

Enhanced Input

UE5의 Enhanced Input 탄생 배경

1. 멀티플랫폼 및 다양한 입력 장치 지원 필요성

UE4에서는 주로 키보드와 컨트롤러 기반의 입력을 처리했으나, VR, AR, 터치스크린 등의 다양한 입력 장치가 증가하면서 더욱 유연한 입력 시스템이 필요해졌습니다.

2. 보다 유연한 입력 컨텍스트 요구

게임에서 특정 모드(전투 모드, UI 모드 등)에 따라 입력을 동적으로 변경하는 것이 어려웠기 때문에 이를 쉽게 관리할 수 있는 기능이 필요했습니다.

3. 향상된 키 리매핑 및 런타임 설정 변경 요구

UE4에서는 키 리매핑이 어렵고, 이를 직접 구현해야 했지만, 많은 게임에서 실행 중 키 변경이 필수적인 기능이 되면서 기본적으로 지원하는 기능이 필요해졌습니다.

4. 이벤트 기반 입력 처리의 필요성

기존 입력 시스템은 `Pressed` 와 `Released` 정도만 제공했지만, 보다 세밀한 입력 이벤트(`Started`, `Triggered`, `Completed` 등)가 필요했습니다.

5. 멀티플레이 및 로컬 코옵(Co-op) 환경 개선

기존 UE4 시스템은 여러 개의 입력 장치를 처리하는 것이 어려웠지만, Enhanced Input 을 통해 플레이어별 개별 입력 설정이 가능해졌습니다.

결론

UE5의 Enhanced Input 시스템은 기존 UE4의 입력 시스템이 가진 단점을 보완하고, 보다 확장성과 유연성을 높이기 위해 탄생했습니다. 특히, **멀티플랫폼 지원, 입력 컨텍스트 시스템, 이벤트 기반 입력 처리, 키 리매핑 기능** 등의 개선을 통해 현대적인 게임 개발에 최적화된 입력 시스템을 제공합니다.