

Cookapps Purple X Purple 스튜디오

<Super Rookie Challenge 게임 클라이언트 개발자 채용 과제>

Unity 를 활용하여 제공된 리소스를 사용한 간단한 RPG 게임을 구현해주세요.

제공될 리소스 : 몬스터 리소스 1 종, 캐릭터 리소스 4 종, 각 애니메이션 4 종(IDLE, MOVE, ATK, DEAD)

리소스의 경우 제공된 리소스 외 에셋 스토어 등을 통해 자유롭게 사용 가능 합니다.

1. 과제 내용

[기본 설명]

- 유저의 캐릭터 조작은 제한되며 모든 전투는 게임 시작시 자동으로 진행된다.
- 게임 시작 시 화면에 캐릭터들이 존재 (총 4 직업)
 - 캐릭터의 직업
 - 탱커, 근거리 딜러, 원거리 딜러, 힐러 총 4 종으로 구성
 - 캐릭터의 배치
 - 캐릭터를 배치하는 슬롯은 4 개가 존재한다.
 - 메인 카메라는 1 번 슬롯의 캐릭터를 추적한다.
 - 캐릭터의 배치 (고정)
 - 1 번 슬롯 : 탱커
 - 2 번 슬롯 : 근거리 딜러
 - 3 번 슬롯 : 원거리 딜러
 - 4 번 슬롯 : 힐러
 - 모든 캐릭터는 체력이 0 이 되면 사망하며 일정 시간 후 재생성된다.
 - 모든 캐릭터가 사망하면 실패 처리가 되며 다시 시작 된다.
- 몬스터는 일정 주기로 캐릭터의 근처에서 등장
 - 몬스터는 추적 사거리에서 캐릭터가 없어 질 경우 추적을 멈추도록 한다.
- 캐릭터와 몬스터는 서로 추적 후 공격사거리에 도달하면 서로 공격
 - 몬스터는 단일 공격만 사용
 - 캐릭터는 각 직업별로 일반공격과 스킬을 순환하며 사용
 - 탱커
 - 근거리 일반 공격(1m 범위 내 단일 대상에게 공격력 100%만큼 데미지를 입힌다.)

- 단일 근거리 공격 스킬(1m 범위 내 단일 적에게 공격력 100%만큼 데미지를 입히며 1 초간 기절)
- 근거리 딜러
 - 근거리 일반 공격(1m 범위 내 단일 대상에게 공격력 100%만큼 데미지를 입힌다.)
 - 범위 공격 스킬(주변 2m 의 모든 적들에게 공격력 100%만큼 데미지를 입힌다.)
- 원거리 딜러
 - 원거리 일반 공격(4m 범위 내 단일 대상에게 공격력 100%만큼 데미지를 입힌다.)
 - 단일 원거리 공격 스킬(4m 범위 내 단일 대상에게 공격력 250%만큼 데미지를 입힌다.)
- 힐러
 - 원거리 일반 공격(4m 범위 내 단일 대상에게 공격력 100%만큼 데미지를 입힌다.)
 - 단일 원거리 치유 스킬(4m 범위 내 단일 아군의 체력을 공격력 250%만큼 회복시킨다.)

[필수 구현 요소]

- 다음 값을 코드 수정 없이 변경 가능 해야 함. 괄호 안은 기본값.
 - 몬스터의 생성 주기 (5 초)
 - 몬스터의 동시 생성 가능한 최대 수 (5)
 - 몬스터 스테이터스
 - 체력 (100)
 - 공격력 (10)
 - 초당 공격 횟수 (1)
 - 공격 사거리 (1)
- 캐릭터의 재생성 주기 (5 초)
- 캐릭터 스테이터스
 - 탱커
 - 체력 (400)
 - 공격력 (5)
 - 일반 공격 사거리 (1)
 - 일반 공격 쿨타임 (1.5s)
 - 스킬 사거리 (1)
 - 스킬 쿨타임 (3s)

- 근거리 딜러
 - 체력 (200)
 - 공격력 (10)
 - 일반 공격 사거리 (1)
 - 일반 공격 쿨타임 (1s)
 - 스킬 사거리 (2)
 - 스킬 쿨타임 (3s)
- 원거리 딜러
 - 체력 (100)
 - 공격력 (15)
 - 일반 공격 사거리 (4)
 - 일반 공격 쿨타임 (1s)
 - 스킬 사거리 (4)
 - 스킬 쿨타임 (4s)
- 힐러
 - 체력 (100)
 - 공격력 (10)
 - 일반 공격 사거리 (4)
 - 일반 공격 쿨타임 (1s)
 - 스킬 사거리 (4)
 - 스킬 쿨타임 (6s)
- 캐릭터 HP UI
- 캐릭터/몬스터는 전투 상황에 따라 올바른 애니메이션을 재생할 것
 - 적을 추적 (MOVE)
 - 공격/스킬 (ATK)
 - 사망 (DEAD)
 - 그 외(IDLE)

[가산점 항목]

- 캐릭터 레벨업 기능 구현
 - 몬스터 처치 시 EXP 를 획득하고 이를 통해 레벨업
 - 캐릭터 LV 표시
 - 캐릭터를 상단에 따라다니는 체력 게이지 UI
- 전투에서 획득한 재화(골드 등)을 통한 캐릭터 능력치(공격력, 체력) 성장 시스템 + UI
- 몬스터는 추적에 실패 하거나 등장시 근처에 캐릭터가 없으면 주변 패트롤(순찰)
- 보스 몬스터 처치를 통한 스테이지 등반
 - 몬스터 N 마리 처치 시 보스 몬스터 등장
 - 보스 몬스터 처치 시 다음 스테이지로 이동
 - 스테이지 이동시 몬스터 능력치 강화 (전투 난이도 상승)
 - 스테이지는 1 단계부터 시작

- 스테이지 단계 N 당 몬스터 공격력, 체력 $N*10\%$ 씩 강화
- 스킬 이펙트 구현
- 안드로이드 빌드로 플레이 가능 (apk 파일)
- 필수 구현항목 이외의 기능은 자유롭게 추가 구현
 - 추가 구현 항목은 최대한 자세하게 문서로 함께 제출해주세요.

2. 제출물

Unity Project (필수) - Assets, ProjectSettings 폴더만 압축하여 제출

게임 실행 **apk** 파일 (필수 아님)

소스 코드와 함께 간단한 **README** 파일을 포함하는 압축된 폴더를 제출하세요. **README** 파일에는 프로그램 실행 방법과 주요 구현 내용에 대한 설명이 포함되어야 합니다.