

## 개발환경

- Unity 2022.3.18f1 LTS Android

## 사용 예셋

- 플레이어 : [link](#) 에서 원하는 것을 사용
  - RootMotion은 사용하지 않아도 괜찮습니다.
- 적 : [link](#)
- VFX: [link](#) 에서 원하는 것을 사용
- 제시된 예셋 외에 추가로 사용하고 싶은 리소스가 있다면 이슈가 되지 않는 선에서 어디서든 따와서 만들어도 상관없습니다. (웹에서 검색해도 많은 리소스가 나옵니다.)
- 스크립트예셋은 사용불가능합니다. (엔진에 내장된 기능과 직접 구현한 기능만을 사용해주세요)

## 구현 요약

- 플레이어와 적이 1:1 전투를 합니다.
- 플레이어나 적 캐릭터 둘 중 하나라도 사망할 때 까지의 전투시스템을 구현해주세요.

## 필수 구현 사항

- 플레이어
  - HP, 이동속도, 공격력 등 필요한 수치는 자유롭게 설정
  - D-pad 에 따른 이동
  - 근접 공격 1종
  - DoT 디버프 스킬 1종
  - 자유롭게 구상한 스킬 2종
  - HP 가 0 이 되면 사망
- 적
  - HP, 이동속도, 공격력 등 필요한 수치는 자유롭게 설정
  - 평소에는 대기하다가 플레이어를 발견하면 공격
  - HP 가 0 이 되면 사망
- UI
  - D-pad
  - 근접 공격 버튼
  - 스킬 버튼 3개
  - 각 요소의 위치와 상호작용 방식은 자유롭게 지정
- 공격과 스킬은 사용과 피격 성공시에 각각 VFX를 재생해야합니다.
- 모든 VFX의 생성과 삭제는 Object Pool 에 의해 관리되어야 합니다.
- 적의 AI 는 FSM 혹은 Behaviour Tree로 관리되어야 합니다.
- 플레이어나 적의 사망이후는 자유롭게 구상해서 구현해주세요.