

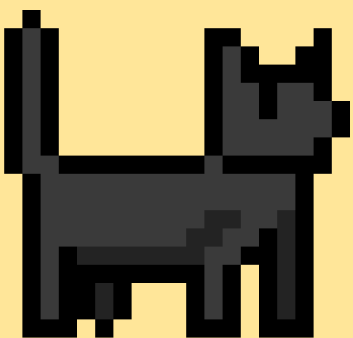
소환수 스프라이트 시트 설명

- 각 스프라이트 시트는 2개의 프레임으로 이루어져 있음
- 1번 프레임 (소환수 이름)_0 : 기본 이미지 (Default 이미지로 프리팹에 기본 적용됨)
- 2번 프레임 (소환수 이름)_1 : 공격 시 변경되는 이미지
- 평소에는 1번 프레임 이미지로 출력되다가, 공격을 시전하면 2번 프레임 이미지로 변경되면서 모션 출력

소환수 스프라이트 시트

에셋 위치 : Asset → Image → summon asset

예시) 고양이 (Cat)



cat_0



cat_1

적 몸 몬스터 스프라이트 시트 설명

- (슬라임, 다크 드래곤 제외) 각 스프라이트 시트는 2개의 프레임으로 이루어져 있음
- 1번 프레임 (몬스터 이름)_0 : 기본 이미지 (Default 이미지로 프리팹에 기본 적용됨)
- 2번 프레임 (몬스터 이름)_1 : 공격 시 변경되는 이미지
- 3번 프레임 (슬라임의 경우)_2 : 스토리 이미지로 사용 (모션에서는 사용하지 않습니다)
- 평소에는 1번 프레임 이미지로 출력되다가, 공격을 시전하면 2번 프레임 이미지로 변경되면서 모션 출력
- 다크 드래곤은 이미지 변경 없이 그대로 모션이 출력됨

몬스터 스프라이트 시트

에셋 위치 : Asset → Image → Enemy asset

예시) 슬라임



Slime_0



Slime_1

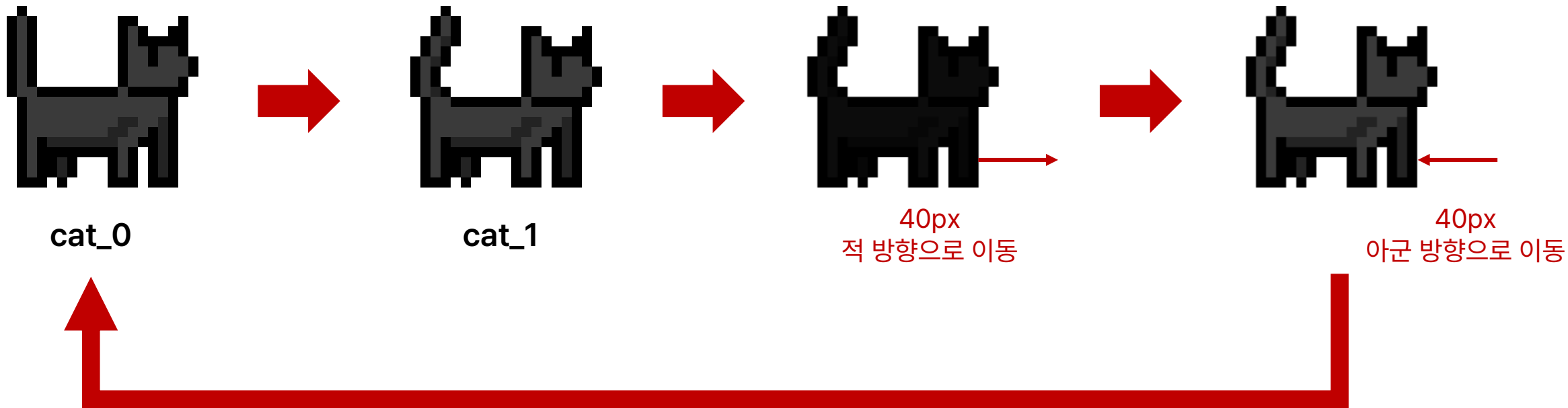


Slime_2

모션 설명

[공격 시]

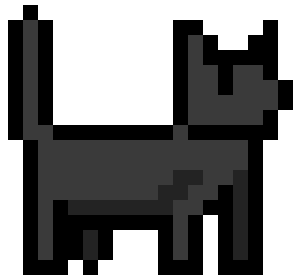
- 2프레임 이미지로 변경 후 검은색으로 변하며 앞으로 40px 이동 → 원래대로 돌아옴
- 검은색 색상코드 : #000000



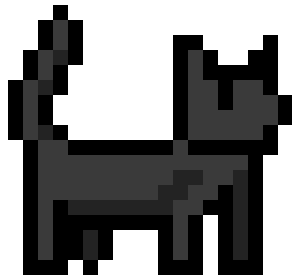
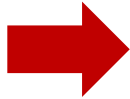
모션 설명

[피격 시]

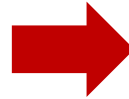
- 2프레임 이미지로 변경 후 빨간색으로 변하고 다시 원래대로 돌아옴
- 빨간색 색상코드 : #FF6E6E



cat_0



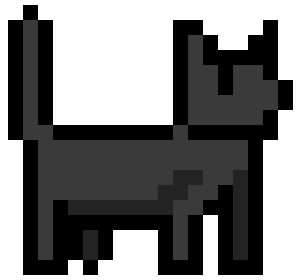
cat_1



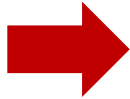
모션 설명

[상태이상 걸렸을 시]

- 2프레임 이미지로 변경 후 보라색으로 변하고 다시 원래대로 돌아옴
- 보라색 색상코드 : #A331D6



cat_0



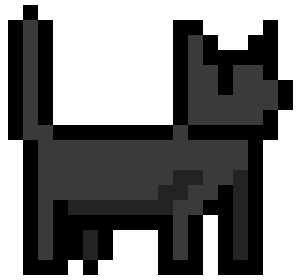
cat_1



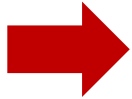
모션 설명

[치유를 받았을 시]

- 2프레임 이미지로 변경 후 초록색으로 변하고 다시 원래대로 돌아옴
- 보라색 색상코드 : #31D551



cat_0



cat_1

