1. 개요

스크린샷, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명“Slime Slayer”

#탑 다운 시점의 성장형 RPG #아직 전투는 구현하지 못함

#키입력과 UI 버튼을 통한 이동과 플레이어 능력치, 상태 제어

#Github #https://github.com/B977029/2023Unreal5FinalProject

2. 블루 프린트

지도, 평면도, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 2-1 맵

#아래 Paper 2D Tile set들을 이용해 구성한

스크린샷, 사각형, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 만화 영화, 픽셀이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 사각형, 픽셀, 패턴이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 사각형, 패턴, 픽셀이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명Paper 2D Tile map

스크린샷, 직사각형, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명지도, 직사각형, 도표, 평면도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명그린, 직사각형, 스크린샷, 사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#Ground #Road #Props

#세가지 레이어

장난감, 만화 영화, 애니메이션, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명2-2 플레이어

#SpringArm Camera #Paper Flipbook

#탑 다운 시점이지만

#입체감을 위해 45°위에서

2-3 이동/애니메이션

<IMC\_Input>

스크린샷, 텍스트, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#WASD 이동 #E 공격

<BP\_Player>

텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명#Horizon Move #f\_Add Movement Input

#Flipbook Animation #f\_SetFlipbook

#반대 방향으로 움직이면 #Sprite f\_Set World Rotation해서 뒤돌아보기

#방향 기억을 위한 Direction 변수

멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명#Vertical Move #f\_Add Movement Input

#Flipbook Animation #f\_SetFlipbook

#Horizon Moved와는 달리 #Completed시 전환하는 Idle상태 flipbook이 다르므로

#Front bool변수를 이용해 구분

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 멀티미디어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#Player Animation #F\_Action\_if\_Direction #F\_Completed\_Action\_if\_Direction

#Direction 변수에따라 #Flipbook변경

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 전자제품이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#Main Gamemode에서 #Event Call시 #Flipbook 변경

2-4 플레이어 상태, 능력치 제어

<PS\_PlayerState>

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#플레이어 상태 체크

#F\_Check\_Gameover #HP가 0이하 일 때 #BP\_Main의 Game over Event Call

#F\_Check\_Level\_Up #경험치가 max에 도달하면 레벨 업 #LevelUP 매크로 작동

스크린샷, 텍스트, 자동차, 차량이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#능력치 제어 이벤트들

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#Level UP 매크로 #Level, Max Level, Max Hp 증가 #Hp max로 회복

2-5 메인 이벤트

<BP\_Main>

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#게임오버 이벤트 #UI에 Gameover 문구 생성 #플레이어 캐릭터 애니메이션

#딜레이 후 #타이틀 화면으로

2-6 UI

스크린샷, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명<Title> <WB\_Title>

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#Start 버튼 #메인 레벨로 레벨 전환

#Quit 버튼 #게임 종료

스크린샷, 텍스트, 지도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명<Main>

<WB\_UI>

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

#각 버튼에 대응하는 #변수 제어 Event Call

#YOUDIE Event # 게임 오버 UI 생성

3.리소스 출처

<Sprite>

스크린샷, 지도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<https://game-endeavor.itch.io/mystic-woods>

<Background img>

경치, 나무, 황야, 안개이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

https://www.deviantart.com/ternology/art/2D-Platformer-Background-Forest-Version-888574129