

수정

1. 원기옥 캔슬 문제점 보완

- 애니메이션에 의해 스프라이트가 바뀌더라도 애니메이션이 종료되면 바뀌기 전의 원래 스프라이트로 되돌아간다
- 보스의 공격에 의해 캔슬당했을 때 직전의 스프라이트가 남아있게 된다
- 따라서 캔슬 혹은 폭발 등으로 오브젝트가 종료됐을 때 `spriteRenderer.sprite = null` 를 넣었음

변경

1. 원기옥 폭발 원인 변경

- 원기옥 폭발 대상 추가
 - 빨간 벽, 보스 → 바깥 투명벽, 보스(+빨간 벽)
 - 원기옥을 사용범위가 너무 좁아 확장시킴
- 원기옥 보스 적중 이후 폭발까지의 시간 변경
 - $2s \rightarrow 4s \sim 5s (4.5s \pm 0.5s)$
 - (+빨간 벽일 때) 즉발 $\rightarrow 1s \sim 2s (1.5s \pm 0.5s)$
 - ※ 이 수치들은 이후 계속 변경될 수 있음

2. 앞으로 넉백 속도는 스킬마다 달리 정할 수 있음

Fix

1. Fix issue that be canceled Genkidama

- Even if sprite is changed because of animation, it is returned first sprite before changed when animation is finished
- Sprite when be canceled by Boss' Attack stays just before

Change

1. Change the Genkidama explosion target

- Red wall & Boss \rightarrow Invisible outside wall & Boss
- Expand usable range because it was too narrow