**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