

HEROES OF THE STORM

Direct 3D 팀 PPT

장르 : AOS

김준

팀 PPT 영상 : <https://youtu.be/AierkssT2r8>

목 차

1. UI	3
-------------	---

2. 저글링	4
--------------	---

1. UI

1) 캐릭터 선택 버튼

- 캐릭터를 버튼 형태로 만들어 클릭 시 씬을 체인지 하며 선택 창에서 선택되었던 정보 값을 플레이어 넘겨주며 캐릭터와 진영을 선택하게 하였습니다.

2) 특성 UI

- 특성을 선택하면 선택된 특성의 정보 값을 Vector에 저장시켜 플레이어에서 벡터를 검사 후 스킬을 강화 하도록 하였습니다.
특성을 선택하지 못하는 경우로 만들고 특성을 더 선택 할 수 있는 상태라면 다음 레벨의 특성으로 넘겨주었습니다.

2. 저글링

1)이동

-몬스터의 주위로 플레이어가 다가가면 Astar의 노드를 받아와 노드를 따라 플레이어를 찾아 갑니다.

일정 거리 이상 넘어가면 나의 위치에서 생성지점까지의 Astar 노드를 받아 이동하며 체력을 회복하게 됩니다.

이때 저글링은 다시 공격 범위에 플레이어가 들어와도 다시 공격을 하지 않습니다.

2)공격

-저글링의 공격 사거리까지 도달하면 Astar의 이동을 중단하며 플레이어를 공격합니다. 공격 시 공격속도에 영향을 받도록 만들었습니다.

3)리스폰

-저글링이 생성될 때 벡터에 담아 생성합니다. 벡터를 검사하며 저글링의 존재를 파악한 후 존재 하지 않는다면 일정 시간이 지나면 다시 벡터에서 리스폰하게 됩니다.