

Day 33.

보스몬스터 근접공격/WalkSpeed

33-1. 보스몬스터 근접공격

보스몬스터의 근접공격에 대해 구현했습니다. 근접공격은 앞서 구현했던 몬스터들이나 캐릭터와 똑같은 방식을 사용했고 같은 충돌채널을 사용했습니다. 다만 보스몬스터가 칼을 뽑는다면 공격을 할 때 갑자기 검이 나타나는 경우등에 대한 연출이 필요했으므로 Animnotify에 맞춰 이에 필요한 이펙트를 추가하고 검이 있을 소켓의 Transform 값에 대하여 설정을 했습니다.

33-2. 보스몬스터 SetWalkSpeed

보스 몬스터를 시뮬레이션하다가 텔레포트를 할 때나, 공격을 할 때, 타겟을 배회를 할 때 등에 대하여 BlendSpace나 애니메이션 Montage에 맞는 각기 다른 WalkSpeed가 필요함을 느꼈습니다. 그래서 400.0f로 통일 해두었던 WalkSpeed를 바꿀 수 있는 Task를 만들어 각 경우에 대하여 BehaviorTree에 추가하여 움직임을 좀 더 자연스럽게 바꿨습니다.