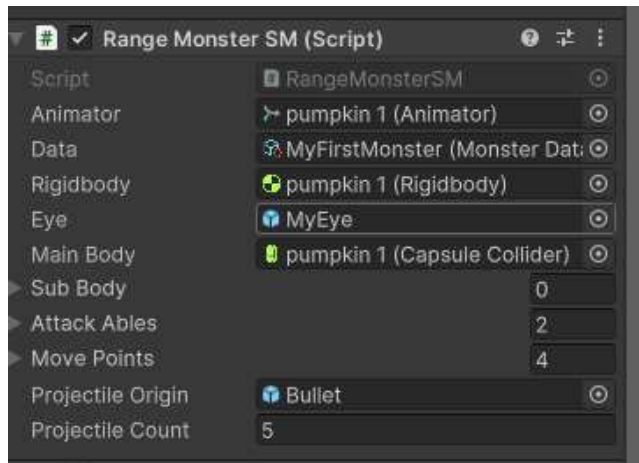




설명은 단 한 번만 한다
잘 보고 따라해라

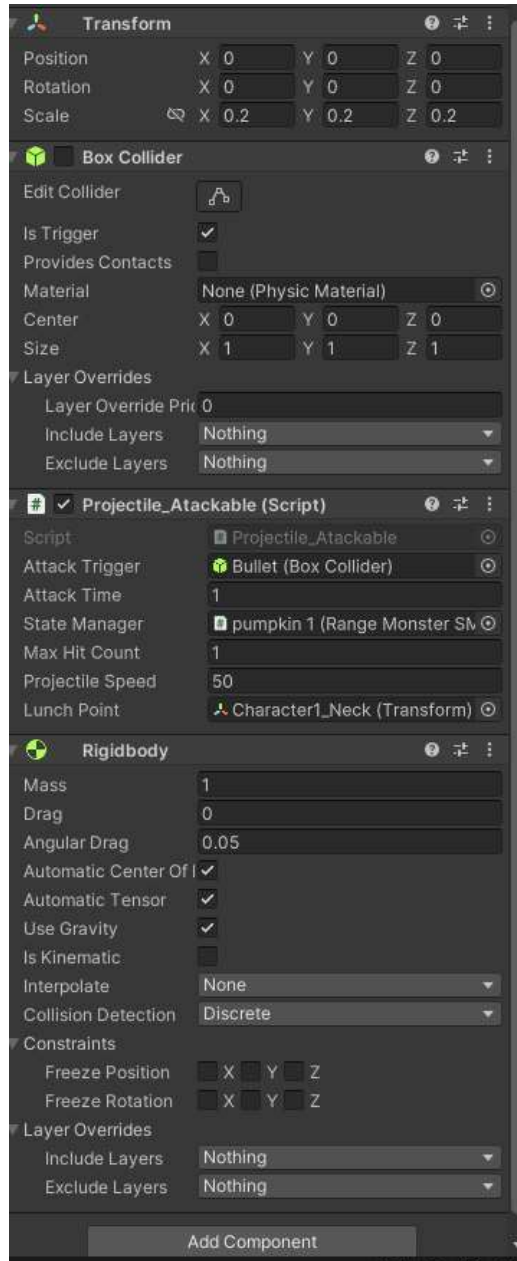


우선 RangeMonster 용 SM을 Add Component한다.
다른거 쑤셔놓고 안 된다고 우기면 안 된다.



맨 최상단은 Empty다. 아무 컴포넌트도 들어있지 않다. 게임 오브젝트가 비어 있다고 뇌까지 비우는 짓은 사양하겠다.

발사할 탄환은 최상단의 자식(절대 몬스터의 자식이 아니다.) 몬스터와 같이 돌아가는 탄환을 들고 온다면 같이 돌려버릴 것이다.



탄환의 셋팅이다.

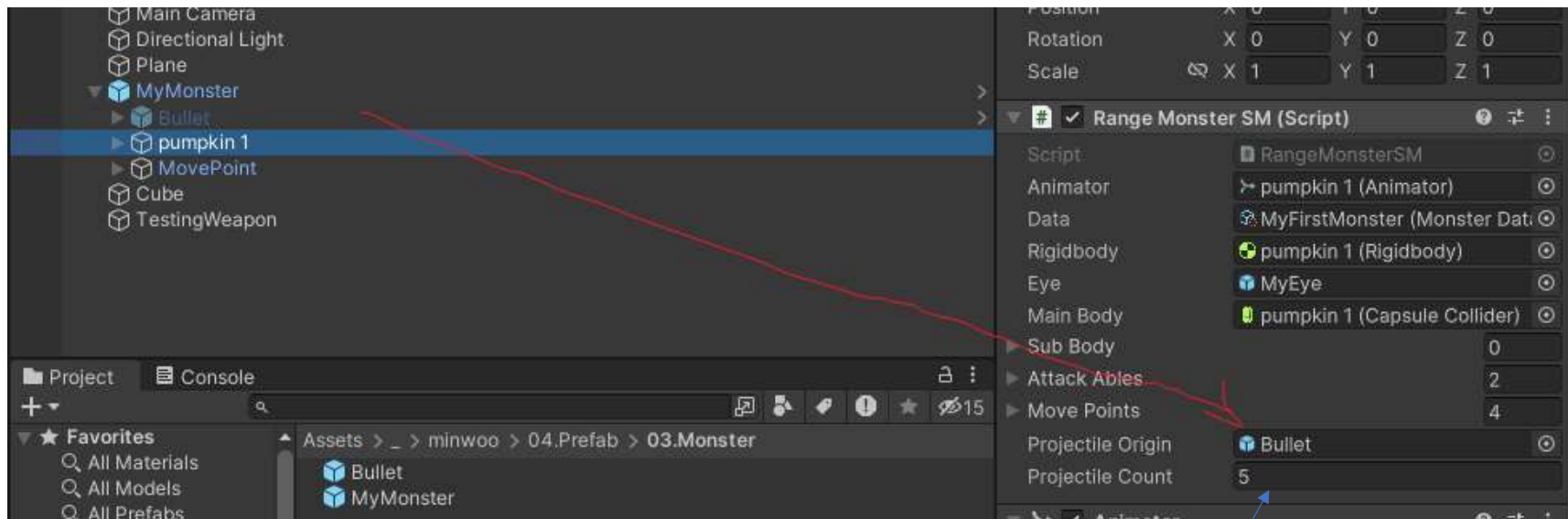
솔직히 영향을 줄지는 모르겠다. 그냥 1해라 버그 나
면 육현님이 해결 해 준다

몬스터를 어싸인 해라

올리면 다단히트 될 것 같다. 그냥 1해라 문제 있으
면 육현님께 문의해라 난 모른다

탄환의 속도다. 탄환 무게 따라 다를 것이니 적당히
짜 보면서 조절해라

탄환이 나갈 곳이다. 적절한 위치가 없으면 적절한
위치에 Empty 하나 파서 넣어라



이렇게 만든 탄환은 활성화를 끄고 상태머신에 어싸인 해준다

폴링할 개수다. 대충 이 몬스터가 탄환이 절대 고갈되지 않을 정도의 개수를 넣어줘라 공속이 빠르면 당연히 많이 넣어야 한다 적절한 양은 나도 모른다 알아서 해라



애니메이션 열고 탄환이 나가고 싶은 프레임에 이벤트 찍고 이름은 OnFire로 해라



그럼 건승을 빈다