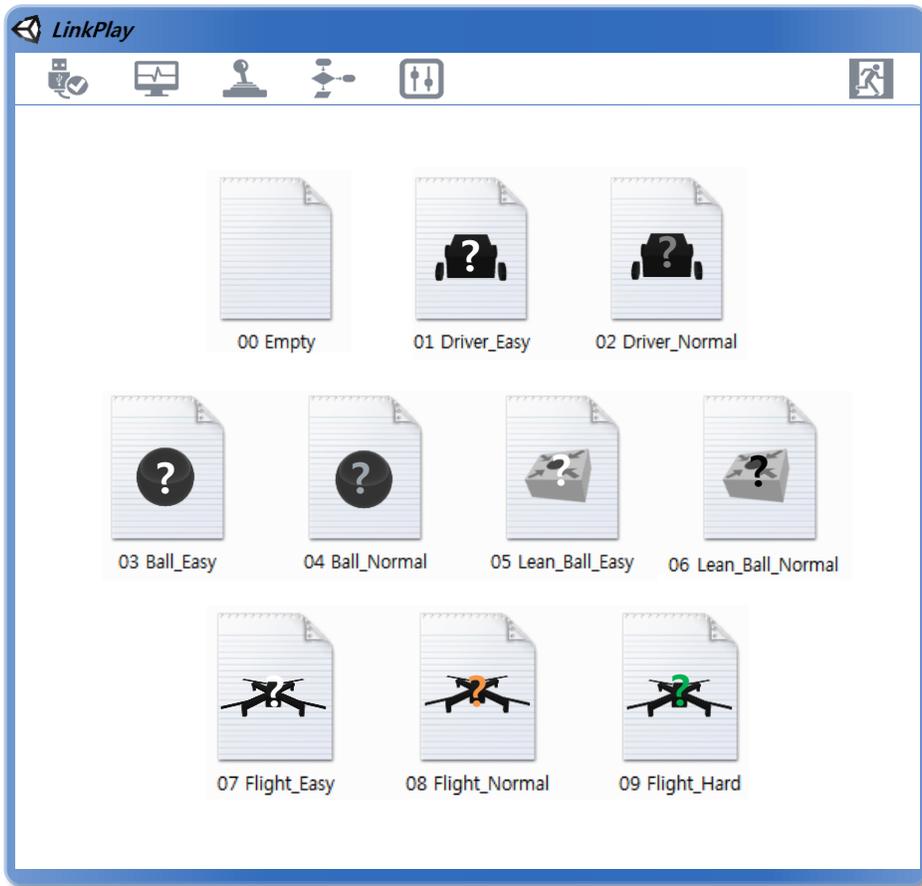
우측 하단의  을 누르면  
시점 변경이 가능합니다.

연결된 컨트롤러를 사용하여  
자동차를 조종해보고 시점을  
변환 해 봅니다.



다시 하단의  버튼을 눌러 다른  
예제를 불러옵니다.

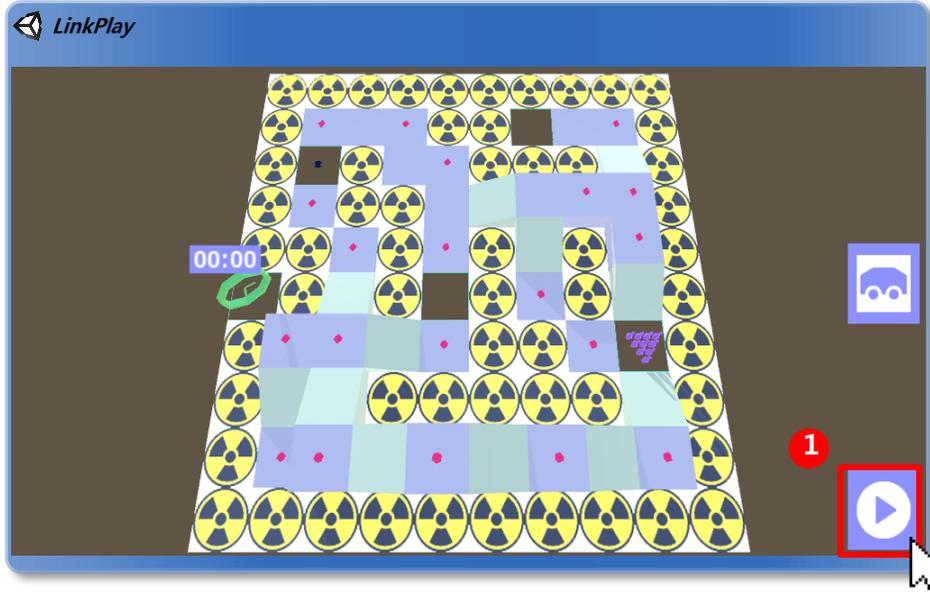




LINKPLAY는 '00 Empty' 예제를 포함한 총 10개의 예제를 제공합니다.

만들어진 각 예제들을 불러와서 게임을 PLAY 해봅니다.

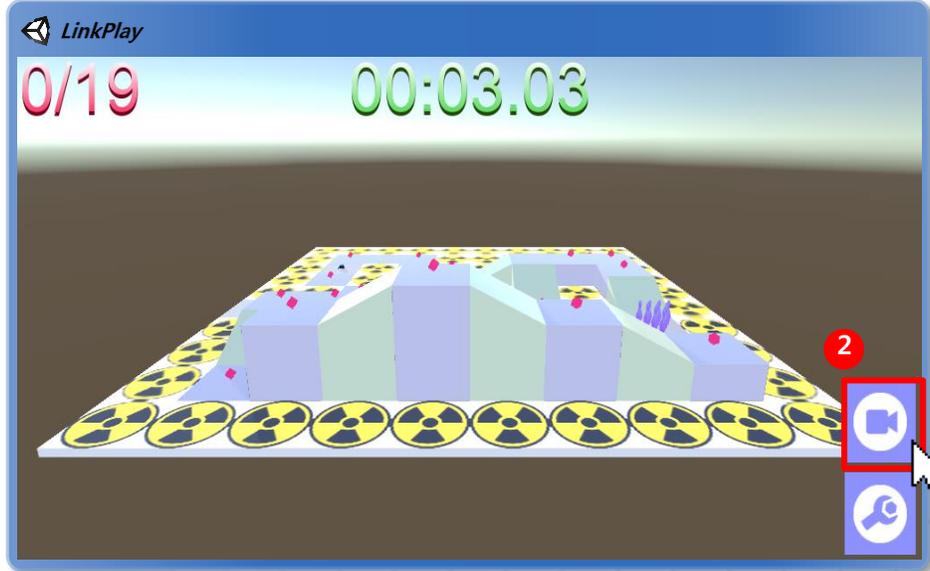




 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



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/뒤 로 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.



LinkPlay

0/20 → 목표      00:02.08 → 제한 시간

**금지 표시 :** 이 곳에 자동차가 닿으면 미션 실패로 게임이 종료 됩니다.

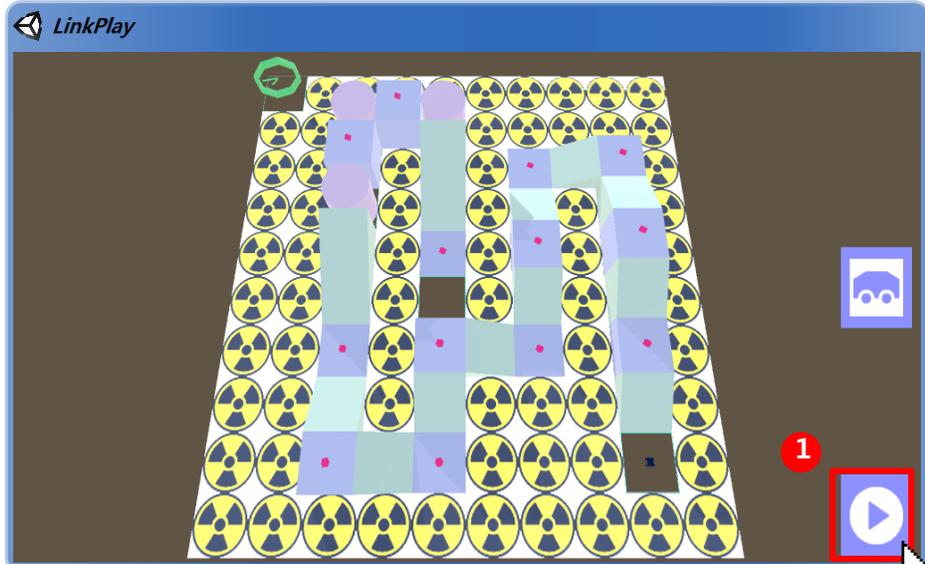
**미션 실패 :** 미션에 실패 했습니다. 다시 시작 해 주세요

**다시 시작 :** 우측 하단에  →  를 순서대로 눌러 게임을 다시 시작 합니다.

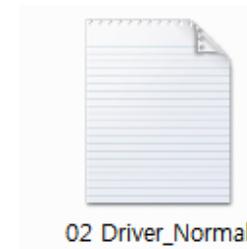
**목표 0/20 :** 자동차로 부딪히면 목표가 사라지며 점수를 잃습니다.

전진  
좌향    우향    후진

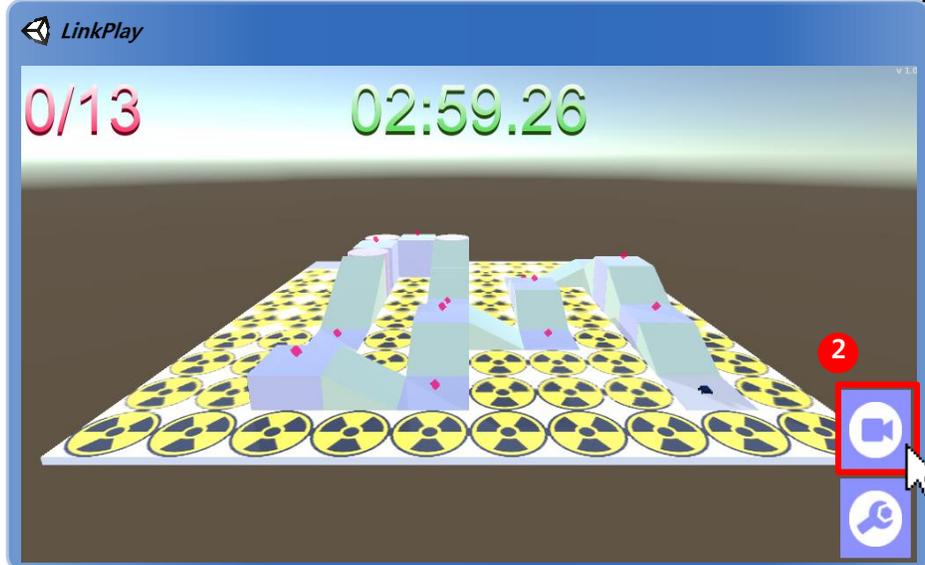




 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



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/뒤 로 이동을 하며  
왼쪽 조이스틱을 좌·우로 조작하면  
자동차는 좌/우 회전을 합니다.

3분이라는 시간 이내에

자동차를 조종하여 금지 표시  를  
피해 총 13개의 목표물  들을 모으고  
시간 내에 완주를 해보세요!

※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.

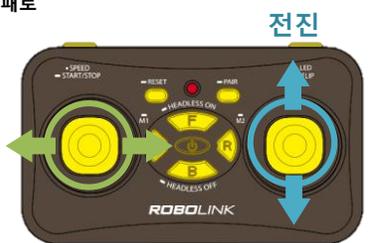


**금지 표시 :** 이 곳에 자동차가 닿으면 미션 실패로 게임이 종료 됩니다.

**미션 실패 :** 미션에 실패 했습니다. 다시 시작 해 주세요

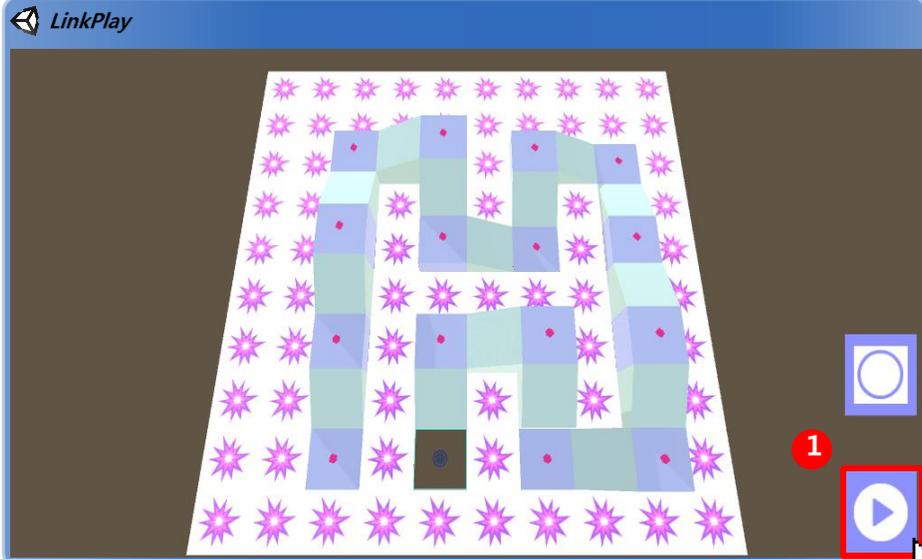
**다시 시작 :** 우측 하단에  →  를 순서대로 눌러 게임을 다시 시작 합니다.

**목표 0/20 :** 자동차로 부딪히면 목표가 사라지며 점수를 잃습니다.



전진  
후진  
좌향    우향



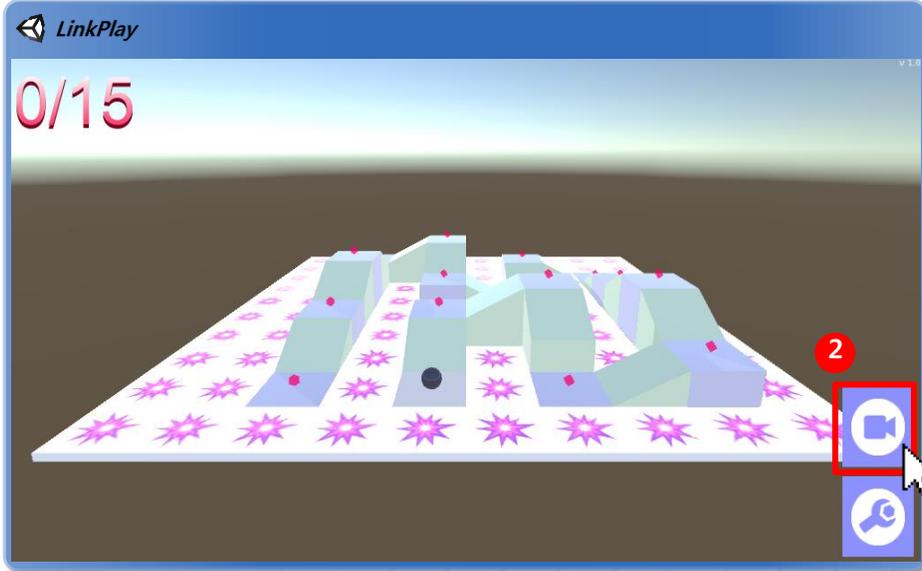


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (03 Ball\_Easy) 를  
OPEN 합니다

03 Ball\_Easy



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



## 03 Ball\_Easy

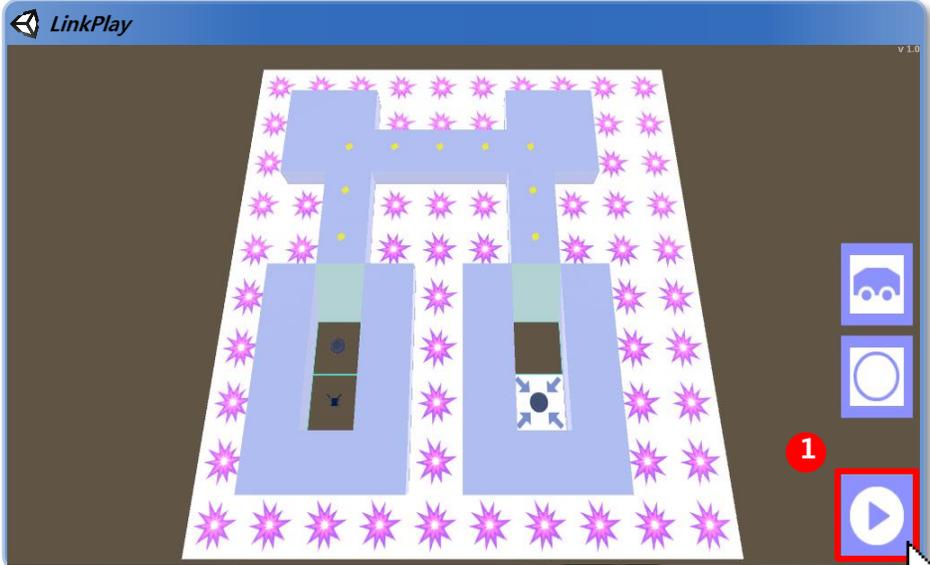
연결되어진 컨트롤러의  
오른쪽 조이스틱을 위·아래로 조작하면  
공은 앞/뒤 로 이동을 하며  
오른쪽 조이스틱을 좌·우로 조작하면  
공은 좌/우 이동을 합니다.

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



※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.



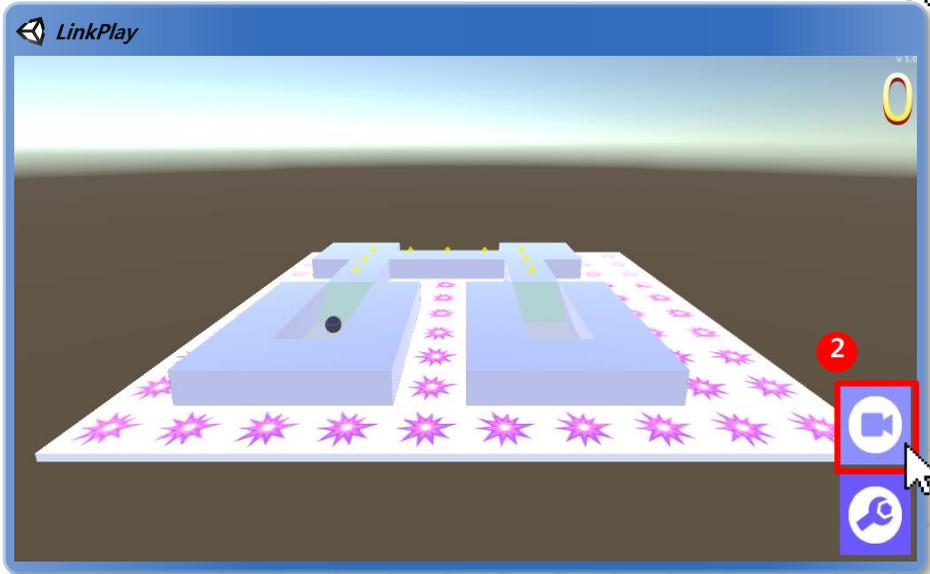


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



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/뒤 로 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.



**금지 표시 :** 이 곳에 공이 닿으면 미션 실패로 게임이 종료 됩니다.

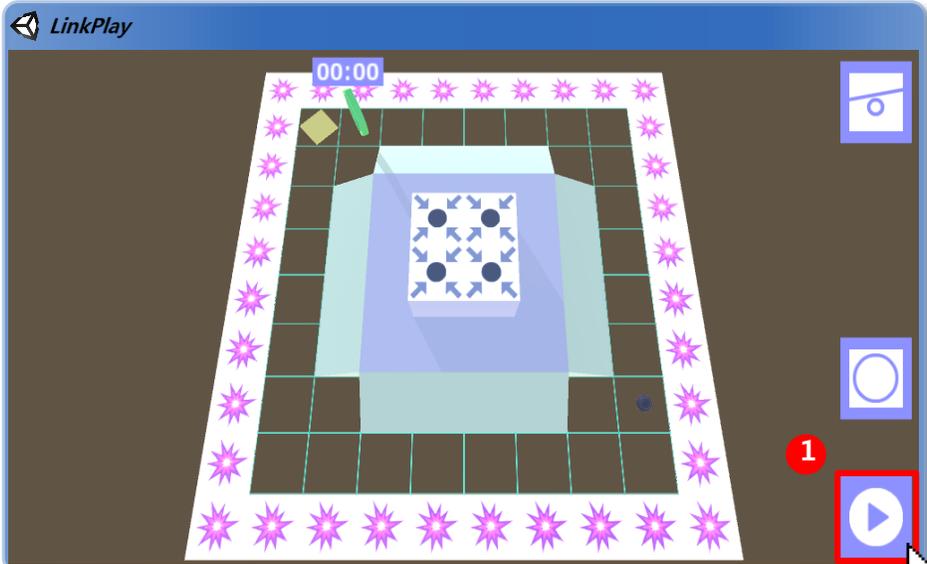
**미션 실패 :** 미션에 실패 했습니다. 다시 시작 해 주세요

**다시 시작 :** 우측 하단에  →  를 순서대로 눌러 게임을 다시 시작 합니다.

**목표 지점 :** 공을 이곳에 닿게 하면 미션이 완료 됩니다.

전진  
좌향 우향 후진



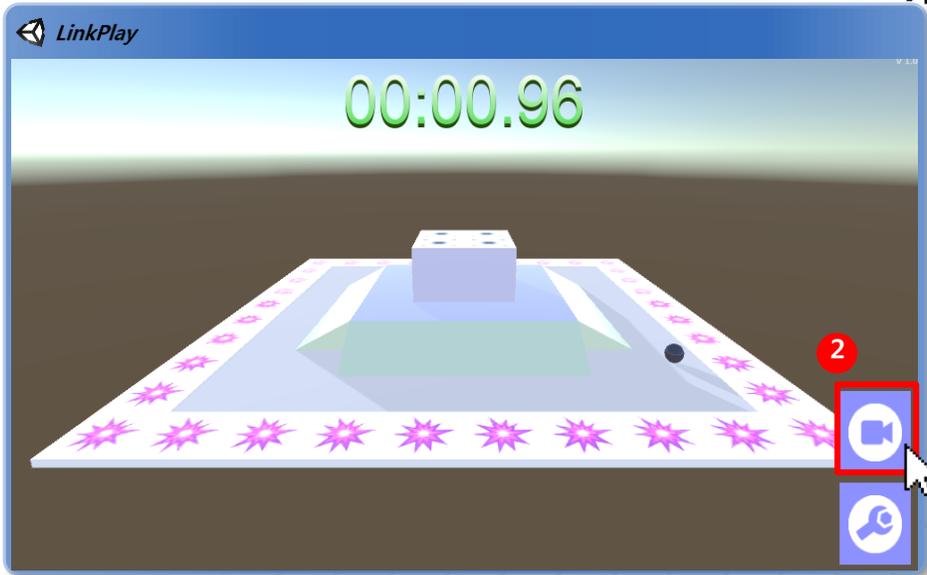


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



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

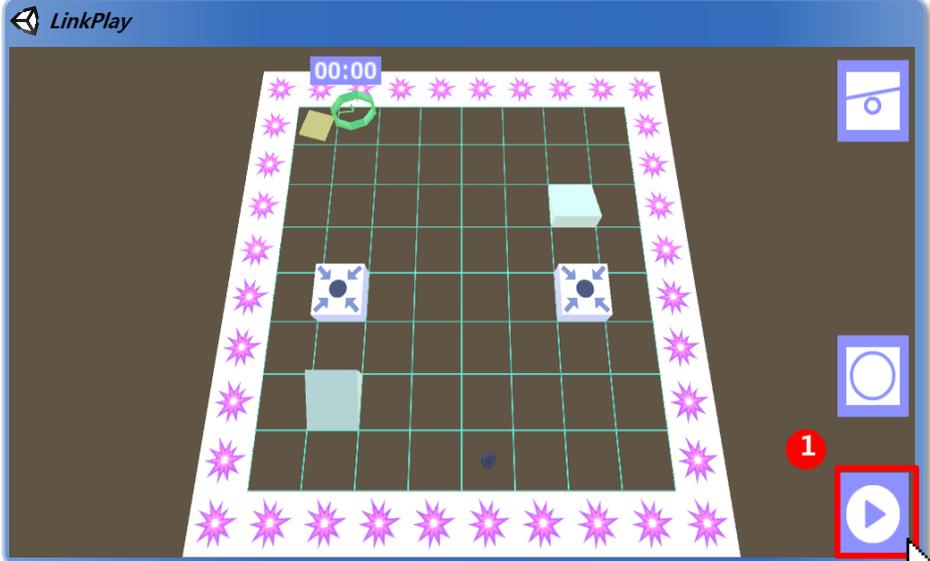
금지 표시  를 피해

더 빠른 시간 안에

공이 목표 지점  에 닿을 수 있게  
조작하여 봅니다

※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.



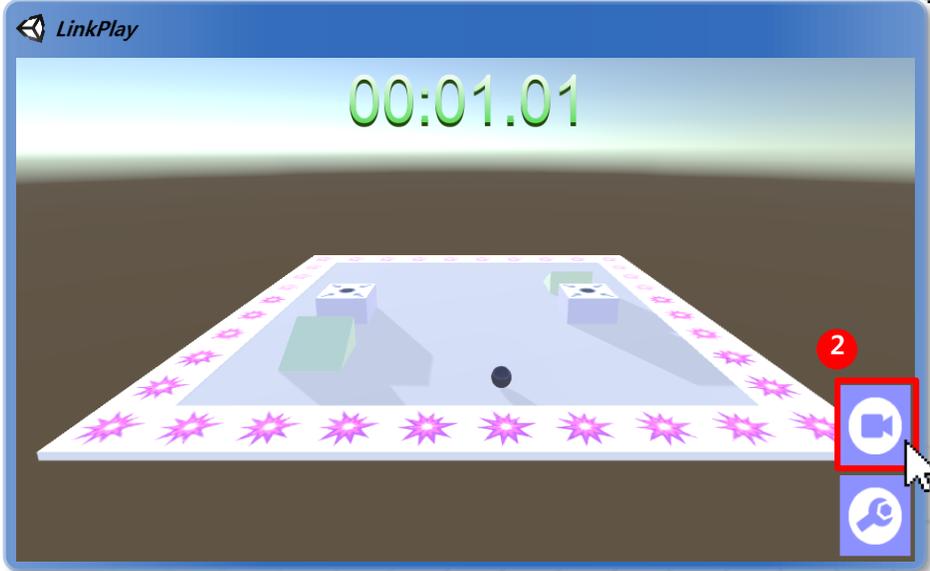


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



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

06 Lean\_Ball\_Normal



오른쪽 하단의 Play 버튼  을 누르고  
 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

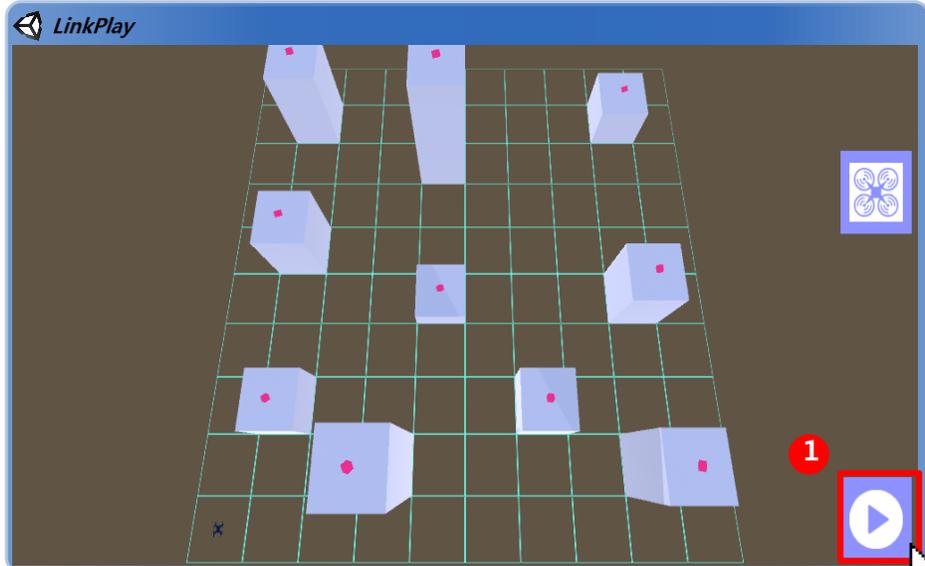
더 빠른 시간 안에

공이 목표 지점  에 닿을 수 있게

조작하여 봅니다

※ 미션이 완료되면  표시가 나타납니다.



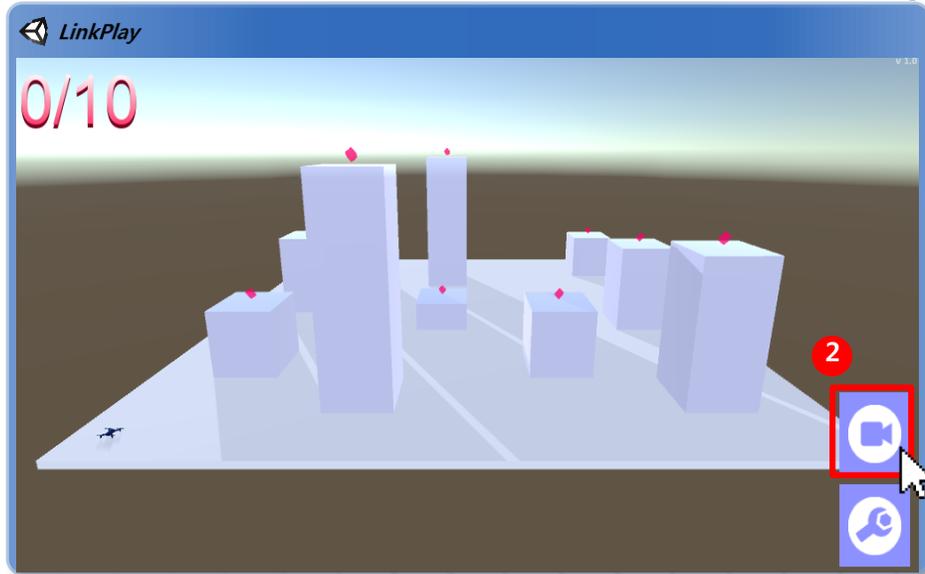


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (07 Flight\_Easy) 를  
OPEN 합니다

07 Flight\_Easy



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





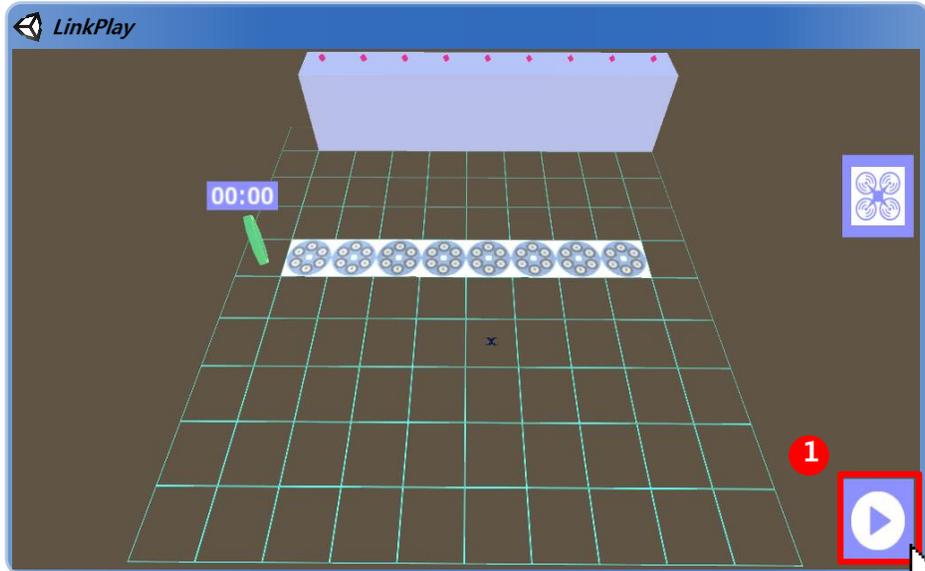
## 07 Flight\_Easy

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.



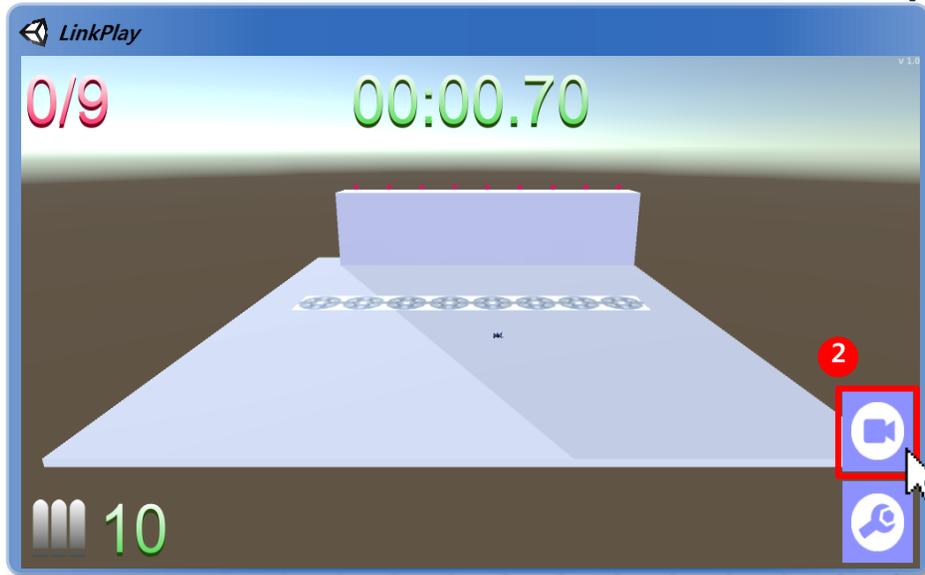


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (08 Fight\_Normal) 를  
OPEN 합니다

08 Fight\_Normal



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 버튼을 눌러 총알을

발사 할 수 있습니다.

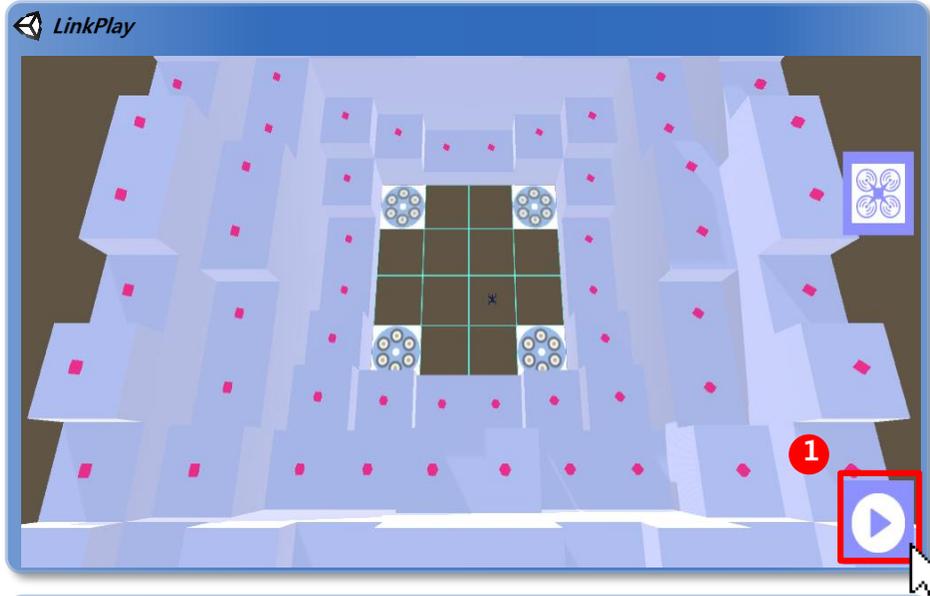
드론을 조종하여 더 빠른 시간 안에

목표물을 사격 할 수 있도록

조작하여 봅니다

※ 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.



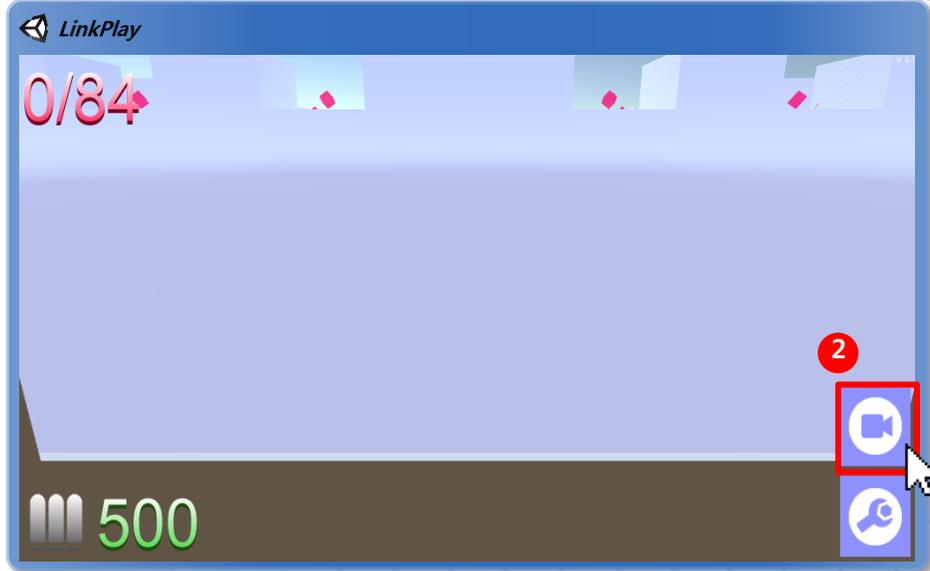


 를 클릭한 후 왼쪽의 이미지 처럼  
예제파일의 경로를 찾아 예제 파일  
선택 후 Open을 클릭합니다.



예제 (09 Flight\_Hard) 를  
OPEN 합니다

09 Flight\_Hard



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





## 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 버튼을 눌러 총알을

발사 할 수 있습니다.

드론을 조종하여 더 빠른 시간 안에

목표물을 사격 할 수 있도록

조작하여 봅니다

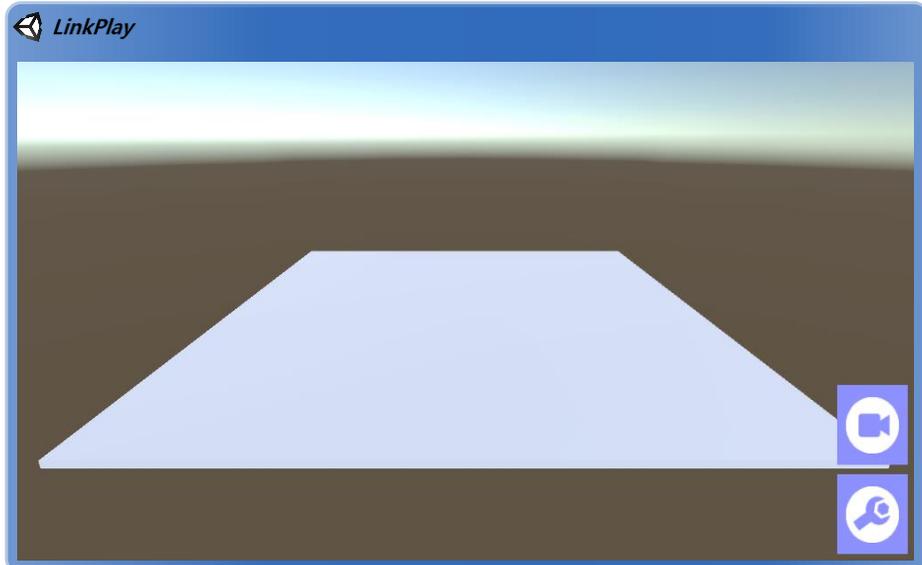
※ 미션이 완료되면 표시가 나타납니다.



*LINK*  *PLAY*

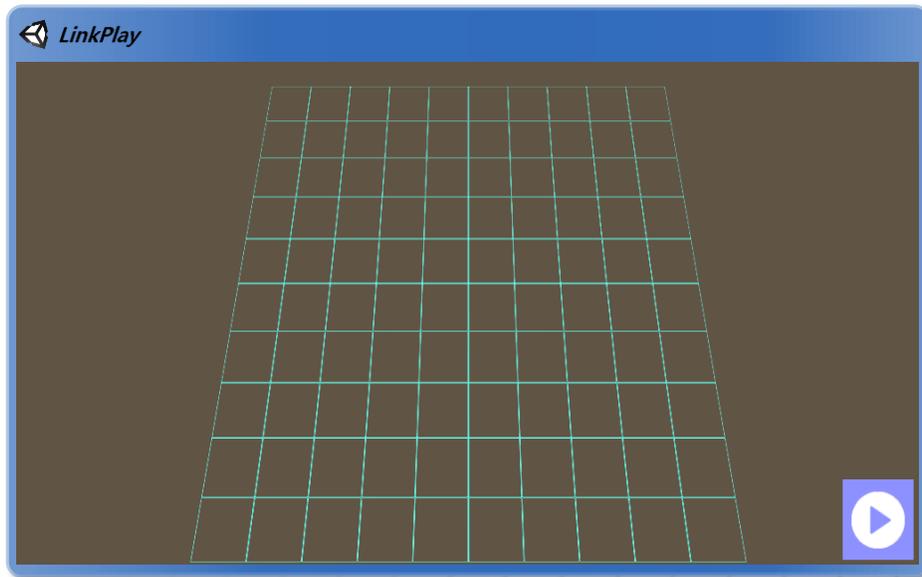
**MAKER**





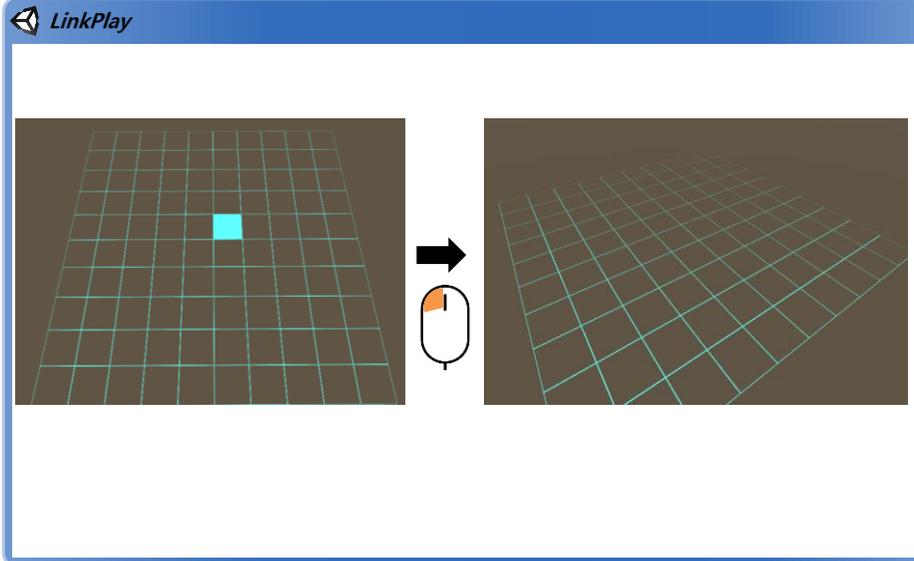
LINK PLAY는 이전에 했던 예제들  
처럼 게임을 만들 수도 있습니다.

아이콘()을 눌러 메이커 모드로  
들어갑니다.

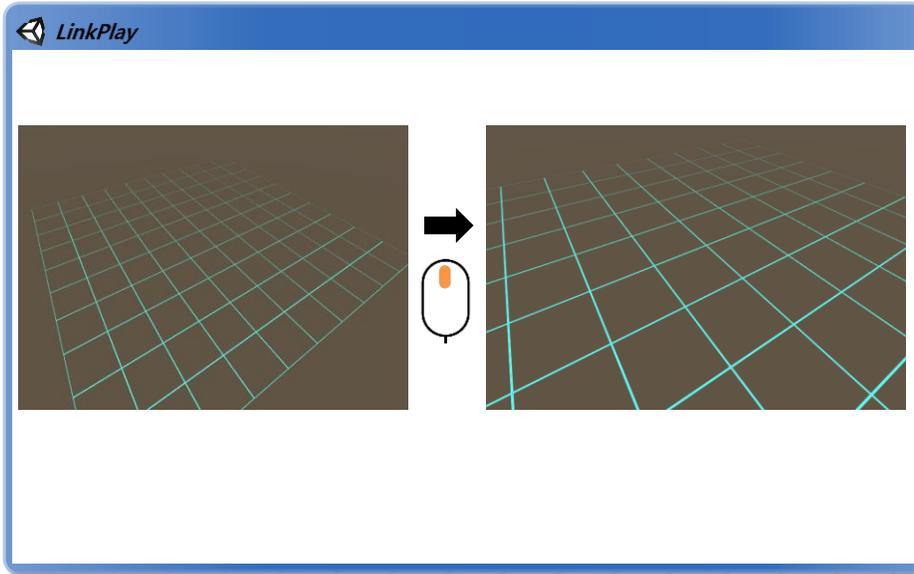


우측 하단의  버튼을 누르면  
왼쪽의 아래 그림처럼  
대지가 나오게 됩니다



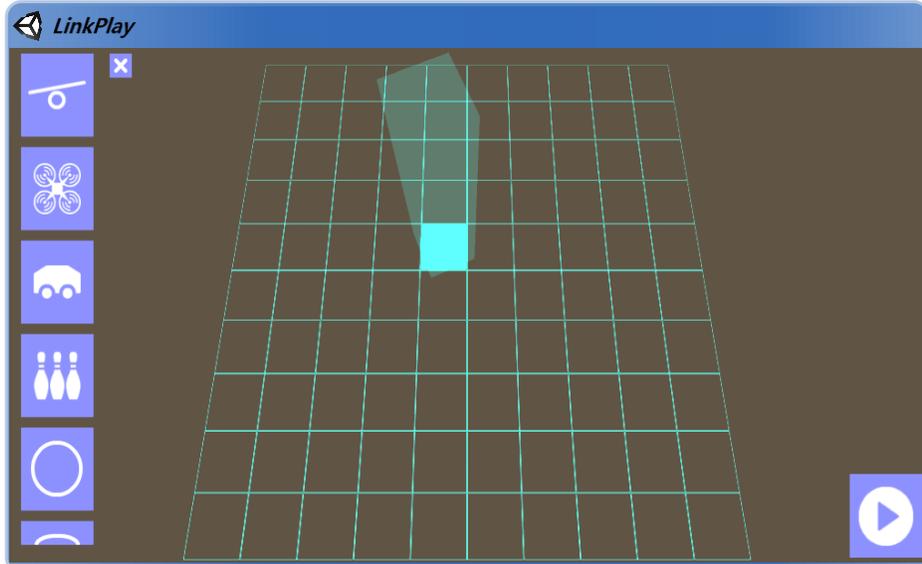


메이커 시점에서는  
마우스 좌·클릭 후 이동하면  
화면의 시점을 변경 할 수 있습니다.

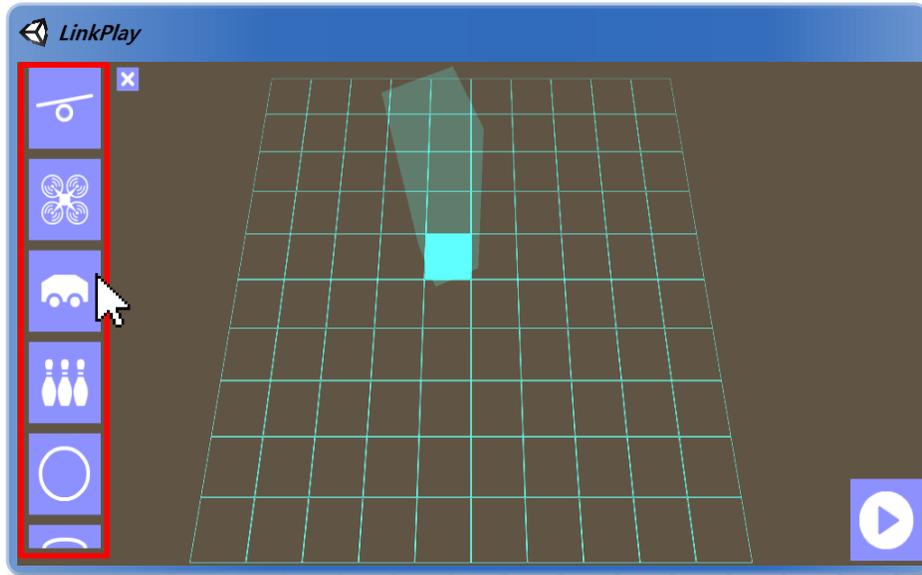


또한 마우스의 휠을 앞·뒤로 이동하면  
화면을 확대/축소 할 수 있습니다.



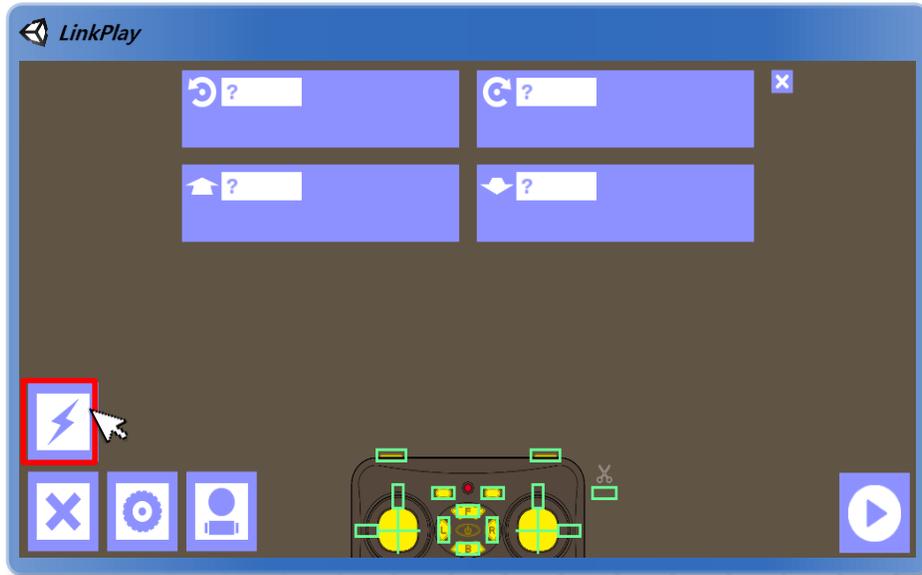
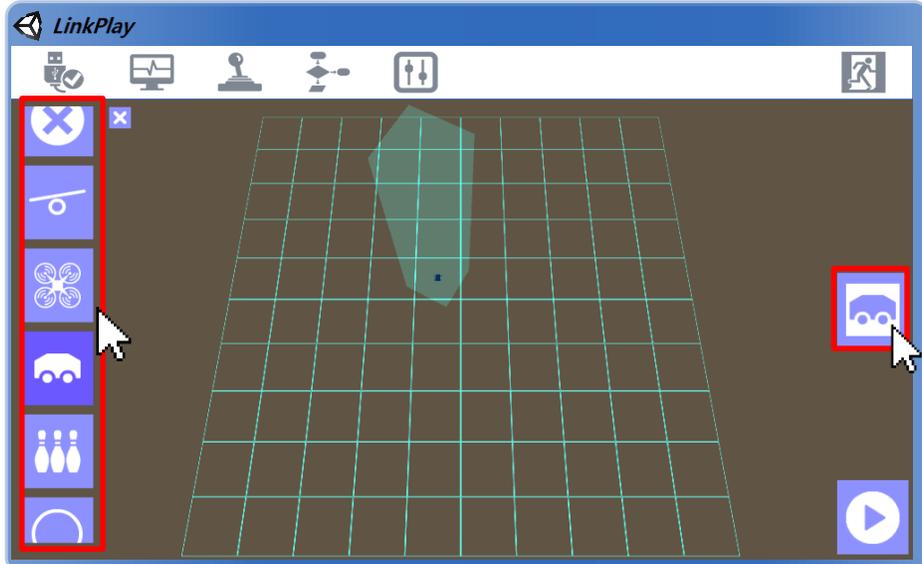


왼쪽 그림처럼 해당 블록을  
클릭하면 왼쪽에 다양한  
아이콘이 표시 됩니다.



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





왼쪽의 아이콘 중 자동차 아이콘  을  
클릭하면 해당 블록에

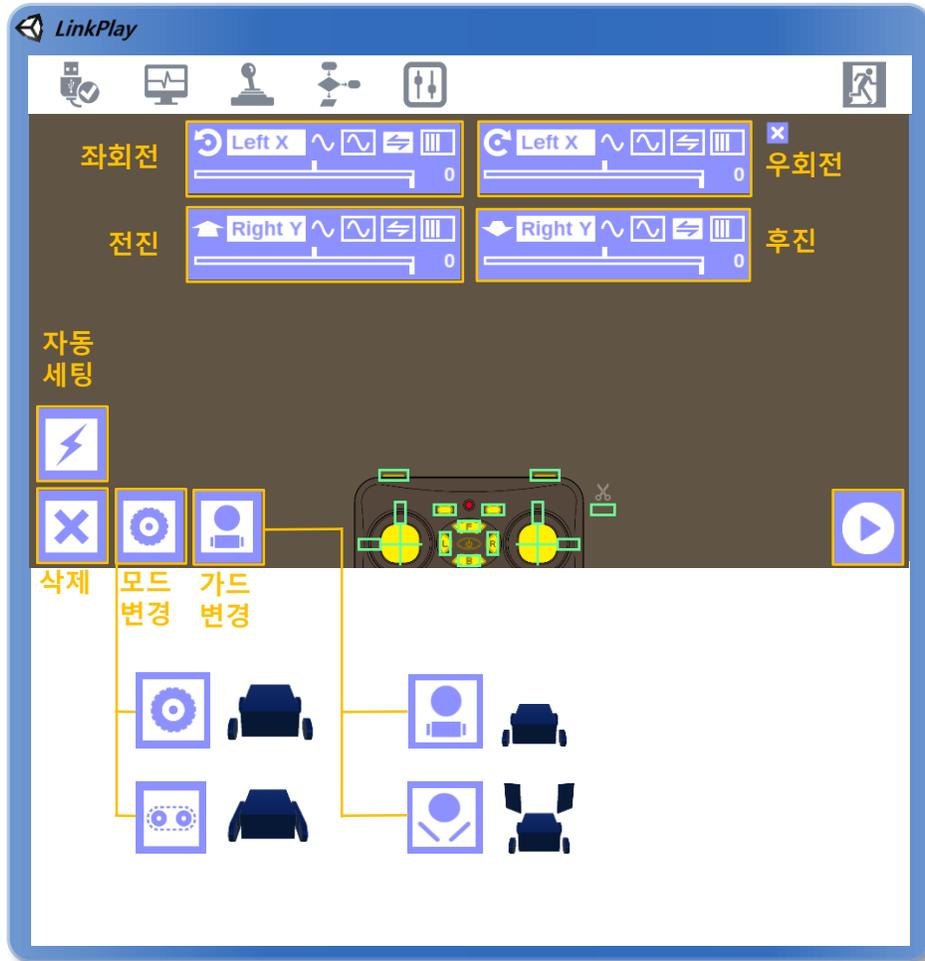
자동차가 생깁니다.

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.



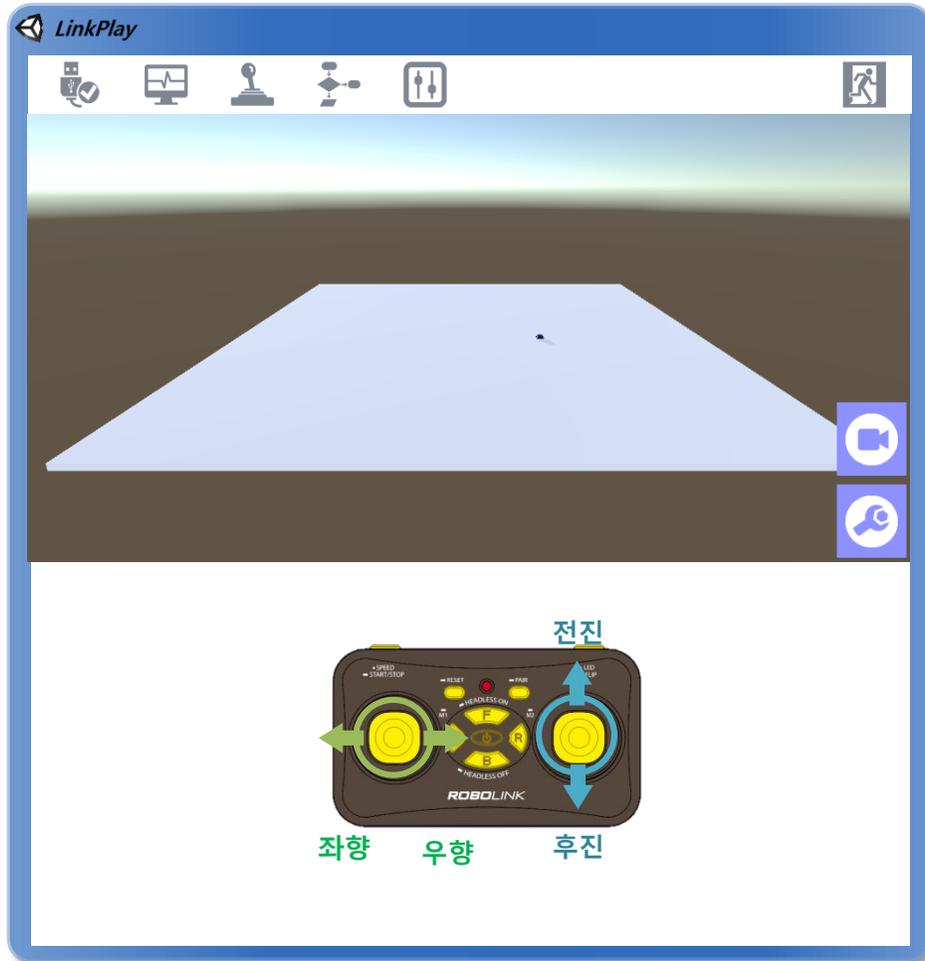


자동 셋팅 버튼을 클릭하면 왼쪽 그림처럼 각 조종이 컨트롤러에 맞게 셋팅 됩니다.

이 셋팅이 적용되었다면 컨트롤러로 자동차를 조종 할 수 있습니다.

또한 하단의 **모드 변경**과 **가드 변경**을 통하여 같은 자동차라 하더라도 모습과 용도를 바꿀 수 있습니다.





셋팅 지정 후 화면 우측 하단의



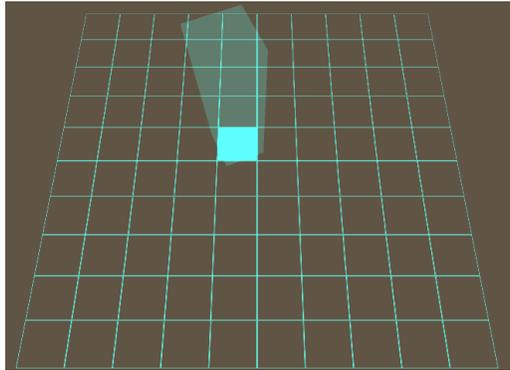
버튼을

눌러 게임 화면으로 돌아오면

이 때부터는 컨트롤러로 자동차를

조종 할 수 있습니다.





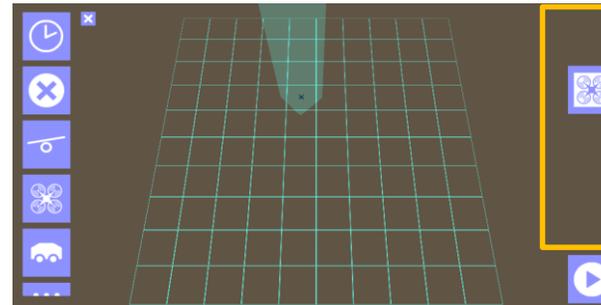
- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|   |  <b>기울기</b><br>키를 설정하여 대지를 기울게 할 수 있습니다. |   |  <b>볼링핀</b><br>장애물인 볼링핀을 설치합니다.   |
|   |  <b>시간</b><br>게임 시간을 설정할 수 있습니다.         |   |  <b>삼각형/언덕</b><br>삼각형 장애물을 설치합니다. |
|   |  <b>드론</b><br>키를 설정하여 드론을 조종할 수 있습니다.    |   |  <b>원통형</b><br>원형 장애물을 설치합니다.     |
|   |  <b>자동차</b><br>키를 설정하여 자동차를 조종할 수 있습니다.  |   |  <b>사각형</b><br>사각형 장애물을 설치합니다.    |
|  |  <b>공</b><br>키를 설정하여 공을 조종할 수 있습니다.     |  |  <b>삭제</b><br>해당 블록을 제거합니다.      |

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

### 컨트롤러로 조종 가능한 아이템은



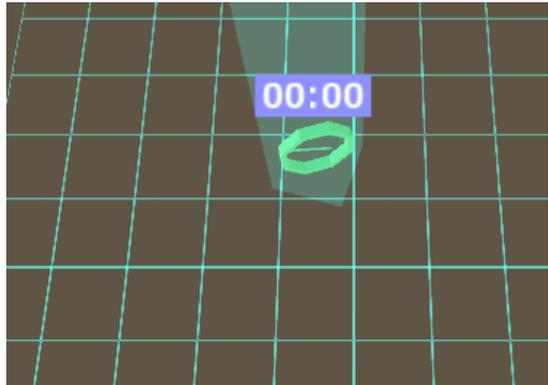
드론과 자동차는 둘 중에 하나만 선택이 가능합니다.





### 시간

게임 시간을 설정할 수 있습니다.



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



+ 00:01초, -00:01초



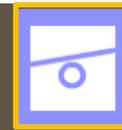
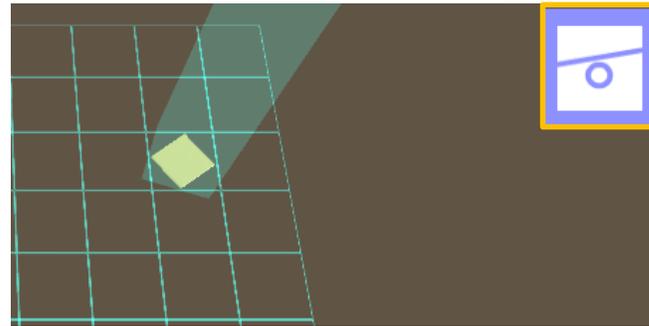
+ 00:10초, -00:10초

※ 시간이 0으로 세팅한다면, 게임에서 흘러가는 시간을 표시합니다



### 기울기

대지를 기울게 할 수 있습니다.

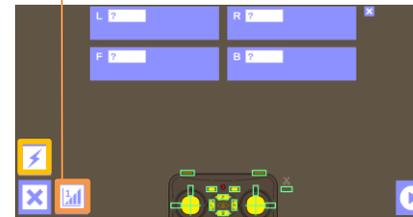


키 설정

→ 3단계의 기울어 지는 속도 설정 가능



키 설정



자동 설정 가능

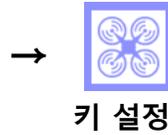
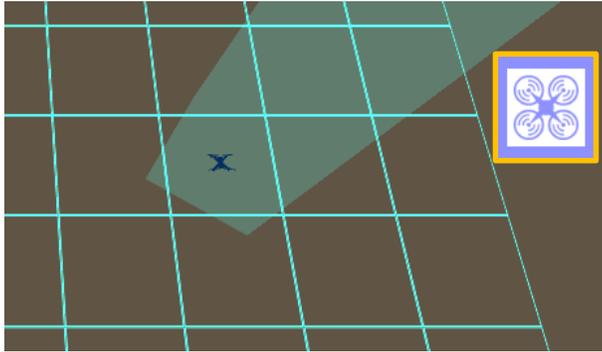
우측에 생성되는 기울기 키 설정 버튼을 클릭 후 키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.





## 드론

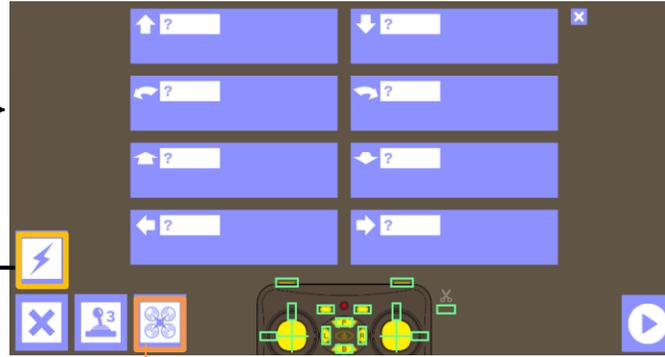
드론을 설치하고 조종 할 수 있습니다.



키 설정



자동 설정 가능



드론에 총을 달 수도 있습니다.



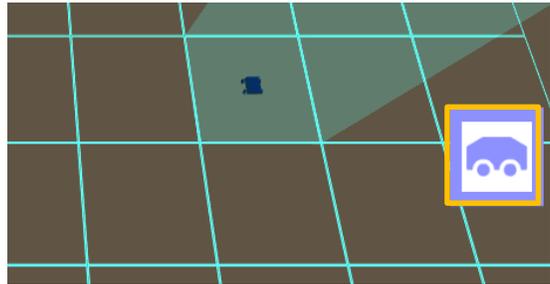
우측에 생성되는 드론 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.





### 자동차

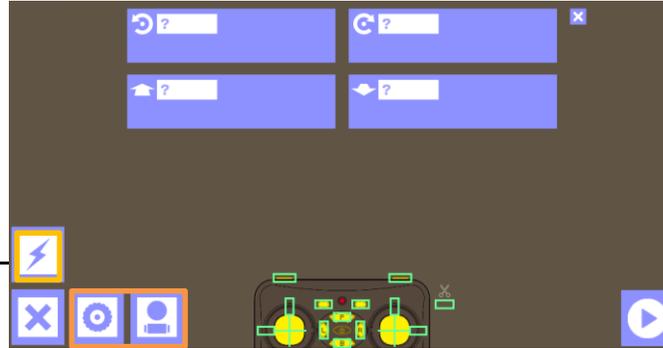
자동차를 설치하고 조종 할 수 있습니다.



키 설정



자동 설정 가능



공 굴리기 가드 OFF



공 굴리기 가드 ON



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

자동차의 모양을 변경 할 수 있습니다.

방식에 따라 자동 설정 조종 방법이 변경됩니다.



자동차 방식

좌향 우향 후진



탱크 방식  
(휠체어 방식)

왼쪽 궤도 후진 오른쪽 궤도 후진



전진



후진

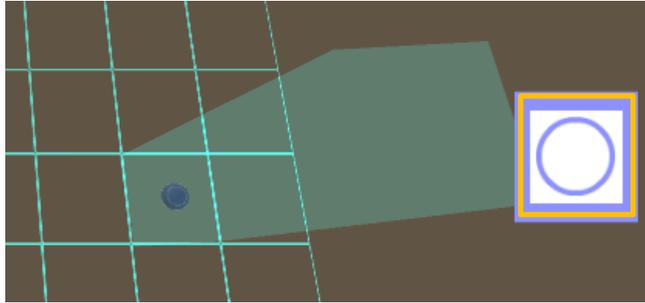
※ 휠체어 처럼 두 바퀴를 동시에 굴려야 전진 하는 것을 생각하면 쉽게 이해 할 수 있습니다.





### 공

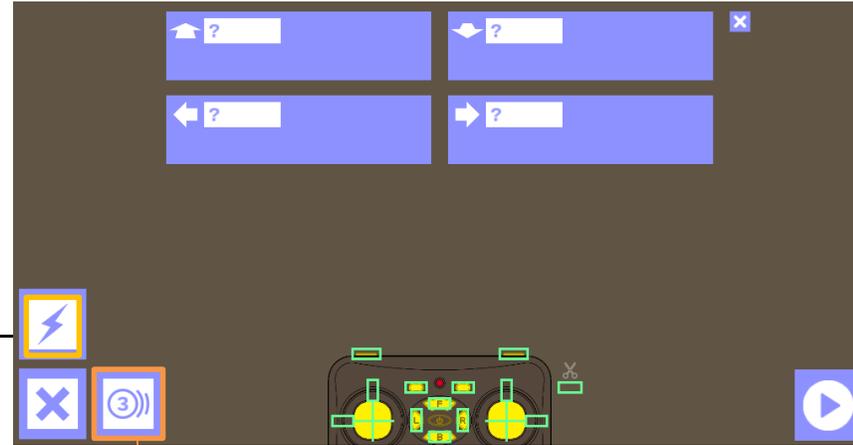
공을 설치하고 조정 할 수 있습니다.



키 설정



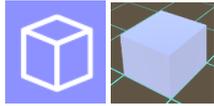
자동 설정 가능



공의 속도(미끄러짐 강도)를 변경 할 수 있습니다.

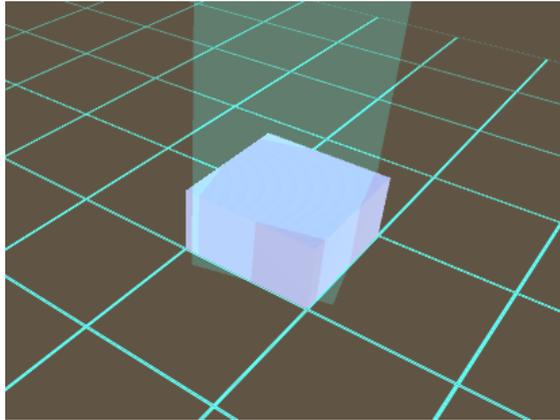
우측에 생성되는 공의 키 설정 버튼을 클릭 후  
키 설정 완료 후 기능 사용 가능 합니다.





### 사각형

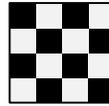
사각형 장애물을 설치 할 수 있습니다.



장애물 모양 변경



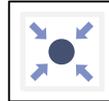
사각형 장애물 높이 조절  
(최소 : 0단 / 최대 : 9단)



드론 또는 자동차, 공이 블록이 닿으면 **성공 표시**와 함께 게임이 종료됩니다.



드론 또는 자동차, 공이 블록이 닿으면 **실패 표시**와 함께 게임이 종료됩니다.



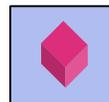
공이 이 블록에 닿으면 **성공 표시**와 함께 게임이 종료 됩니다.



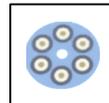
공이 이 블록에 닿으면 **실패 표시**와 함께 게임이 종료 됩니다.



드론, 드론 총알, 자동차, 공이 블록에 닿으면 **포인트 점수가 쌓입니다.**  
(하단의 **빨간 포인트**와는 **별개로 카운트** 됩니다.)



드론, 드론 총알, 자동차, 공이 블록에 닿으면 **포인트 점수가 쌓이며 맵 상의 모든 포인트를 모으면 성공표시**와 함께 게임이 종료됩니다.



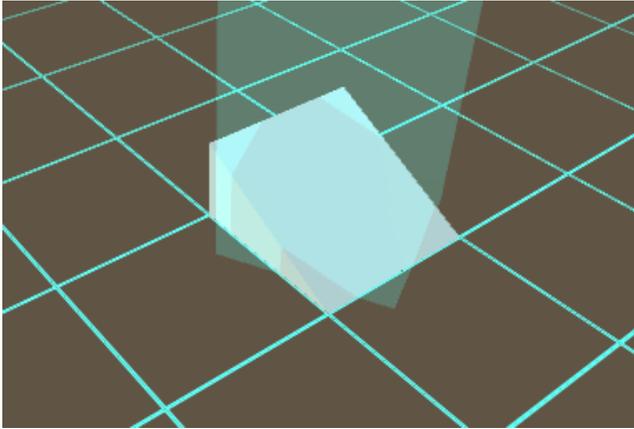
드론이 총을 달고있는 상태라면 이 블록에 드론이 닿으면 총알이 재장전 됩니다.





### 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

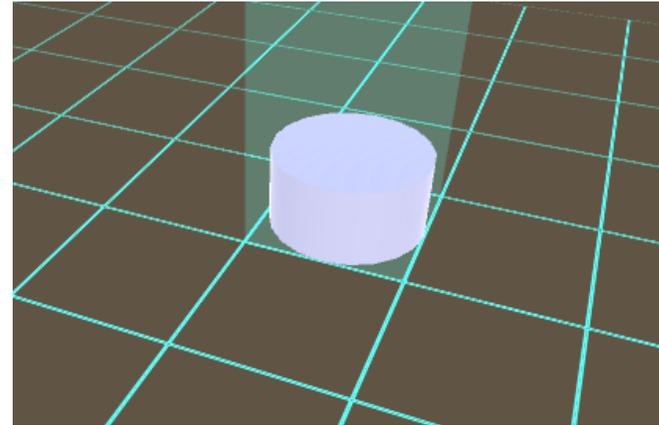


삼각형 장애물 높이 조절  
(최소 : 1단 / 최대 : 8단)



### 원통형

원통형 기둥을 설치 할 수 있습니다.

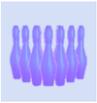


원통 위에서 자동차 또는 공을 조종하는 것은 가능하지만 장애물 위에 다른 장애물을 올리는 것은 불가능합니다. 또한 방향키의 위·아래를 눌러 기둥의 높낮이를 조절 할 수 있습니다.



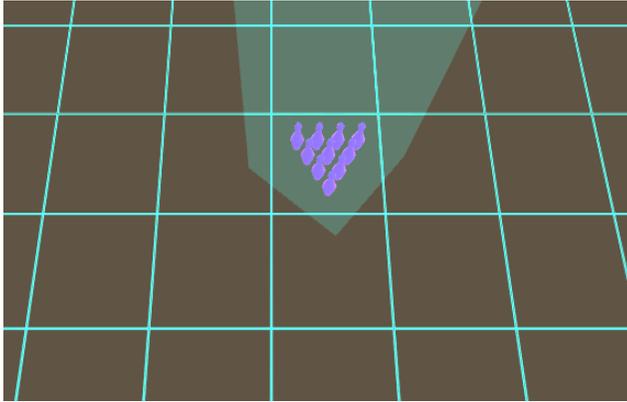
기둥 높이 증가 / 기둥 높이 감소  
(최소 : 1단 / 최대 : 8단)





### 볼링핀

볼링 핀을 설치 할 수 있습니다.



총 1개만 설치할 수 있으며

선택 후 방향키를 누르면 볼링핀의 방향이 변경 됩니다.



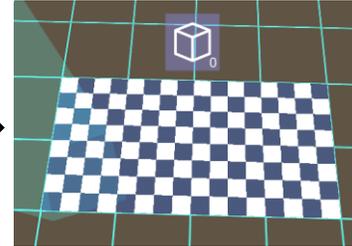
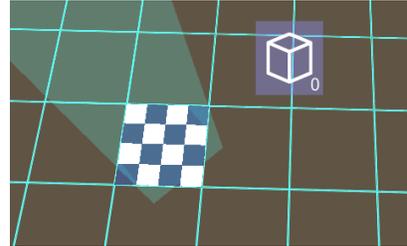
좌 / 우 회전

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

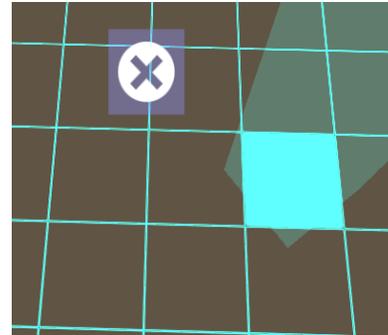
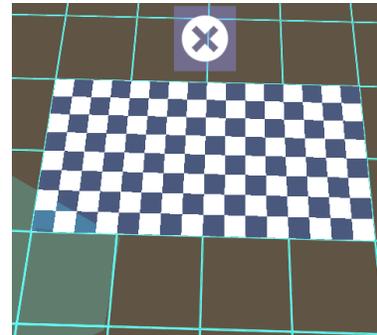


### 블록 복사

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*

