

Day 22.

몬스터 공격 태스크 구현

22-1. 몬스터 공격 Task

몬스터들의 공격에 대한 태스크를 구현하기 위해 BTTask를 C++로 설계하였습니다. BTTask에서 주로 사용하는 함수들의 매개변수중에서 OwnerComp는 Task가 속한 Behavior Tree의 컴포넌트에 대한 참조이고 Node Memory는 노드가 실행되는 동안 필요한 임시 데이터들에 대한 참조임을 이용하여 Task를 구현하였습니다. 먼저 Owner와 Target은 OwnerComp를 이용하여 값을 가져왔고 Attack Type을 Melee인지 Range인지 나누기 위해 UENUM을 선언하여 타입을 만든 뒤 UPROPERTY로 속성 값을 줘서 선택할 수 있게 만들었습니다. 그리고 Attack Type이 무슨 값이든 간에 다양한 패턴을 랜덤한 값으로 나타내야 하니까 AnimInstance에서 여러 가지 Montage를 배열로 만들어 넣고 RandRange로 그 Montage중 랜덤하게 선택해서 애니메이션을 실행하는 형태의 공격 Task를 구현하였습니다.

22-2. 공격 애니메이션 탐색

공격 Task에서 사용할 Montage들을 더 추가하기 위해 Mixamo의 애니메이션과 무료 언리얼 Marketplace의 Asset을 탐색했습니다. 그리고 추가한 애니메이션들에 필요한 Animnotify들을 추가해주었고 애니메이션 전체적으로 모션의 자연스러움을 위해 rate 값에 대한 수정과 Montage들을 조금 바꾸어주었습니다.