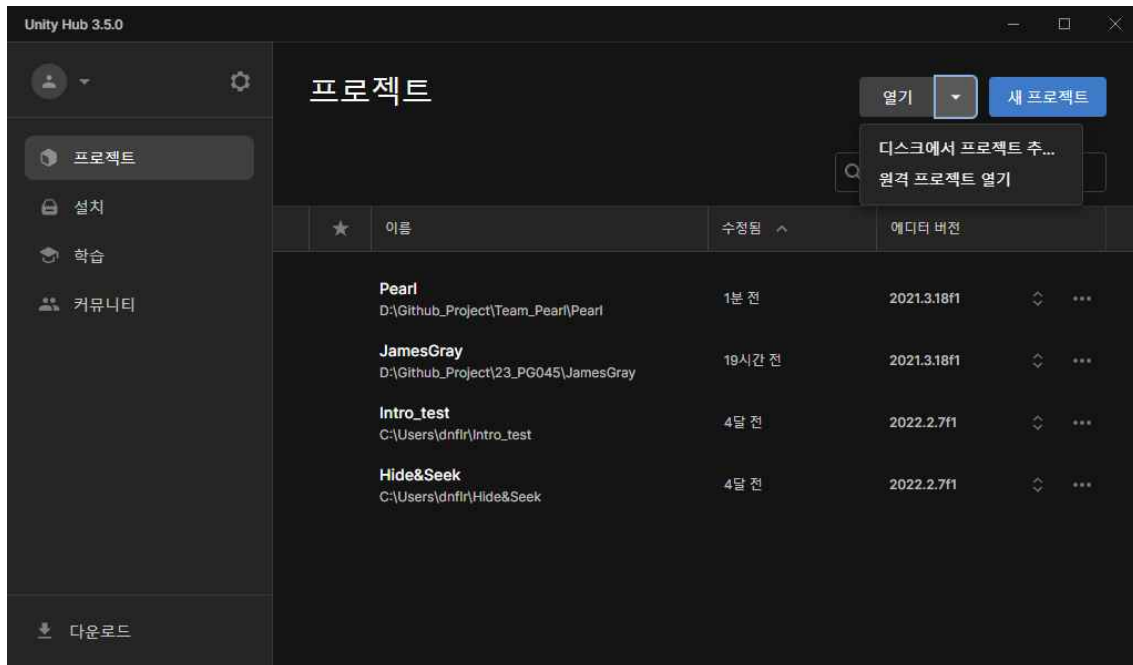


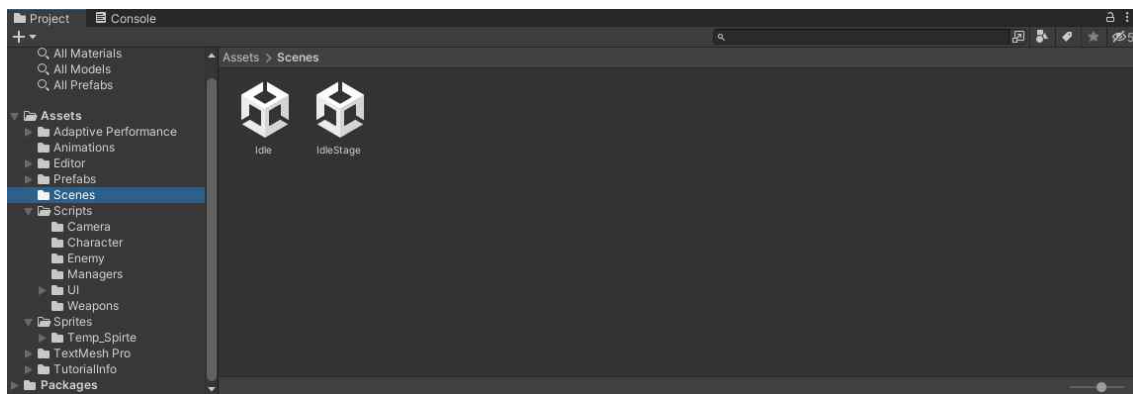
해당 문서는 IdleEnemy 관련 스탯 조절 방법 문서입니다(기획 참고용).
사용 유니티 버전 2021.3.18.f1 or 2021.3.18. 받으시면 됩니다.

1. 깃허브에서 유니티 사용 방법.



Unity Hub 프로그램 실행 후, 열기 -> 디스크에서 프로젝트 추가 -> 본인 깃허브 프로젝트 폴더 좌클릭 한번 -> 프로젝트 추가

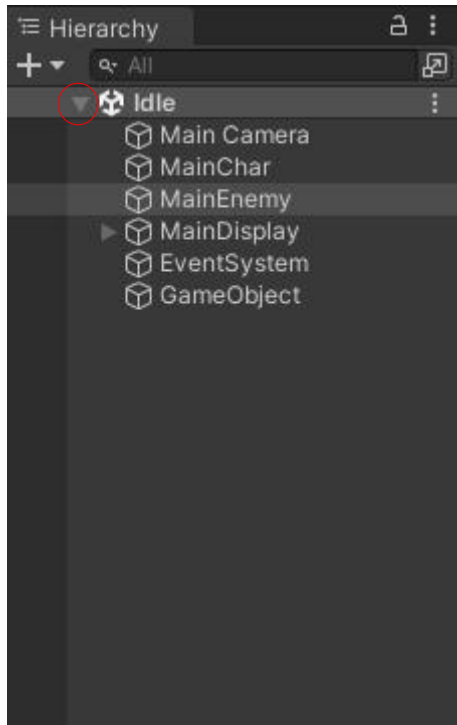
2. 프로젝트 실행 이후 Idle 씬 열기



Project -> Scenes -> Idle 클릭(방치화면)

IdleStage는 일반/보스 스테이지입니다. 관련 내용은 현호님께 문의 부탁드립니다.

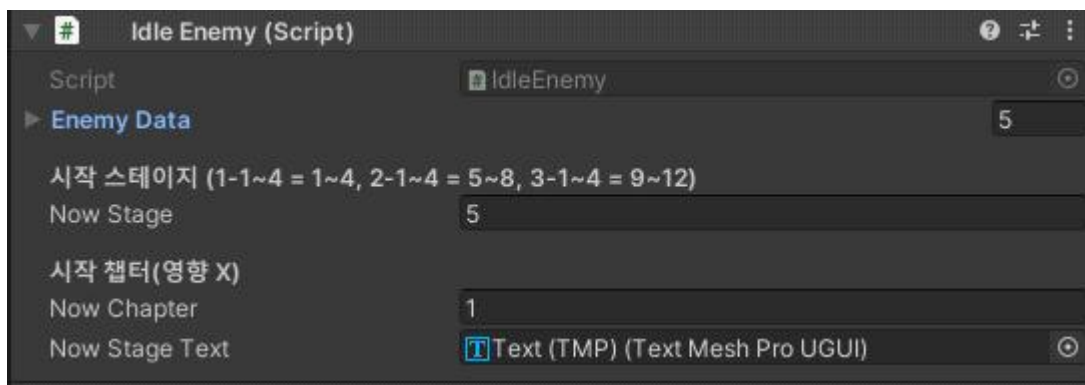
3. Hierarchy(하이라이키) 탭에서 MainEnemy 선택



편을 무사히 키셨으면 하이라이키 탭에 Idle 오브젝트 옆에 화살표를 클릭하시면 MainEnemy 오브젝트가 있습니다. 해당 오브젝트 클릭.

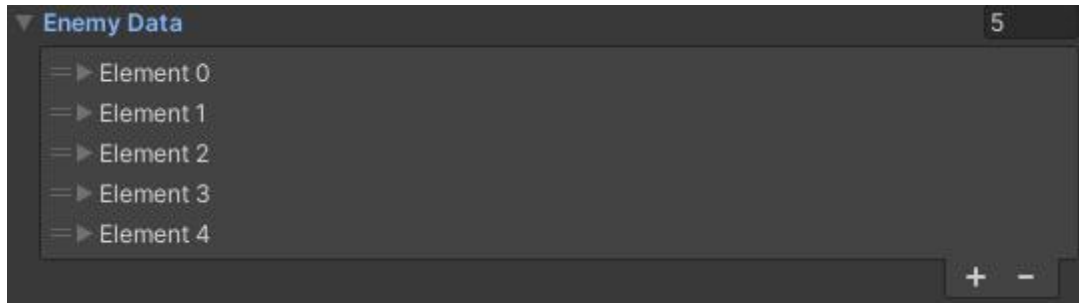
*하이라이키 탭이 보이지 않을 경우, 유니티 상단의 윈도우 탭 -> General -> Hierarchy를 누르시거나, Ctrl + 4를 누르시면 나타납니다.

4. 인스펙터 창 옵션 조정



오브젝트를 누르시면 Inspector 탭이 나타났을겁니다. 해당 탭에서 Idle Enemy(Script) 항목을 찾으신 후, 값을 조정하시면 됩니다.

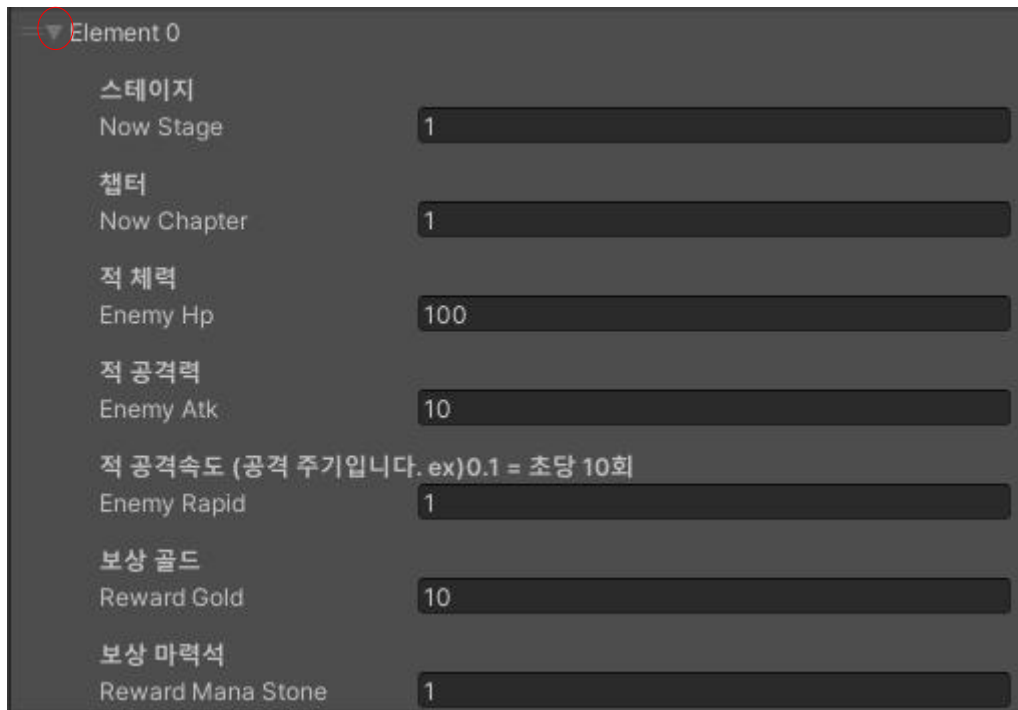
Enemy Data 좌측의 화살표를 눌러 펼치시면



위와같이 Element 목록이 나타납니다. Enemy Data 우측의 숫자는 스테이지 총 숫자라고 이해하시면 되는데, 임의로 조정하지 않으시는 것을 추천드립니다.

스테이지 추가 및 제거는 이석현에게 문의 주시면 수정 드리겠습니다.

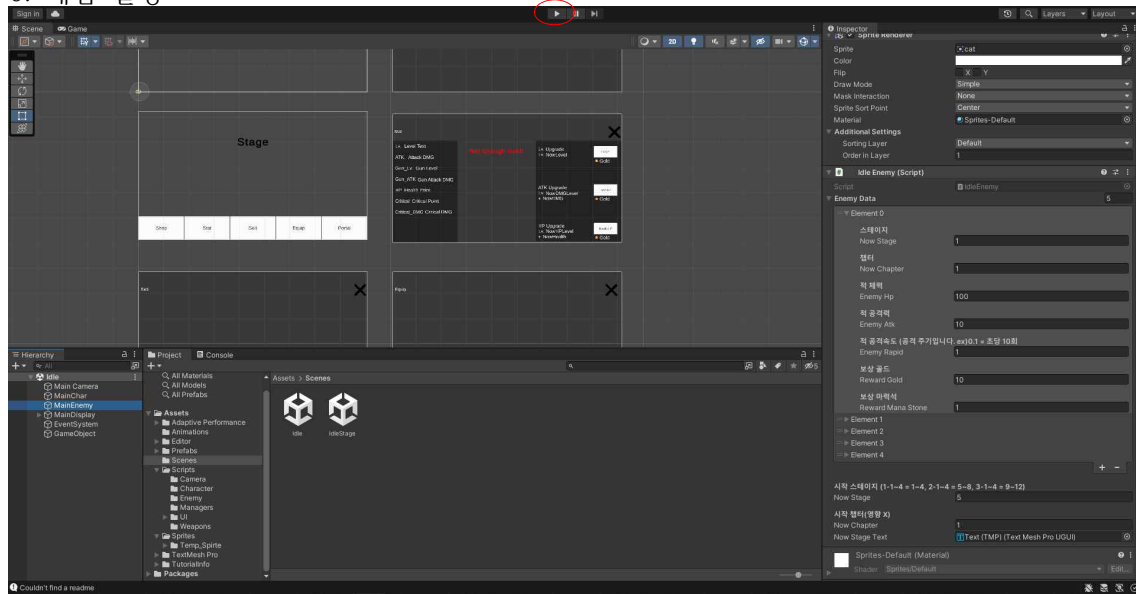
5. Element 값 조정



Elemnet 요소를 펼치시면 위와 같은 화면이 나타나고 스테이지와 챕터 항목은 건드리시지 않는 것을 추천드립니다.

기획 관련되서 테스트를 원하시는 경우 Enemy관련 항목 세가지 및 Reward 관련 항목 두가지만 수정하시면 바로 적용됩니다. 게임 구동중에도 수정 가능합니다.

6. 게임 실행



화면 중앙 상단에 위치한 플레이 버튼을 클릭하시면 현재 실행 중인 씬이 플레이됩니다.

혹시 게임 화면 비율이 이상하시다면, 좌측 상단의 게임 탭을 누르신 후,



디스플레이 옆 버튼을 누르신 후, 16:9 Aspect를 고르시면 정상 작동합니다.

