**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: Boss

오브젝트용도: 플레이어 캐릭터와 적대하여 클리어를 방해하는 오브젝트

오브젝트기능:

피격받은 후 자신의 시간을 되돌려 살아나는 기능.

(해당 기능은 죽는 애니메이션을 되감는 형식으로 한다.)

감속탄환을 5초(해당시간은 테스트후 변경) 간격으로 발사

사망과 되살아나는 모션중에는 무적상태이다.

되살아난 후 쿨타임 마크가 보스 머리위에 나온다.

되살아나는 기술의 쿨타임은 3초(테스트 후 변경)이다.

쿨타임 마크가 나와있는 상태에서 다시한번 피격 받을시 되살아나지못한다.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름 : 0.8 타일, 높이 : 1.9 타일

Tag 명: BOSS

Collider : capsule

Animation : 등장 -> 대기 모션 -> 공격 모션 -> 사망 모션 -> 되살아나는 모션(사망 되감기) -> 사망 모션

생성 : 플레이어가 보스룸에 도착 시 등장 모션과 함께 생성

공격 : 플레이어를(tag: PLAYER) 타겟으로 설정하여 공격 모션과 함께 탄환 생성

피격 : 포탑에게 공격 받았을 시 피격 모션과 함께 사망

되감기 : 피격 받았을 시 되감기 기능을 발동한지 1초 이내에 피격을 받지 않았다면 되감기 모션과 함께 살아남

사망 : 피격 받았을 시 되감기 기능을 발동한지 1초 이내에 피격을 받았다면 사망 모션과 함께 Destory