**[(주)콩스튜디오코리아] 신규 캐주얼 게임 프로토타이퍼 과제**

**추가 구현한 목록**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **요약** | **상세설명** |
|  | - 시작화면 배경음, 효과음 등  소리 크기를 조절할 수 있는 환경설정창입니다. | - UI Slider와 Audio Source의 Volume 값을 연결해 사운드 조절할 수 있게 만들었습니다. |
|  | - 스킬마다 쿨타임 시간 적용해 스킬의 중복 사용 방지할 수 있습니다. | - UI Image 컴포넌트에서 Image Type의 Fill Amount를 활용해 반시계방향으로 쿨타임이 줄어드는 모습 구현했습니다. |
|  | - 플레이어의 모습을 간략하게 보여주는 카메라의 모습입니다. | - Render Texture와 UI의 Raw Image를 이용해 플레이어의 상체를 비추도록 만들었으며, 이후 스크립트를 통해 플레이어를 계속 쫓아다니게 만들었습니다. |

**추가로 사용한 에셋 페이지 링크**

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **링크** |
| 지형 관련 | https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/lowpoly-environment-nature-free-medieval-fantasy-series-187052 |
| 보스 HP바 | https://assetstore.unity.com/packages/tools/utilities/health-system-for-dummies-215755 |
| 아이콘, 버튼 UI 관련 | https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/gui-pro-casual-game-176695 |
| SFX | https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/free-casual-game-sfx-pack-54116 |