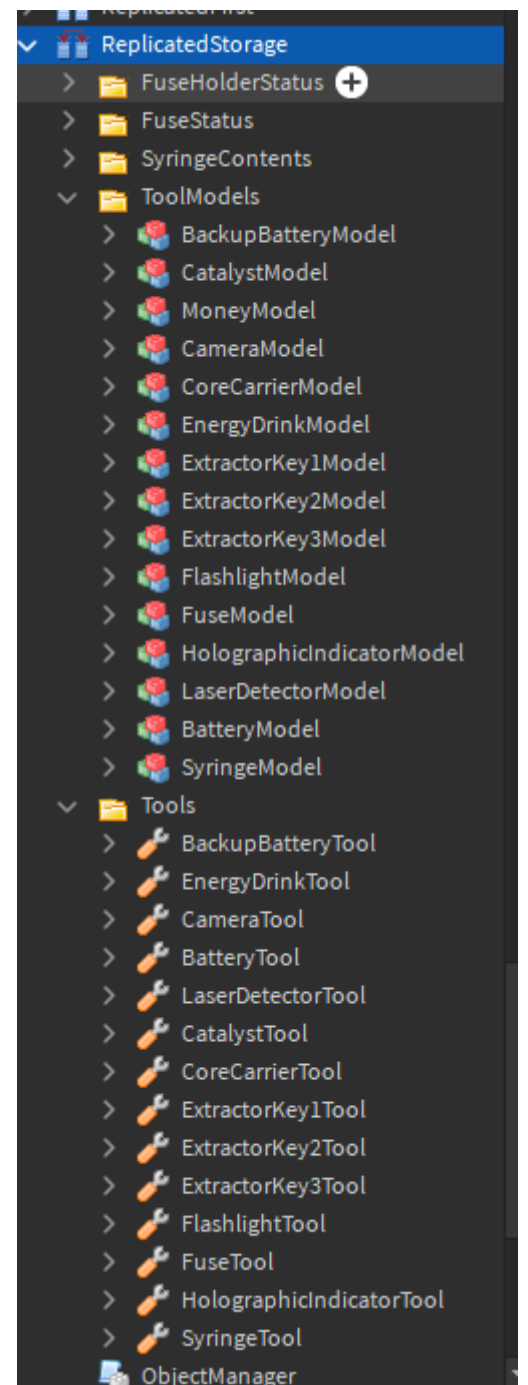


아이템 종류와 생성방식

아이템 생성 및 사용 방식

- ReplicatedStorage.ToolModel에 있는 아이템 모델을 clone()하여 맵에 생성한다.
- 아이템 모델의 ProximityPrompt에 상호작용하면 모델은 Destory()하고 해당 Tool을 ReplicatedStorage.Tools에서 clone()해옴.
- 그 외 각종 status, contents 폴더는 아이템 상태를 저장할 때 활용함.
- 모듈스크립트 ObjectManager는 게임 시작시 workspace를 탐색하여 일부 오브젝트들을 리스트로 만들어서 보관함.
- 위 내용은 작업한 아이템들에 한해 다 구현되어 있음.

**노병5조에 업데이트 했습니다
스크립트 작업중인 항목은 임시 모델/툴을 넣어둠*



아이템 종류

1. 게임 진행 아이템

1. 게임 진행상 필수적인 아이템.
2. 위치는 랜덤일 수 있으나 생성 개수가 정해져 있음

2. 유틸리티 아이템

1. 게임 진행에 도움이 되는 아이템
2. 위치도 랜덤, 생성 개수도 제한이 없다.
3. 방마다 각 아이템들의 출현 확률이 다르다.

1. 게임 진행 아이템

항목	생성 개수	생성 가능 위치	스크립트
Core Carrier	3	중앙 홀, 대형 연구실	완성
Extractor Key 1, 2, 3	각각 1개	대형 강의실, 사무실	완성
Catalyst	5	화학 연구실, 대형 연구실	완성
Syringe	4	분석 연구실, 대형 연구실	완성
Fuse	6	전기실, 기계실, 화학 연구실	완성
Backup Battery	3	기계실	완성

** 위치 명칭은 방 정리 문서 참고
또한 습격 당한 곳과 그렇지 않은 곳을 구분하지 않음
생성 개수는 테스트 후 바뀔 수 있음*

2. 유틸리티 아이템

확률 구현 방식은 재량껏 부탁드립니다.

상대적 확률 기준: 대형 강의실에서 에너지링크를 발견할 확률(일단 100%로 두고 테스트하면서 변경하는 걸로)

항목	위치와 상대적 확률 빈도	스크립트
Camera	사무실(0.5), 대형강의실(0.5), 교실(0.2)	작업중
Battery	모든 종류 연구실(0.2), 대형강의실(0.5)	작업중
Laser Detector	교실(0.2), 대형강의실(0.5)	작업중
Energy Drink	식당(0.5), 휴게실(0.3), 대형강의실(1), 의료실(1)	작업중
Money	사무실(0.7), 그 외 모든 장소(0.3)	작업중

*위치 명칭은 방 정리 문서 참고
또한 습격 당한 곳과 그렇지 않은 곳을 구분하지 않음

- Catalyst는 연구실 책상 위에 홀더에 꽂힌 상태로 생성되면 좋을 것 같습니다
- ReplicatedStorage.ToolModels.VialHolderModel이 홀더에 꽂혀있는 모델입니다

