

UE GAS 모방

Unity Action System



Player

HP : 100

MaxHP : 100

Q

E

Enemy

HP : 100

MaxHP : 100

"Character의 현재 Active 된  
GameplayTag들을 기반으로  
상호작용 및 Action을 관리 시스템"

Status\_Aiming



Attack



Defence



Dash



Skill1  
Self harm



Skill2  
Invincibility



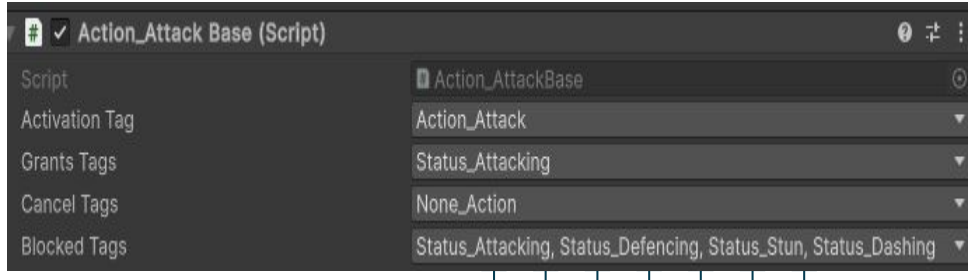
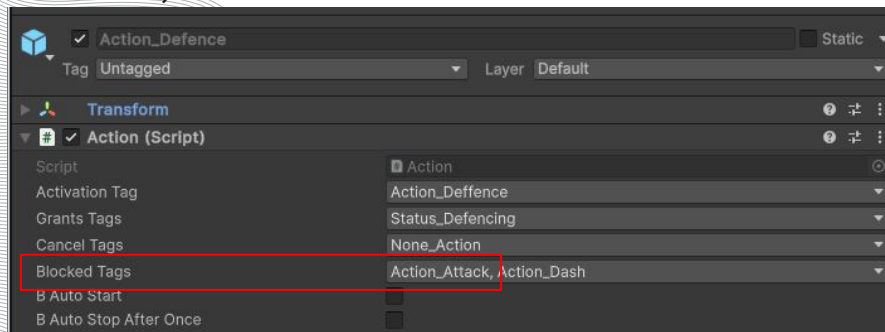
# 주요 기능요약



Player의 현재 Active 된 GameplayTag들을 기반으로 상호작용 및 Action을 관리

<u>Character</u>	World에서 행동하는 GameObject 관리 Class
<u>Action System</u>	Action을 관리하는 Main System
<u>Action</u>	Tag를 기반으로 다양한 상호 작용 및 관리 되는 기본 Class 다양한 기능을 간편하게 추가
<u>Health System</u>	Character의 체력 관리 Class

EX) Defence중 Attack을 하지 못하게 설정 하는 Case



# 작업 환경



작업 기간

2025/02/25 ~ 2025/03/02 (6일)



**Unity 6**

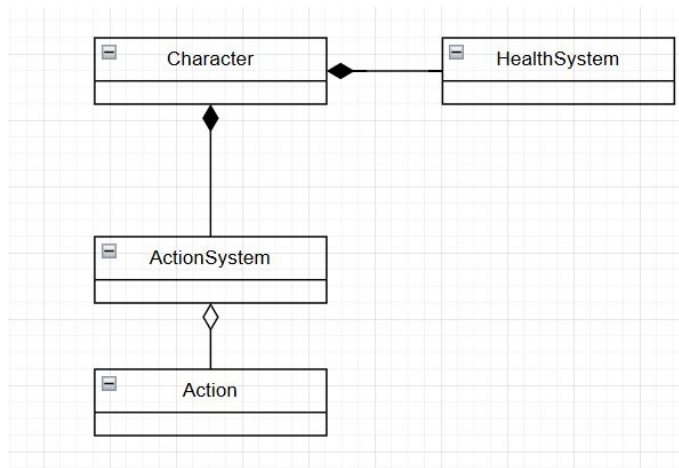


**Visual Studio 2022**



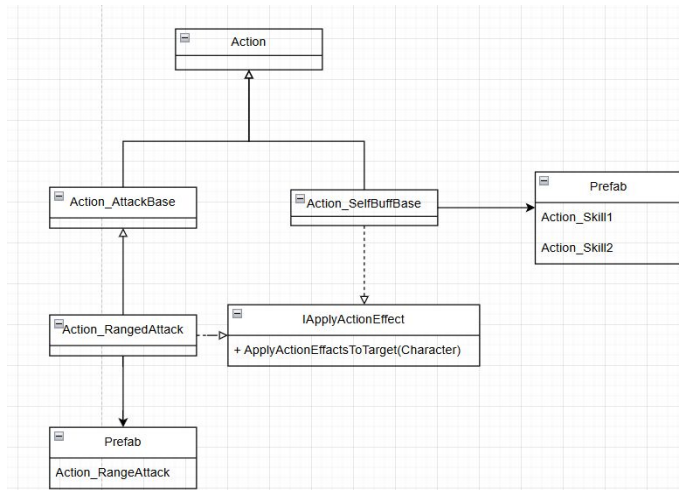
# Character

- 이동 및 Aiming
  - Player Controller를 이용해 이동 제어
  - Aim Controller를 이용해 Aiming 제어
  - Free Camera와 Aiming Camera를 이용해 Aiming Zoom 적용
- Health System
  - Character의 체력 관리.
  - 체력 변동에 따른 Event 호출.
- Action System
  - Character가 행동 하거나 다양한 영향을 받을 Action관리.



# Action

- **Action Tag**
  - Action의 Unique용 Tag. 해당 Tag를 이용해 Action 적용 가능
- **Grants Tags**
  - 해당 Action 소유주에게 부여 할 Tags 정의
- **Cancel Tags**
  - Action 수행 시 활성화 돼 있는 Action을 저지 시킬 Tags 정의
- **Blocked Tags**
  - 해당 Action 실행 전 Blocked Tags로 정의된 Tag를 Action 소유주가 보유 시 해당 Action 실행 불가할 Tag 정의
- **Auto Start**
  - Action Add 시 자동 실행 여부
- **AutoStopAfterOnce**
  - 1회 실행 직후 해제 여부
- **ApplyActionEffects**
  - 특정 Target에 ActionEffects를 적용할 List.  
적용 이 필요한 Action은 IApplyActionEffectsInterface를 상속 필요
- **Cool Time**
  - 각 Action 별 쿨타임 설정. 쿨타임 진행 중일 시 스킬 재사용 불가
- **Start, Stop Animation Datas**
  - 각 상황 별 실행, 중지 할 애니메이션 데이터 세팅을 정의



# 생성한 Actions

Assets > Prefabs > Actions

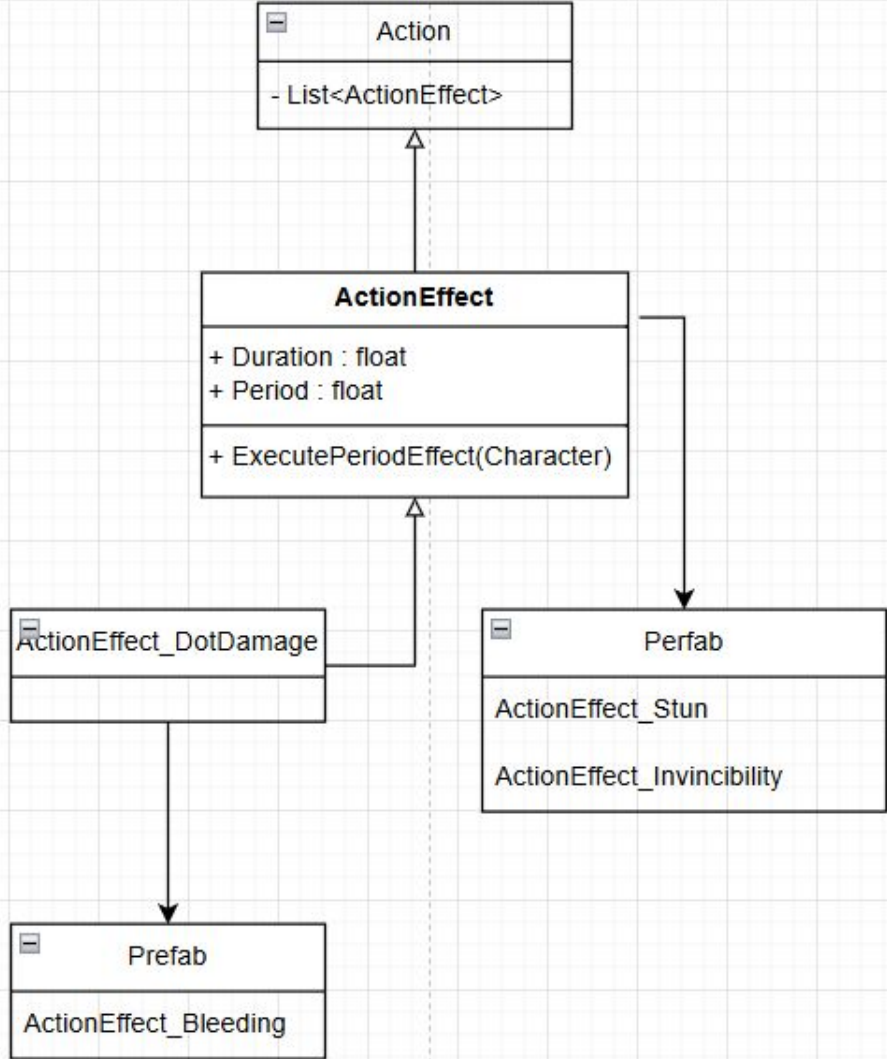
- Action\_Attack
- Action\_Dash
- Action\_Defence
- Action\_RangedAttack
- Action\_Skill1
- Action\_Skill2

<u>Action Aim</u>	조건을 위한 Action 부여할 Status 정의
<u>Action Attack</u>	공격력 시 필요한 데미지 및 애니메이션 등 정의
<u>Action Defence</u>	방어를 통해 데미지 경감. Input Action 설정을 통해 Hold 가능하게 적용
<u>Action Skill1</u>	자신에게 데미지를 주는 Case 확인을 위한 자기 피해형 스킬. 특정 시간 동안 주기 별 데미지 적용
<u>Action Skill2</u>	지속 시간 동안 모든 데미지 무효화 Status 적용
<u>Action Dash</u>	Dash 용 애니메이션 데이터 및 무적 상태 적용.



# Action Effect

- **Duration**
  - ActionEffect를 적용할 시간
- **Period**
  - 해당 ActionEffect를 적용할 주기
- **Total 적용 횟수**
  - $\text{Duration} / \text{Period}$





# 생성한 Action Effects

Assets > Prefabs > ActionEffects

- ActionEffect\_Base
- ActionEffect\_Bleeding
- ActionEffect\_Invincibility
- ActionEffect\_Stun

<u>ActionEffect_Bleeding</u>	출혈 효과.  Target의 체력을 dot damage로 특정 시간동안 특정 주기의 회수로 감소.
<u>ActionEffect_Invincibility</u>	무적 효과.  적용 Target의 체력 감소효과를 무시



# UI

## Game Input Detail

- Input 설명용 UI

## Player Gameplay Tag Print Area

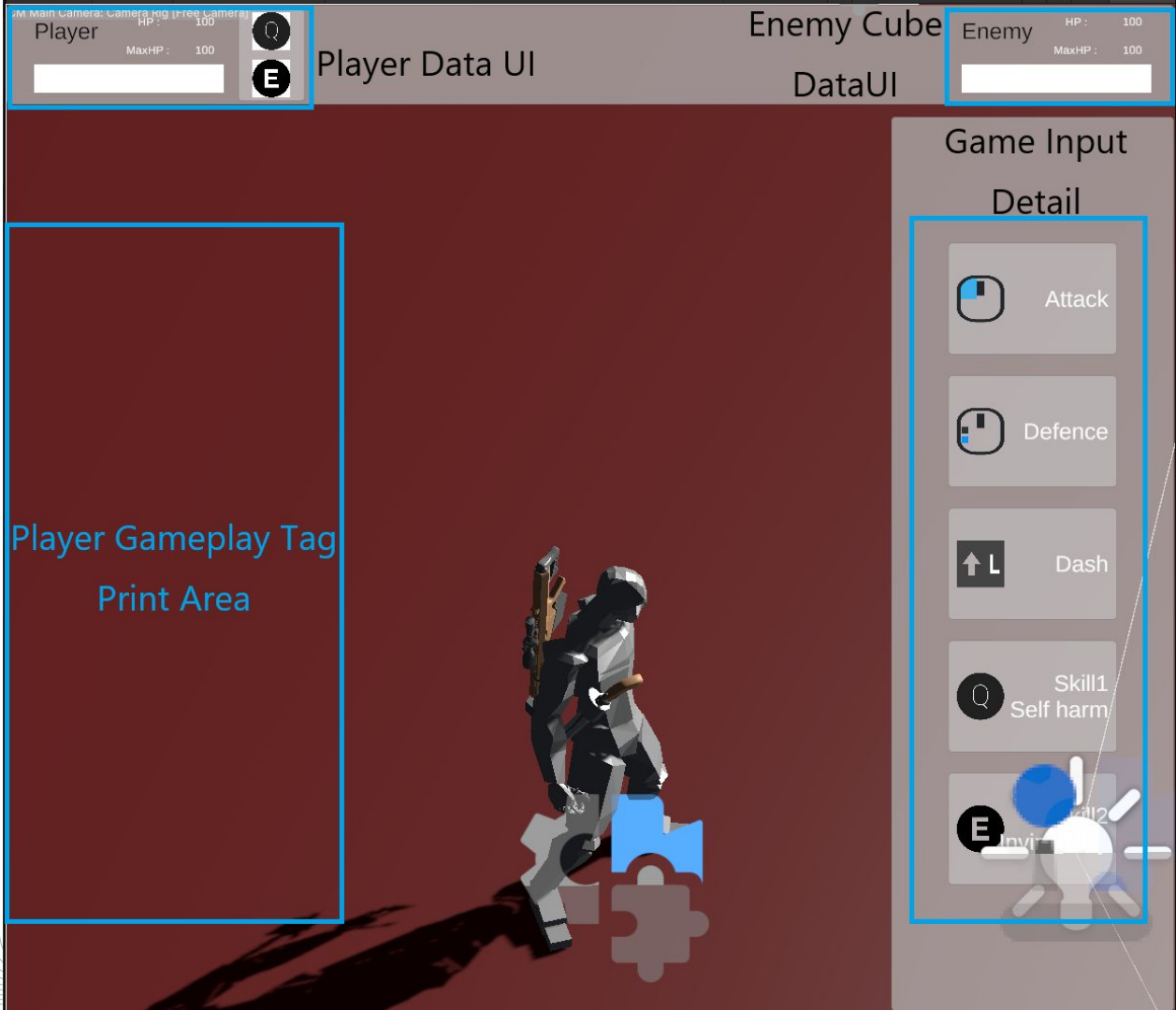
- 현재 Player가 보유중인 Tag Print

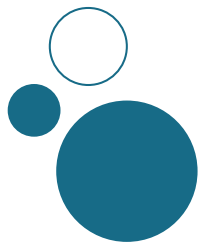
## Enemy Cube Data UI

- Character 기반 HP 관리

## Player Data UI

- Character 기반 HP 관리
- Skill Cooltime에 따른 UI Update





# 감사합니다.



For more info:  
**Github | BLOG**

