

# Day 23. 라이플 캐릭터

## 23-1. 라이플 캐릭터



3번째 캐릭터로 사용할 라이플 캐릭터에 대한 구현이 필요했습니다. 라이플 캐릭터는 총을 사용하기 때문에 기존의 캐릭터와는 많이 다른 구조로 설계할 필요가 있었습니다. 본래의 제 게임은 원신, 세키로에서 보이는 1. 마우스 이동을 통한 카메라 회전과 2. 키보드를 이용한 방향 전환 및 이동의 형태를 띄는 게임이었는데 라이플을 사용하는 캐릭터의 경우에는 이러한 조작으로 구현할 경우 한계가 있고 플레이어 입장에서 불편했습니다. 조작의 변경을 위해 비슷한 케이스를 찾으려고 했지만 액션류의 게임에서는 라이플 같은 무기를 사용하는 경우가 적어서 마땅한 케이스를 못 찾다가 스노우브레이크라는 모바일 게임을 알게 되었습니다. 스노우 브레이크의 튜토리얼을 실행해보았고 비전투 상황에서는 저의 기존 게임과 유사한 조작의 형태를 띄면서 공격을 하기 위해 전투모드로 들어가는 상황이나 총을 줌하고 쏘는 상황 등을 체험 하면서 라이플 캐릭터를 구현 하는 것에 관한 상당히 도움이 되는 참고를 얻을 수 있었습니다. 일단은 평상 시에는 기존의 캐릭터들과 같은 조작을 취하면서 총을 쏘면 전투모드에 들어가서 Idle 형태를 바꾸고 줌을 할 때는 8ways방식의 조작으로 변경하는 등 큰 틀을 잡아두었고 세세한 구현을 하기에 앞서 캐릭터의 클래스와 ABP 클래스를 만들고 필요한 몇몇 작업들과 기본적인 Montage들을 만들어두었습니다.