**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: Cannon

오브젝트용도: 마법진에서 전달받은 마나스톤에 해당하는 대포마나스톤을 생성하여 발사.

오브젝트기능:

마법진에서 마나스톤 오브젝트의 정보를 전달받는다.

받은 정보에 해당하는 대포마나스톤을 생성 후 발사한다.

8초 간격으로 대포마나스톤을 발사한다.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름: 0.5 타일, 높이: 0.6 마나스톤

컨셉아트 :



**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: RedManastoneC

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

7초후 오브젝트 Destory

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : crimson(#DC143C)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

컨셉아트 :



오브젝트명: BlueManastoneC

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

7초후 오브젝트 Destory

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : dodgerblue(#1E90FF)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

오브젝트명: YellowManastoneC

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

7초후 오브젝트 Destory

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : yellow(#FFFF00)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: RedManastone

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

자체 기능은 없음.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : crimson(#DC143C)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

컨셉아트 :



오브젝트명: BlueManastone

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

자체 기능은 없음.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : dodgerblue(#1E90FF)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

오브젝트명: YellowManastone

오브젝트용도: 플레이어의 모든 능력과 상호작용하는 오브젝트

오브젝트기능:

자체 기능은 없음.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: MANASTONE

컨셉 Color : yellow(#FFFF00)

CapsuleCollider: on

Rigidbody : on

└ Mass : 2000

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: RedMagicCircle

오브젝트용도: 마나스톤 혹은 플레이어와 닿았을 경우 그 상태 및 오브젝트 정보를 전달.

오브젝트기능:

닿은 오브젝트의 상태 혹은 정보전달.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름 : 0.6 타일 높이 : x

컨셉 Color : crimson(#DC143C)

BoxCollider : on

컨셉아트 :



오브젝트명: BlueMagicCircle

오브젝트용도: 마나스톤 혹은 플레이어와 닿았을 경우 그 상태 및 오브젝트 정보를 전달.

오브젝트기능:

닿은 오브젝트의 상태 혹은 정보전달.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름 : 0.6 타일 높이 : x

컨셉 Color : dodgerblue(#1E90FF)

BoxCollider : on

오브젝트명: YellowMagicCircle

오브젝트용도: 마나스톤 혹은 플레이어와 닿았을 경우 그 상태 및 오브젝트 정보를 전달.

오브젝트기능:

닿은 오브젝트의 상태 혹은 정보전달.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름 : 0.6 타일 높이 : x

컨셉 Color : yellow(#FFFF00)

BoxCollider : on

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: Turret

오브젝트용도: 플레이어 캐릭터와 적대하여 클리어를 방해하는 오브젝트

오브젝트기능:

레이져 발사전 3초간 파티클 활성화

해당 오브젝트의 전방으로 콜라이더와 닿을 때 까지의 거리로 약 1초간 유지.

레이저 발사 후 3초간 대기한다.

레이저를 파티클 생성 후 3초뒤 발사한다.

예외적으로 레이저를 항상 발사하는 포탑이 있다.

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름: 0.5타일, 높이: 0.8 마나스톤

Tag 명: TURRET

Collider : BOX

오브젝트명: Laser

오브젝트용도: 피격가능 캐릭터와 부딪히는 공격 오브젝트

오브젝트기능:

라인렌더러에 파티클을 입힌 형식으로 사용

오브젝트의 콜라이더를 통과하지 못한다. (철조망 제외)

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

지름: 0.1 터렛

Color : #d90006

Tag 명: LASER

Collider : box

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 오동근

오브젝트명: 거울

오브젝트용도: 각종 발사체를 반사하는 오브젝트

오브젝트기능:

- 플레이어의 일반기술 “전이” 를 반사한다.

- 플레이어의 일반기술 “인력” 을 반사한다.

- 적 포탑의 레이저를 반사한다.

- 입사각에 따른 반사각은 일반적인 거울과 동일하게 한다.

- 반사된 플레이어의 기술이 플레이어와 충돌하였을 경우, “전이”는 구체형 오브젝트를 destroy 하고, “인력”은 레이저 오브젝트를 끊는다. 기술의 효과는 없다.

컴포넌트 설정값:

- 거울은 별도로 반사 렌더링을 하지 않으며, [#2E64FE]색의 cube로 만든다.

- Transform:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | X | Y | Z |
| position |  |  |  |
| rotation |  |  |  |
| scale | 1 | 1 | 0.05 |

(타일의 0.7배의 크기로 한다.)

- BoxCollider

- 거울용 스크립트(Mirror.cs)

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 박상민

오브젝트명: 조력자

오브젝트용도: 대화 창 출력 및 다시하기기능

오브젝트기능:

1. 스테이지 시작할 때 대화창과 함께 플레이어가 헤드 트래킹을 하고있는 방향으로 나타나 스토리진행과 스테이지 설명, 새로운 기술 설명 등을 한다.
2. 조력자를 다시 보려면 오른손 핸드버튼을 눌렀을 때 조력자가 헤드 트래킹을 하고 있는 방향으로 조력자가 채팅창과 함께 나타난다.
3. 조력자가 다시 나타났을 때에는 스테이지를 다시할 것인지, 대화를 다시 볼 것인지 묻는 대화창이 나타난다.
4. 다시하기는 현재 스테이지를 다시 진행한다.
5. 대화 다시보기는 바로 전에 했던 대화내용을 다시 볼 수 있다.
6. 대화를 다시 보려면 A버튼,다시 하려면 B버튼을 눌러야 한다.
7. 대화 진행은 A버튼을 눌러 진행한다.
8. 대화창의 오른쪽 위에는 컨트롤러 조작법을 보여주는 UI가 보여진다.
9. 조력자와 대화중일 때, 핸드버튼을 다시 누르면 SetActive를 false로 변경한다.
10. 설명이 끝나면 SetActive를 false로 변경한다.
11. 조력자는 오브처럼 동그란 공 모양이다.

컴포넌트 설정 값:

- Transform:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | X | Y | Z |
| Position |  |  |  |
| Rotation |  |  |  |
| Scale | 1 | 1 | 1 |

Collider : Sphere collider

Animation : 대화 모션

대화 : 오른손 핸드버튼을 누르면 조력자가 헤드 트래킹을 하고 있는 방향으로 조력자가 나타나 대화창 생성.

복귀 : 설명이 끝나면 사라진다.

**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 -> 피격 시 모션 -> 사망 모션 -> 되살아나는 모션(사망 되감기) -> 피격 시 모션 -> 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

**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 이 병 남

오브젝트명: slowBullet

오브젝트용도: 플레이어 캐릭터와 적대하여 클리어를 방해하는 오브젝트

오브젝트기능:

부딪힌 오브젝트(플레이어, 포탑)의 속도를 느리게 변경하는 기능.

(해당 속도는 중첩해서 느려지지 않고 고정된 속도로 변경된다.)

포탑의 경우 포탑의 발사간격을 늘린다. 0.5배 느리게 한다.

플레이어의 경우 플레이어 능력의 각 탄환의 속도를 생성 후 변경. 0.5배 느리게 한다.

해당 오브젝트의 전방을 향해 나아간다.

오브젝트의 콜라이더에 닿을 시 소멸. (단, 철조망은 제외)

날아가는 속도는 0.3f(해당 수치는 테스트후 변경)

유지 시간은 약 10초

플레이어 피격 시 배경음이 변경 되며 화면에 파란 필터효과를 적용

컴포넌트 설정값:

- Transform:

(정해진 모델을 사용한다.)

Tag 명: SLOW

Collider : capsule