

몬스터 스폰 시 지연 시간 설정

1. 개요

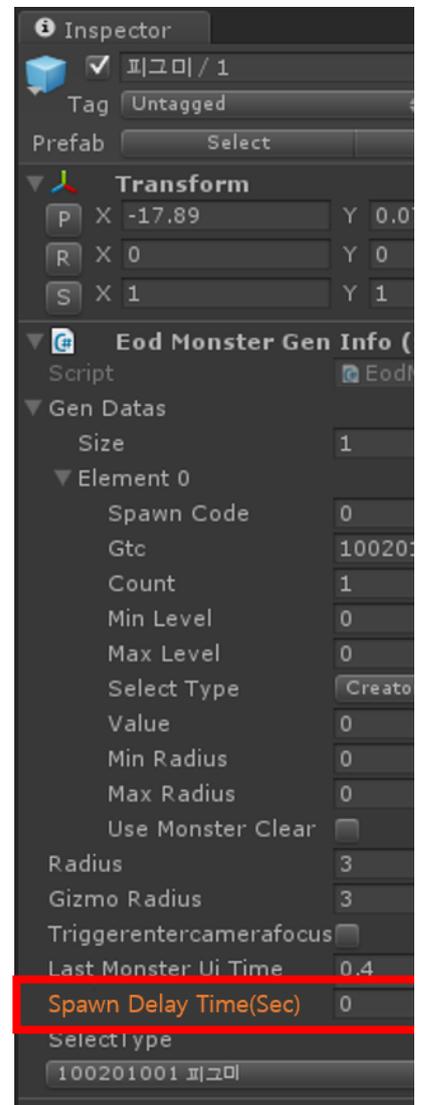
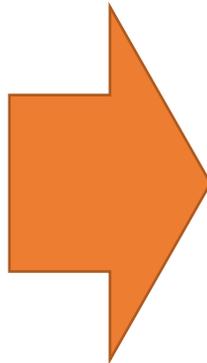
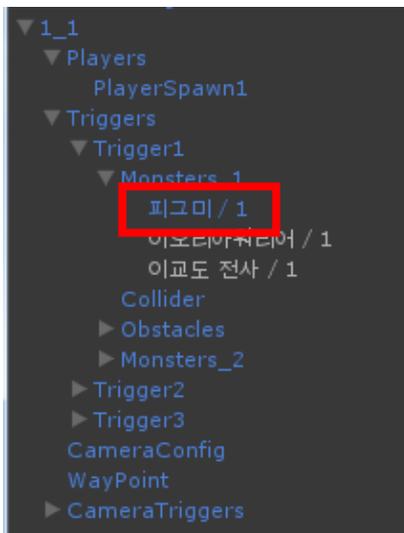
- > 다양한 전투 디자인을 위한 기능 추가가 목적이다.
- > 전투 디자인 시 몬스터 그룹별로 시간 차를 두고 스폰시키는 기능이 필요하다.

2. Triggers W Trigger1 W Monster_1

- > 유니티 Assets\Resources\GameData\Trigger에 몬스터를 배치 시 Monster_1에 스폰할 몬:
- > Monster_1에는 단수 또는 복수의 몬스터를 선택할 수 있으며, 각 몬스터별 스폰시킬 몬스터
- > 각 몬스터별로 Collider 발동 시 즉각 스폰시키지 않고 설정된 시간만큼 지연시간을 가지고 <

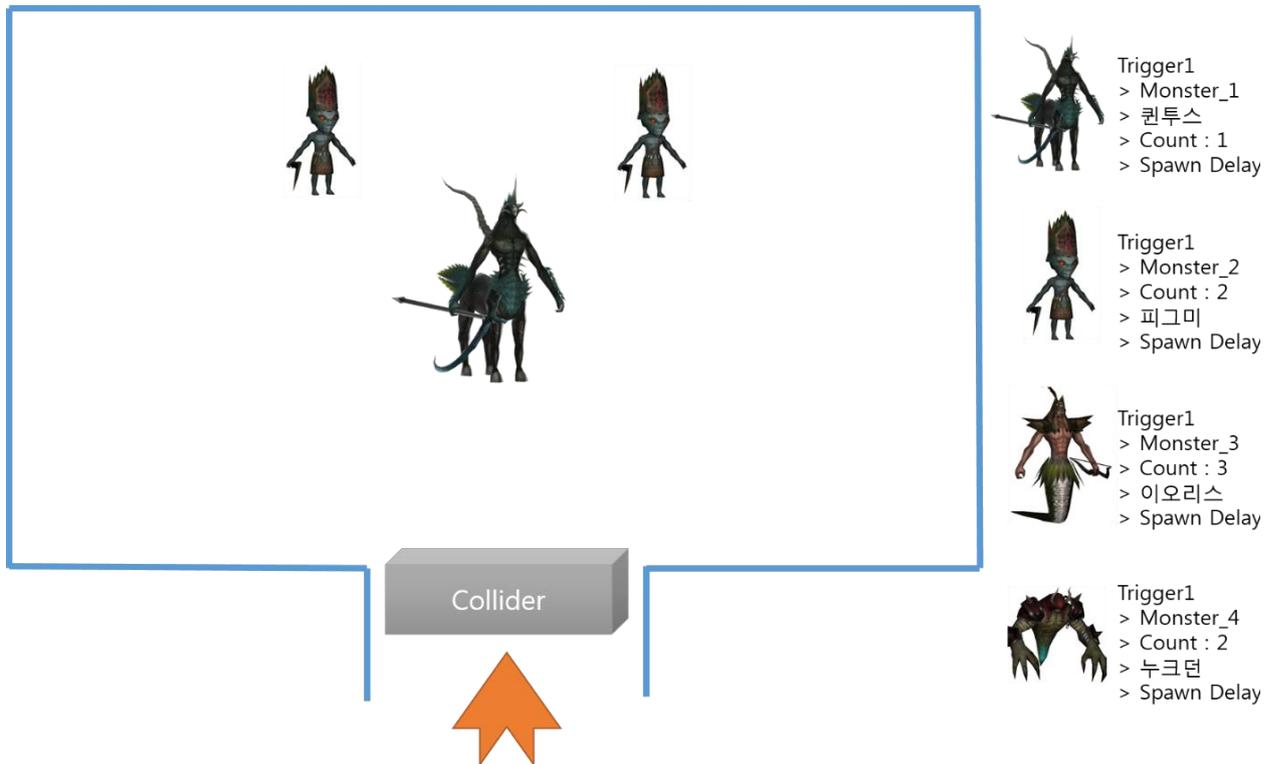
3. 몬스터별 Spawn Delay Time 설정

- > Eod Monster Gen Info에 Spawn Delay Time 항목을 추가한다.
- > 기본값은 0으로 설정하여 즉시 스폰하는 것을 기본으로 한다.
- > 0값 대신 + 값을 가진 소수점 1자리 수를 입력하였을 경우 설정된 값만큼 초(Sec) 단위로 해!

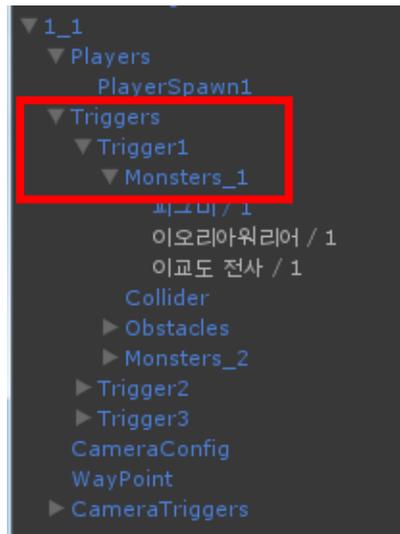


4. 몬스터별 Spawn Delay Time 설정 샘플

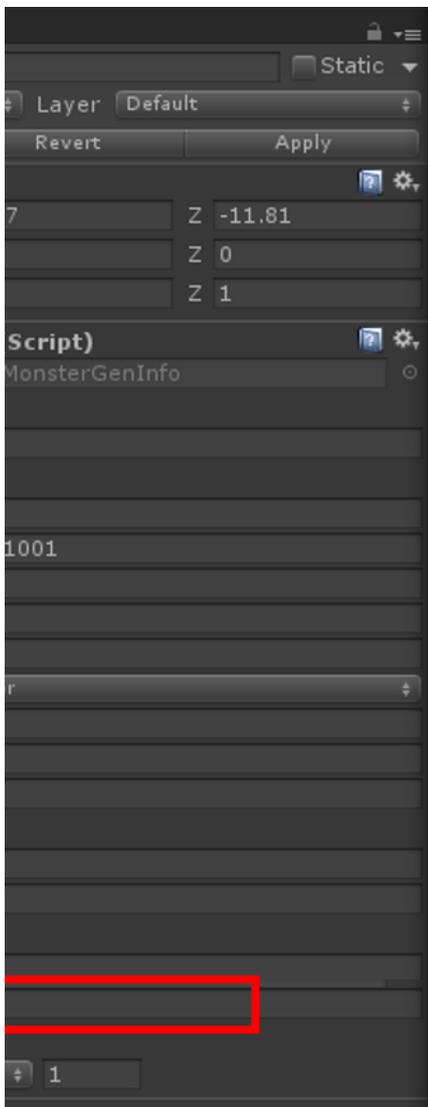
> 캐릭터가 Collider 충돌 시 보스인 퀸투스과 피그미 2종 즉시 스폰



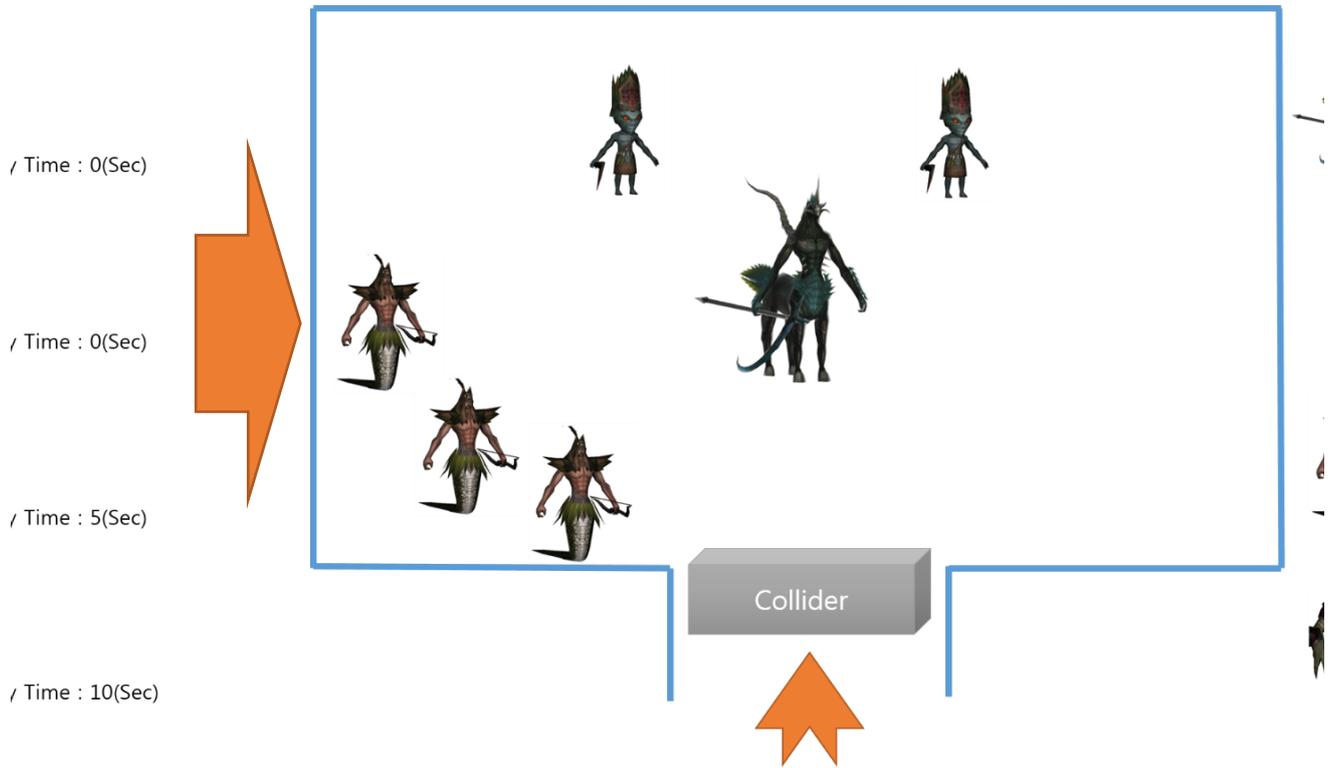
스터를 선택할 수 있다.
수량을 설정하고 있다.
스폰할 수 있도록 기능을 추가한다.



강 시간 만큼 지연 스폰시킨다.



> 캐릭터가 Collider 충돌 5초 후 이오리스 3종 추가 스폰



> 캐릭터가 Collider 충돌 10초 후 누크던 2종 추가 스폰



Trigger1
> Monster_1
> 퀸투스
> Count : 1
> Spawn Delay Time : 0(Sec)



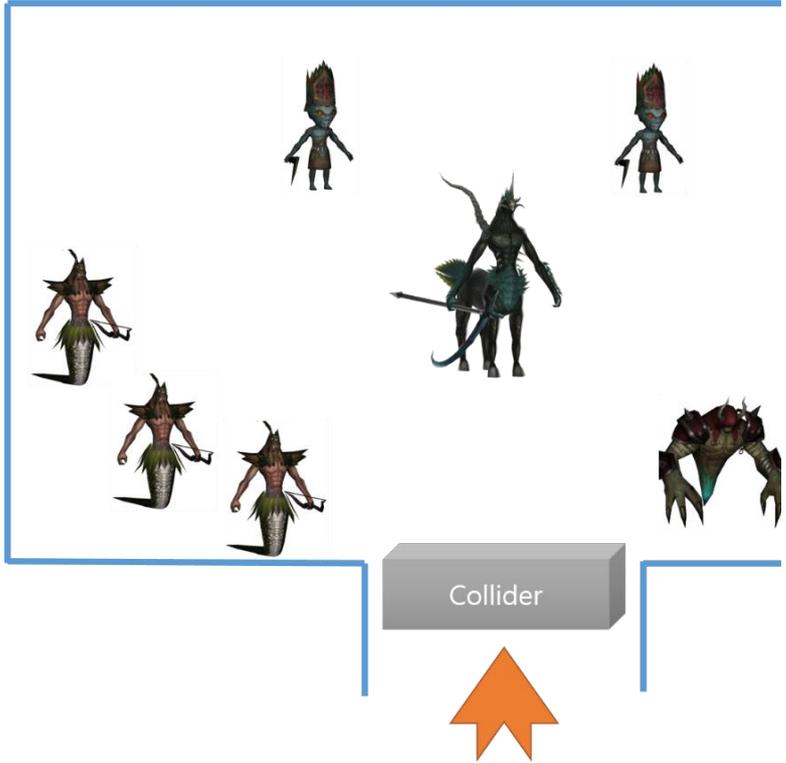
Trigger1
> Monster_2
> Count : 2
> 피그미
> Spawn Delay Time : 0(Sec)

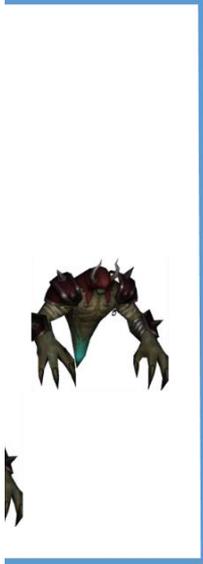


Trigger1
> Monster_3
> Count : 3
> 이오리스
> Spawn Delay Time : 5(Sec)



Trigger1
> Monster_4
> Count : 2
> 누크던
> Spawn Delay Time : 10(Sec)





Trigger1
> Monster_1
> 퀸투스
> Count : 1
> Spawn Delay Time : 0(Sec)



Trigger1
> Monster_2
> Count : 2
> 피그미
> Spawn Delay Time : 0(Sec)



Trigger1
> Monster_3
> Count : 3
> 이오리스
> Spawn Delay Time : 5(Sec)



Trigger1
> Monster_4
> Count : 2
> 누크던
> Spawn Delay Time : 10(Sec)