240313기준

1. PartUI : 파티 광클시 프레임 하락  
 -> 먼저 모든 모델 넣어놓고 클릭된 팰의 이름에 따라 해당 팰만 출력

출력된 팰 사이즈 다름  
 -> 위와 동일처리(먼저 만들고 사이즈도 다 지정해주기)

팰 이미지 다르게 처리해보기  
 -> 랜더타겟 사용?

2. 플레이어 소환 해제 모션 필요

3. 팰 AI

4. FIeldUI: 휠 바뀔 시 무기 변경하기

5. 스킬 만들기