2024.10

K프로젝트 4주차 활동 보고서 (임민석)

**게임 스킬 개발 현황**

**MagicBarrier 스킬 이펙트**

구현 이펙트

**원, 아쿠아, 블루, 다채로움이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

**스킬 구상**

**구현 중인 MagicBarrier 무기의 컨셉은 스킬을 사용하면 2회의 공격 무시와 4초동안 피해 감소를 받는 탱커형 스킬입니다. 이펙트를 보시면 동그란 원 주변에 움직이는 2개의 고리가 있는데 첫번째 스킬 피해를 받으면 스킬 피해를 무시하고 움직이는 고리 하나가 사라집니다. 그리고 또 한 번 공격을 받으면 나머지 하나의 고리가 사라집니다. 두 번의 피해를 받아 모든 고리가 사라져도 스킬을 누른 시점부터 4초동안 받는 피해 감소 60%가 적용되게 스킬을 구성했습니다.**

**구현 방식**

**MagicShieldsVFX 에셋 중 WindShieldStylized 에셋을 사용하여 동그란 장막을 구성했습니다. 그러나 플레이어의 크기에 비해 원의 반지름이 2~3배정도 거대했기 때문에 반지름을 줄일 필요가 있었습니다. 나이아가라 시스템에서 Particle Spawn -> Initialize Particle -> Mesh Uniform Scale 부분을 플레이어 크기에 맞게 조절해주었습니다.**

**또한 공격 무시 가능 횟수를 플레이어에게 보여주는 배리어 주변을 돌아다니는 2개의 고리는 Magical Barrier VFX 에셋을 사용했습니다. 에셋의 기본 값은 두 개의 고리가 하나의 나이아가라에 묶여 움직였습니다. 그렇게 되면 스킬을 구현할 때에 공격을 받으면 고리가 하나씩 사라지게 하는 부분에 어려움이 있을 것 같기 때문에 하나의 나이아가라 시스템에 하나의 고리가 움직이게 설정했습니다. 다음으로 장막 주변에 적용해보니 두 개의 이펙트가 겹쳐서 움직여 하나로 보이는 문제점이 발생했습니다. 이를 해결하기 위해 각 나이아가라 시스템에 고리의 움직임이 시작하는 시작 지점을 달리 하여 자연스럽게 두 개의 고리가 움직이게 설정하였습니다.**

**또한 위에서 첨부한 GIF영상처럼 장막의 둘레에 비례해 장막 주변을 일정한 궤도로 고리가 움직이게 하고 싶었지만 고리의 궤도가 장막의 원의 둘레에 비례하지 않고 장막 안에서 작은 값의 궤도로 고리가 움직이게 되었습니다. 그렇기 때문에 Particle Spawn->Sphere Location->Sphere Radius, x->Scale, y->Scale, z->Scale 총 네가지 부분을 더 큰 값으로 설정하여 장막의 원 밖을 움직일 수 있게 설정하였습니다. 파티클의 움직임을 기본 값보다 크게 키웠기 때문에 파티클의 개수가 적어져 잘 보이지 않았습니다. 그래서 파티클의 SpawnRate의 값을 키워 더 많은 파티클을 생성하게 하여 가시성을 좋게 변경하였습니다.**