

Day 15. 마법사 공격구현

15-1. 구체 공격



마법사 캐릭터의 기본 공격을 구현하기 위해 먼저 구체를 만들었습니다. 날아갈 때 이펙트와 물리를 위해 Particle System과 ProjectileComponent를 넣었고 여기에 필요한 Speed와 Gravity, HomingMagnitude는 직접 실행해보며 제일 괜찮다 싶은 수치를 넣었습니다. 구체를 만든 뒤 Character에서 Attack 실행 시 구체가 생성되며 몬스터에게 날아가는 형식을 구현하기 위해 내가 바라보고 있는 방향에서 공격할 때 부채꼴 범위로 몬스터를 인식해야 했습니다. 어떻게 하면 좋을지 생각해보다가 그냥 linetrace를 여러방향으로 촘촘하게 쏘며 어떨까 싶어서 RotateAngleAxis 값에 -30도부터 30도를 넣어 60개의 linetrace를 쏘게 구현해보았습니다. 이렇게 쏘고 나면 Monster 형태의 Collision만 인식하고 추후에 다양한 자식 클래스 형태의 몬스터를 다 인식해야 하니 Hitresult의 actor의 부모를 타고타고 올라가 BaseMonster class인 actor만 담고 구체를 spawn한뒤 이 값을 넘겨줘서 target을 설정하게 하는 형태로 구현했습니다.

15-2. R스킬 구현

마법사의 R스킬로 메테오를 구현했습니다. 기본공격에서 사용한 구체와 똑같은 부모를 사용했고 구조에는 크게 다른점은 없으나 메테오를 떨어뜨리기 위한 포탈이 열리고 메테오가 비처럼 떨어지는걸 구현하기 위해 delay를 줘서 RandRange를 이용한 랜덤 범위에 소환되게 하였습니다. 메테오를 빨리 떨어뜨리기 위해 gravity값은 1.0f로 주었고 메테오를 소환하는 함수는 두 지역으로 나뉘어 떨어지게 했는데 delay를 관리하는 waithandle을 똑같이 사용하면 충돌이 발생할까봐 따로 만들어 각각 delay에 주었습니다.