

변경

1. 코드 최적화

- Obstacle.cs
- Special_Obstacle.cs
- Item.cs
- Stage_BasicMgr.cs
- Wall.cs

추가

1. 플레이어의 모든 스킬에 보스 타격 시스템 추가

- 에너르기파, 기합폭발
- 계왕권은 별다른 타격은 없음. 그리고 계왕권쉴드가 장애물은 막아줘도(지속시간을 희생하고) 보스의 공격까지 막아주지는 않음

2. 손오공의 궁극기, 원기옥 추가

- 스크립트, 스프라이트, UI등등 손오공의 궁극기인 원기옥이 추가됨
- 에너르기파처럼 보스에게 데미지를 프레임단위로 빠르게 주면서 **스턴과 넉백을 동시에**
- 원작처럼 **선딜레이는 매우 길지만(적중 시) 가장 강력함**
- 기본 스킬들(Q, W, E)과 다르게 쿨타임 대신 **스택을 쌓아야 사용 가능** 미구현

문제점

1. 원기옥 캔슬당한 그 이후

- 던지기 전에 보스에게 데미지를 받아 캔슬당하고 다시 시도해서 원기옥이 폭발하면 평소와 달리 원기옥 구체가 그대로 남아있다.
- 폭발이 사라지고 오브젝트가 비활성화가 되어서야 사라진다.

업데이트가 늦은 변명이유

1. 원기옥의 폭발 이펙트는 지금까지 쓰던 스프라이트(2D픽셀아트)가 아닌 **파티클 시스템**을 사용했는데 처음 써보는 거라 유튜브보면서 공부하느라 시간이 좀 걸림
2. **와우했다(...)** 20일동안 하다가 뒤늦게 정신차림

Change

1. Script Optimization

- Obstacle.cs
- Special_Obstacle.cs
- Item.cs
- Stage_BasicMgr.cs
- Wall.cs

Addition

1. Add a Hitting(Doing Damage) System for Boss by All Player's Skills

- Kamehameha, Spirit Explosion
- Kaioken doesn't have hitting system. And Kaioken Shield keeps out Obstacle(consume Mode time) but not Boss's attack

2. Add the Ultimate Skill of Goku, Genkidama

- Script, Sprite, User Interface, etc
- Genkidama hits rapidly the Boss like Kamehameha, it has also **Stun and KnockBack**
- ***It is the most Powerful but very long Cast Time*** as an Original Story(Dragonball Z)
- ~~Player needs to have many stacks for using Genkidama not Cooldown not yet~~

Issue

1. Be Canceled Genkidama by Boss' Attack

- If Genkidama explodes after be canceled, Genkidama sphere is still alive until inactivate Genkidama Object

A Belate Reasons(excuses)

1. I learned **Particle System** for exploding Genkidama because it is first time
2. I played **World of Warcraft** for 20 days(...) But I swear no more