

Day 16. 마법사 공격구현2

16-1. Q스킬 구현

마법사 캐릭터의 마지막 스킬인 Q스킬을 구현했습니다. 토네이도 스킬을 일자로 보내서 데미지를 주는 형태의 스킬인데 앞서 기본 공격 스킬과 R스킬의 동일한 부모를 상속받아 형식을 비슷하게 만들었고 차이점은 토네이도가 몬스터를 통과해야 자연스럽게 연출되기 때문에 충돌처리를 Overlap으로 할 필요가 있었습니다. 간단히 Overlap 처리만 하면 될 줄 알았는데 Overlap 형태의 스킬을 처음 구현하다보니 생각보다 Collision channel에서 고려할 요소가 많았습니다. 캐릭터와 몬스터는 무시하되 지형은 충돌할 필요가 있었고 토네이도의 지속시간도 있어야 했습니다. 지형과 사물들 그리고 몬스터와 캐릭터등의 충돌을 하나하나 체크해가며 ignore와 overlap, block을 설정했습니다. 이후 기본공격과 R스킬에서 OnComponentHit에 충돌처리와 관련된 이벤트 호출을 묶던 것을 OnComponentBeginOverlap에 묶었는데 언리얼이 제대로 실행이 되질 않았습다. 찾아보니 OnComponentBeginOverlap에는 OnComponentHit과 다른 매개변수를 가진 함수를 사용한다는 문제가 있었습니다. 이후 매개변수에 맞는 함수를 작성하여 문제를 수정하고 Q스킬을 구현했습니다.

16-2. 충돌처리 체크

Q스킬을 구현하면서 충돌처리에 대해 잘못 알고 있었음을 깨달았습니다. 특히 캐릭터와 몬스터의 경우에서 mesh와 capsule의 각각 collision에 대해 잘못 알고 있었습니다. 기존의 몇몇 상황에서 캐릭터가 튕겨져 나가는 현상이 있었는데 이것이 결국 잘못된 collision설정 때문이었습니다. mesh의 collision은 서로에 대해 ignore로 설정 할 필요가 있었고 capsule의 경우에만 block 설정을 하는 방식으로 설계하는게 보편적인 방식이었습니다. 스킬들에 대한 충돌을 고치면서 몇몇 오브젝트 채널과 트레이스 채널들에 대해서도 구현에 따라 다시 충돌처리를 설정해주었습니다.
