

Day 26. 라이플 Q스킬

26-1. 라이플 Q스킬 구현

라이플 캐릭터의 Q스킬은 라이플이 레일건으로 바뀌고 레이저를 한번 쏘면 다시 라이플로 바뀌는 형태로 고안하려고 했는데 레이저를 여타 캐릭터들처럼 구체로 만들어 충돌을 처리할지 이펙트만 보여주고 거기에 맞춰 LineTrace를 쏘서 처리할지 고민하다가 후자를 택하기로 했습니다.

무기의 교체는 레일건 소켓을 미리 만들어 두고 숨기다가 Q스킬을 사용할 경우 기존의 라이플은 SetActorHiddenIngame값을 true로 줘서 숨기고 레일건 소켓을 다시 UnHideBoneByName해서 꺼내는 형태로 했는데 소켓을 숨길 때는 물리 시뮬레이션에 대한 값도 지정해줘야 해서 속성값들을 알아보았고 평범한 구현을 위해 PBO_None값을 주어 숨겨주었습니다. 이후 레이저 이펙트에 맞는 CasCade Particle System를 찾아 등록해서 공격을 구현하였습니다.