**플레이어설정정의서**

작성자(담당자): 오동근

기능 명: 일반능력-전이

기능설명:

1. (일반기술공통)일반기술 오브젝트를 컨트롤러의 전방을 향해 발사한다.

2. (일반기술공통)일반기술은 오른손 컨트롤러의 트리거 버튼을 통해 발사한다.

3. 전이기술은 오브젝트 등 모든 콜라이더에 닿으면 소멸한다. (철조망(가제)제외)

4. (일반기술공통)일반기술은 손등의 발사대에서 발사된다.

5. (일반기술공통)일반기술을 발사 했을 때에 맞게될 위치에 크로스헤어를 표시한다.

6. 마나스톤에 닿았을 경우 이하 두 개의 기능을 수행한다.

7. 플레이어의 위치값과 닿은 오브젝트의 위치값을 서로 맞바꾼다.

8. 전이 시 1초간 무적상태가 된다.

9. 무적시간 동안에는 모든 기술을 사용할 수 없다.

10. 무적시간 동안 플레이어 주변에 전이 이펙트를 표시한다. 트랜스볼 참고.

11. 전이 기술은 구체형 오브젝트이다.

12. 구체형 오브젝트는 [#92D050] 색으로 하며 크기는 마나스톤의 세로 길이를 지름으로 한다.

13. 전이 기술이 선택 되어있을 때, 손의 색을 [#92D050] 으로 한다.

**플레이어설정정의서**

작성자(담당자): 오동근

기능명: 일반능력-인력

기능설명:..

1. (일반기술공통)일반기술오브젝트를 컨트롤러의 전방을 향해 발사한다.

2. (일반기술공통)일반기술은 오른손 컨트롤러의 트리거 버튼을 통해 발사한다.

3. 인력기술은 오브젝트 등 모든 콜라이더에 닿으면 닿은 콜라이더를 통과하지 못한다. (철조망(가제) 제외)

4. (일반기술공통)일반기술은 손등의 발사대에서 발사된다.

5. (일반기술공통)일반기술을 발사 했을 때에 맞게될 위치에 크로스헤어를 표시한다.

6. 마나스톤에 닿았을 경우 레이저에 닿은 오브젝트를 플레이어의 몸 쪽으로 끌어당긴다.

7. 끌어당기는 속도는 플레이어와 가까워질수록 빨라진다.

8. 인력 기술은 레이저 형태이다.

9. 트리거를 누르고있는 중 레이저는 계속해서 발사된다.

10. 인력을 사용해서 오브젝트를 끌어올 수 있는 거리는 플레이어 기준 0.5타일이다.

11. 레이저 오브젝트는 [#0070C0] 색으로 하며 크기는 라인렌더러를 사용하여 두께 0.1, 길이 20으로 한다.

12. 인력 기술이 선택 되어있을 때, 손의 색을 [#0070C0] 으로 한다.

13. 인력 기술이 선택되어 있을 때에는, 자신 주변에 반지름 3.5타일만큼의 사정거리가 표시된다.

**플레이어설정정의서**

작성자(담당자): 오동근

기능명: 일반능력-척력

기능설명:

1. (일반기술공통)일반기술오브젝트를 전방을 향해 발사한다.

2. (일반기술공통)일반기술은 오른손 컨트롤러의 트리거 버튼을 통해 발사한다.

3. 척력기술은 오브젝트 등 모든 콜라이더에 닿으면 소멸한다. (철조망(가제) 제외)

4. (일반기술공통)일반기술은 손등의 발사대에서 발사된다.

5. (일반기술공통)일반기술을 발사 했을 때에 맞게될 위치에 크로스헤어를 표시한다.

6. 척력 기술은 파장형 기술이다. (ex: 스톰글러브 x공격)

7. 마나스톤에 닿았을 경우 파장에 닿은 오브젝트를 플레이어의 몸으로부터 멀어지도록 밀어낸다.

8. 트리거 버튼을 누르고있는 중 파장은 계속해서 발사된다.

9. 멀어지는 속도는 플레이어와 멀어질수록 느려진다.

10. 레이저 오브젝트는 [#FF0000] 색으로 하며 크기는 마나스톤크기로 한다.

11. 전이 기술이 선택 되어있을 때, 손의 색을 [#FF0000] 으로 한다.

12. 척력 기술이 선택되어 있을 때에는, 자신 주변에 반지름 3타일만큼의 사정거리가 표시된다.