**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