

1. 이펙트

1) 별 젤리 아이템의 캐릭터 주위에 버프 효과가 지속되는 이펙트



이펙트 크기 : 원본 Scale의 2배 (2, 2, 2)

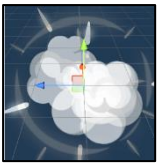
재생 위치 : 캐릭터 신장의 절반(0, 0.5, 0)

재생 방향 : 시계 방향으로 수평하게 회전

재생 조건 : 별 젤리 아이템 획득(수집) 판정 발생 시

프리팸 위치 : @Temp – Stage1_VFX – Prefabs – States - Stun_loop

2) 사탕, 별 젤리 아이템 수집(획득) 했을 때 나타나는 이펙트



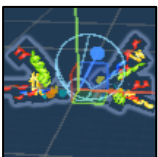
이펙트 크기 : 원본 Scale의 2배 (2, 2, 2)

재생 위치 : 수집 판정 발생 지점

재생 조건 : 아이템 종류에 상관 없이 획득(수집) 판정 발생 시

프리팸 위치 : @Temp – Effect - Stage1_VFX – Prefabs –Burst - Poof_generic

3) 골인 지점에 도착했을 때 나타나는 이펙트



이펙트 크기 : 원본 Scale의 5배 (5, 5, 5)

재생 조건 : 플레이어가 골인 지점에 도착했을 때

프리랩 위치 : @Temp – Effect - Stage1_VFX – Prefabs – Confetti - Confetti_Blast

2. 사운드

1) 사탕 아이템(빨강, 초록, 파랑) 획득(수집) 사운드

재생 조건 : 사탕 아이템(빨강, 초록, 파랑) 획득(수집) 판정 발생 시

프리랩 위치 : @Temp –Sound – stage2사탕수집

2) 별 젤리 아이템 획득(수집) 사운드

재생 조건 : 별 젤리 아이템 획득(수집) 판정 발생 시

프리랩 위치 : @Temp – Sound – stage2별젤리수집

3) 폭탄 아이템 획득(수집) 사운드

재생 조건 : 폭탄 아이템 획득(수집) 판정 발생 시

프리랩 위치 : @Temp – Sound – stage2폭탄수집

3) 골인 지점 도착 사운드

재생 조건 : 플레이어가 골인 지점에 도착했을 때

프리랩 위치 : @Temp – Sound – stage2도착사운드

3. 기타

- 별 젤리 아이템 버프 상태 도중 다시 습득 시 중첩(시간 연장)
- 게임 시작 후 최소 0.5초, 최대 2초 이내의 간격을 두면서 오브젝트가 순차적으로 출현
- 출현된 수집 오브젝트가 지정 방향으로 이동 도중 트랙 바닥에 닿으면 소멸