

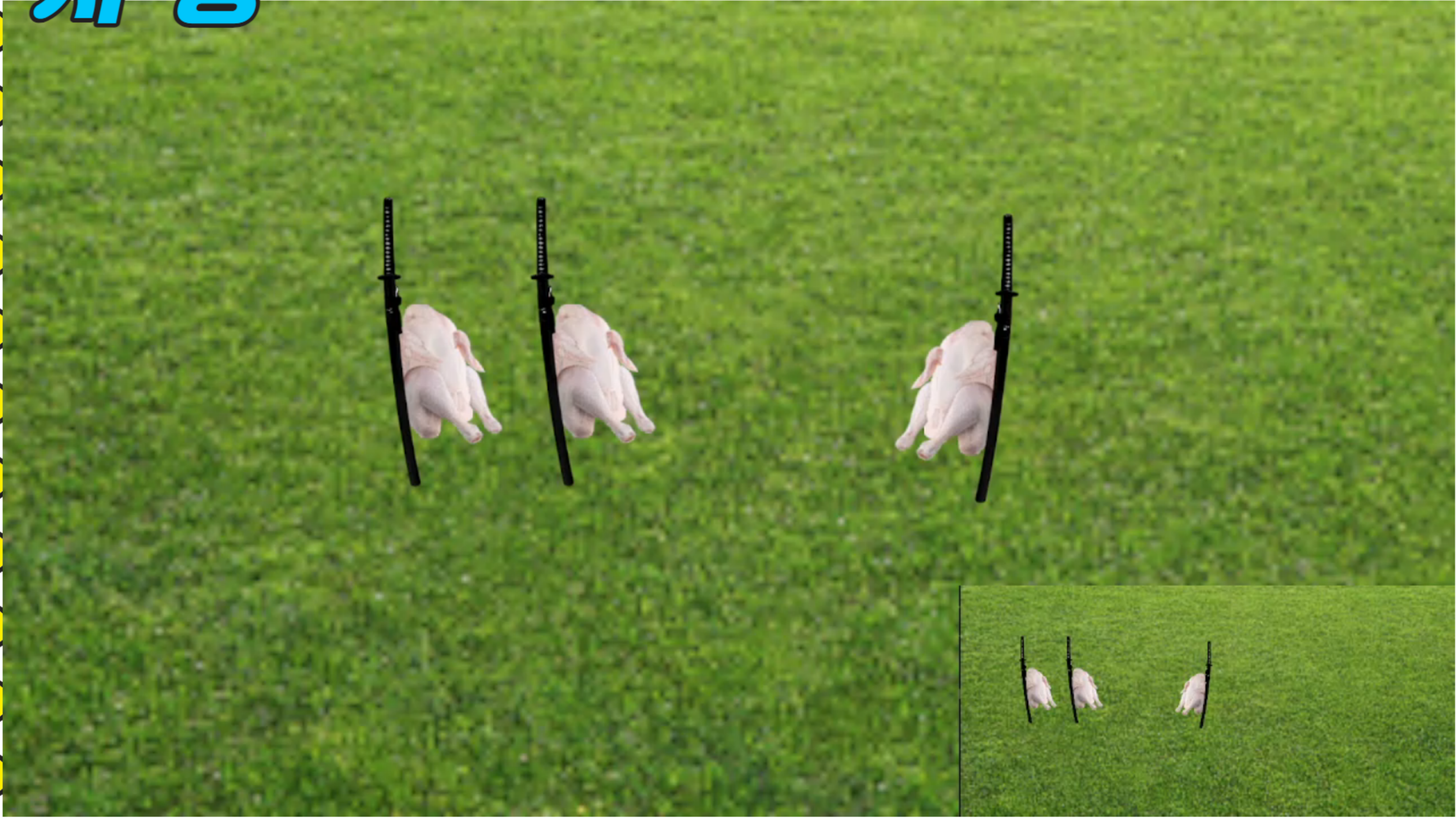
등대기가 1 2

목차

목차

그런거 없다

시-침





에셋스토어에서 제공하는 Mirror를 사용하여 멀티 기능들을 간단하게 만들었다.

이동



이동

```
moveDirection = new Vector3(Input.GetAxis("Horizontal"),Input.GetAxis("Vertical"),0);  
moveDirection = transform.TransformDirection(moveDirection);  
moveDirection *= MoveSpeed;  
characterController.Move(moveDirection*Time.deltaTime);
```

키보드 값을 입력받아 캐릭터가 위치를 이동하는 코드이다.

이동



```
if (Input.GetKey(KeyCode.W))
{
    W();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.S))
{
    S();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.A))
{
    A();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.D))
{
    D();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.W) && Input.GetKey(KeyCode.A))
{
    WA();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.W) && Input.GetKey(KeyCode.D))
{
    WD();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.S) && Input.GetKey(KeyCode.A))
{
    SA();
}
if (Input.GetKey(KeyCode.S) && Input.GetKey(KeyCode.D))
{
    SD();
}
```

입력받은 값에 따라 애니메이터를 통해 이동하는 방향에 맞게 캐릭터가 방향을 바꾼다.

```
private void WD()
{
    anim.SetBool("WD-Input", true);
    anim.SetBool("Right-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}

private void W()
{
    anim.SetBool("W-Input", true);
    anim.SetBool("Right-Move", true);

    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}

private void WA()
{
    anim.SetBool("WA-Input", true);
    anim.SetBool("Left-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}
```

```
private void A()
{
    anim.SetBool("A-Input", true);
    anim.SetBool("Left-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}

private void SA()
{
    anim.SetBool("SA-Input", true);
    anim.SetBool("Left-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}

private void S()
{
    anim.SetBool("S-Input", true);
    anim.SetBool("Right-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}
```

```
private void SD()
{
    anim.SetBool("SD-Input", true);
    anim.SetBool("Right-Move", true);

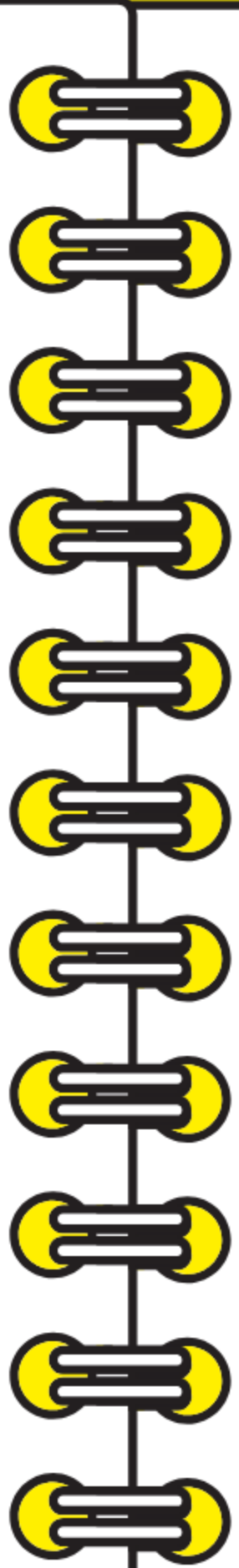
    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("D-Input", false);
}

private void D()
{
    anim.SetBool("D-Input", true);
    anim.SetBool("Right-Move", true);

    anim.SetBool("W-Input", false);
    anim.SetBool("WD-Input", false);
    anim.SetBool("A-Input", false);
    anim.SetBool("SA-Input", false);
    anim.SetBool("WA-Input", false);
    anim.SetBool("S-Input", false);
    anim.SetBool("SD-Input", false);
}
```

위 코드의 함수들

발도



발도하는 영상 넣

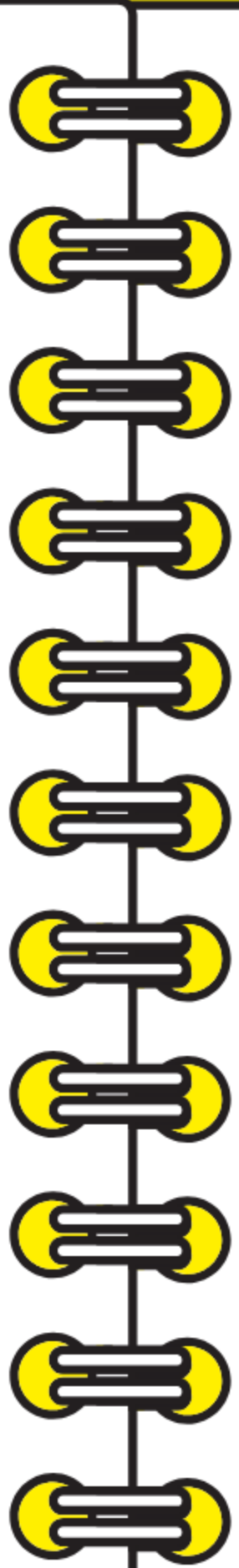
```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Mouse0))
{
    if (Teado_Attack <= 0 && Teado_Attack2 <= 0)
    {
        TeadoAttack_or_Baldo();
        mid = 0.1f;
    }

    if (Teado_Attack > 0 && mid <= 0)
    {
        TeadoAttack2();
    }
}
Teado_Attack -= Time.deltaTime;
mid -= Time.deltaTime;
Teado_Attack2 -= Time.deltaTime;
```

```
private void TeadoAttack_or_Baldo()
{
    if (anim.GetBool("Teado-Baldo"))
    {
        if (Teado_Attack <= 0)
        {
            anim.SetBool("DefAt1", true);
            Teado.gameObject.tag = "DefAT";
            Teado_Attack = 0.8f;
        }
    }
    anim.SetBool("Teado-Baldo", true);
    anim.SetBool("IDLE", false);
    anim.SetBool("Sunap", false);
}
```

검이 수납 상태 일 때 좌클릭을 하게 되면 발도 애니메이션이 실행 된다.

수납



수납 영상

```
if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space))
{
    anim.SetBool("Space", false);
    Body.gameObject.tag = "Body";
}

if (Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftShift))
{
    if (anim.GetBool("Teado-Baldo"))
    {
        anim.SetBool("Sunap", true);
        anim.SetBool("IDLE", true);
        anim.SetBool("Teado-Baldo", false);
    }
}
```

검이 발도 상태 일 때 쉬프트 키를 누르면 수납 애니메이션이 실행 된다.

공격

공격하는 영상 넣으면 됨

공격

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Mouse0))
{
    if (Teado_Attack <= 0 && Teado_Attack2 <= 0)
    {
        TeadoAttack_or_Baldo();
        mid = 0.1f;
    }

    if (Teado_Attack > 0 && mid <= 0)
    {
        TeadoAttack2();
    }
}
Teado_Attack -= Time.deltaTime;
mid -= Time.deltaTime;
Teado_Attack2 -= Time.deltaTime;
```

```
private void TeadoAttack_or_Baldo()
{
    if (anim.GetBool("Teado-Baldo"))
    {
        if (Teado_Attack <= 0)
        {
            anim.SetBool("DefAt1", true);
            Teado.gameObject.tag = "DefAT";
            Teado_Attack = 0.8f;
        }
    }
    anim.SetBool("Teado-Baldo", true);
    anim.SetBool("IDLE", false);
    anim.SetBool("Sunap", false);
}

private void TeadoAttack2()
{
    anim.SetBool("DefAt2", true);
    Teado_Attack2 = 0.7f;
}
```

좌클릭을 누르면 공격 애니메이션을 실행한다.

피격

```
private void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.gameObject.CompareTag ("DefAT"))
    {
        if (Body.gameObject.tag == "Body")
        {
            HIT();
        }
    }
}

private void HIT()
{
    HP -= 10;
}
```

캐릭터가 검과 부딪히면 HP가 줄어드는 코드이다.

막기

막는 영상 넘

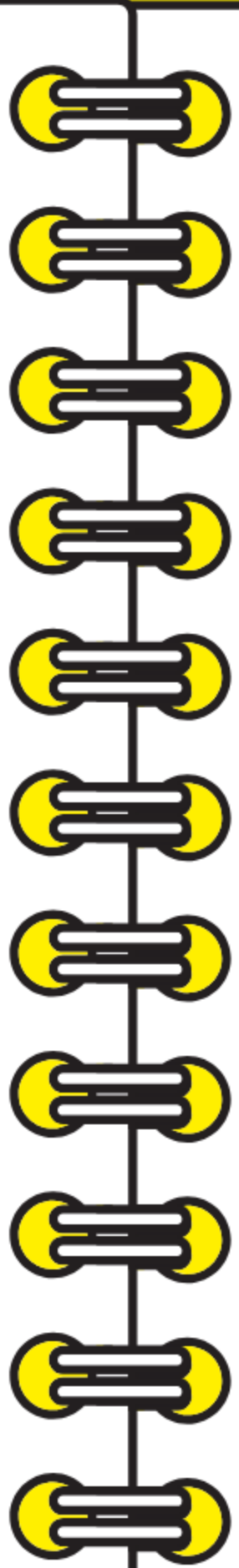
```
if (Input.GetKey(KeyCode.Mouse1))
{
    TeadoMakgi();
    MoveSpeed = 5;
}

if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Mouse1))
{
    MoveSpeed = 10;
}
```

```
private void TeadoMakgi()
{
    if(!anim.GetBool("Space"))
    {
        anim.SetBool("Mouse1",true);
        Body.gameObject.tag == "mu";
    }
}
```

**우클릭 하면 막는 애니메이션이 실행되며
캐릭터를 피격을 당하지 않는 상태로 전환한다.(무적)**

구르기



구르는 영상 넘

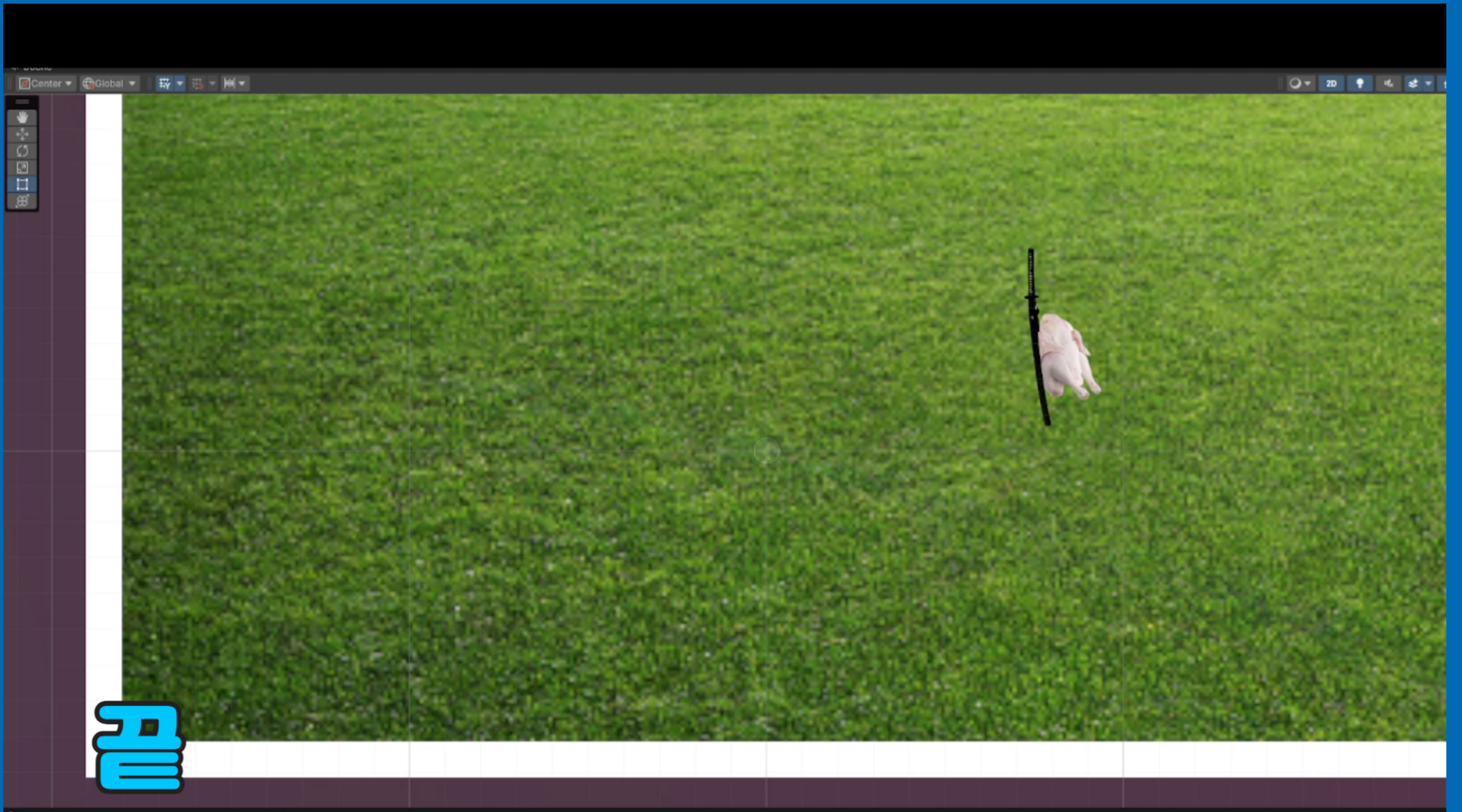
구르기

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
{
    if (Gurugicolltime <= 0)
    {
        Gurugi();
    }
}
Gurugicolltime -= Time.deltaTime;

if (Input.GetKeyUp(KeyCode.Space))
{
    anim.SetBool("Space", false);
}
```

```
private void Gurugi()
{
    anim.SetBool("Space", true);
    if (anim.GetBool("A-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(-2.5f,0,0));
    }
    if (anim.GetBool("D-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(2.5f,0,0));
    }
    if (anim.GetBool("S-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(0,-2.5f,0));
    }
    if (anim.GetBool("SA-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(-1.25f,-1.25f,0));
    }
    if (anim.GetBool("SD-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(1.25f,-1.25f,0));
    }
    if (anim.GetBool("W-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(0,2.5f,0));
    }
    if (anim.GetBool("WA-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(-1.25f,1.25f,0));
    }
    if (anim.GetBool("WD-Input"))
    {
        characterController.Move(new Vector3(1.25f,1.25f,0));
    }
}
```

스페이스바를 누르면 보던 방향 쪽으로 구른다.



끝