

CHAPTER 8

실제 게임으로 만들어 친구들과 함께 즐겨요!

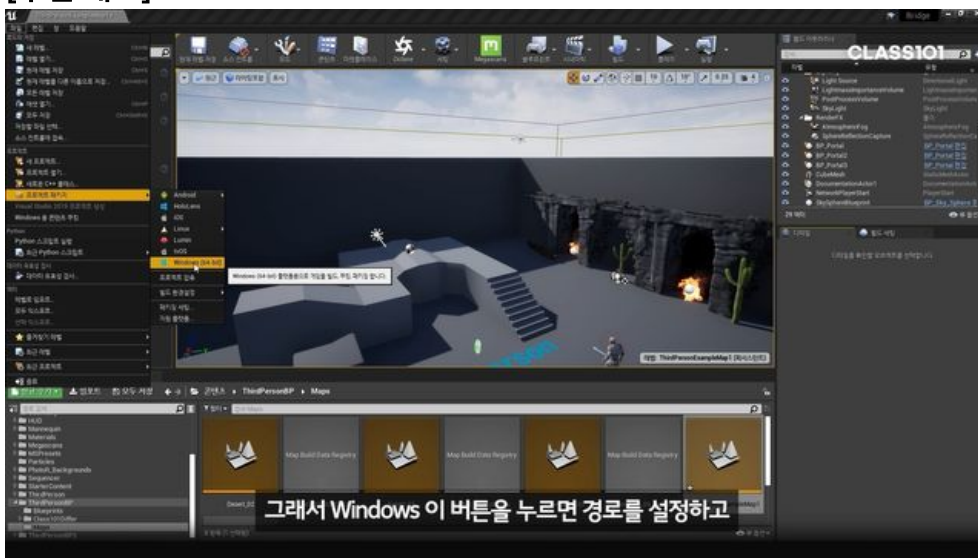
*만약 패키징 시 폴리지로 배치된 나무의 텍스처가 로딩되지 않는 이슈가 있을 경우 아래 내용을 참조해주세요.

- 나무 애셋의 마스터 머티리얼로 이동해서, 머티리얼의 디테일 패널에서 **Used with Instanced Static Meshes** 를 체크해주시면 해결됩니다.

[수업 목표]

여러분 반갑습니다. 이번 시간엔 드디어 저희가 만든 환경을 게임 파일로 출력하는 방법에 대해 알아보고, 출력 전에 해줘야할 세팅들에는 어떤 것들이 있는지, 용량 최적화는 어떻게 할 것인지에 대해 알아보시다.

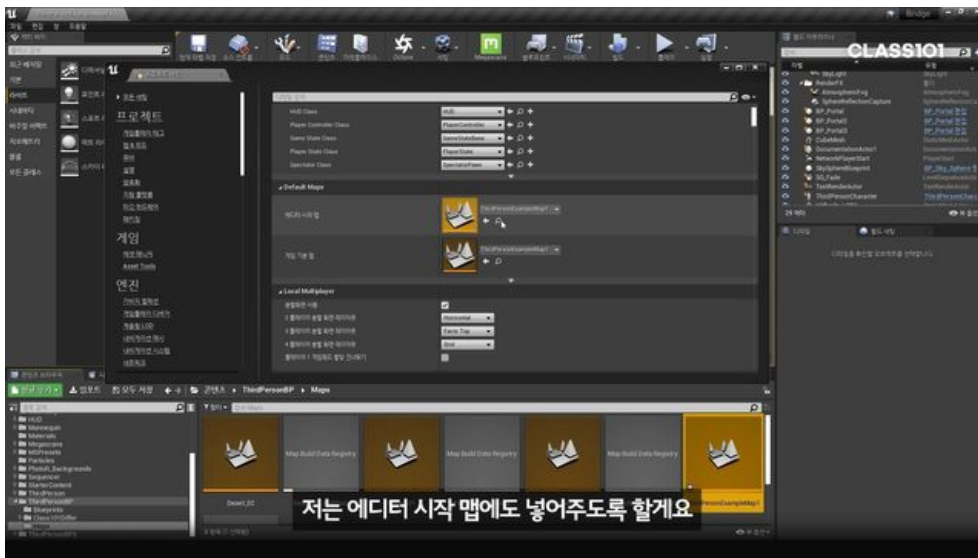
[수업 개요]



게임을 파일로 묶어내는 것을 보고 패키징이라고 부릅니다.

기본적으로 패키징 작업은 아주 쉽습니다. 좌상단 파일 - 프로젝트 패키지에서 알맞은 플랫폼으로 패키징하시면 됩니다.

그러나 그냥 패키징하면 시작 맵도 제대로 지정되지 않았고, 용량 최적화 등이 필요한 상태로 됩니다.

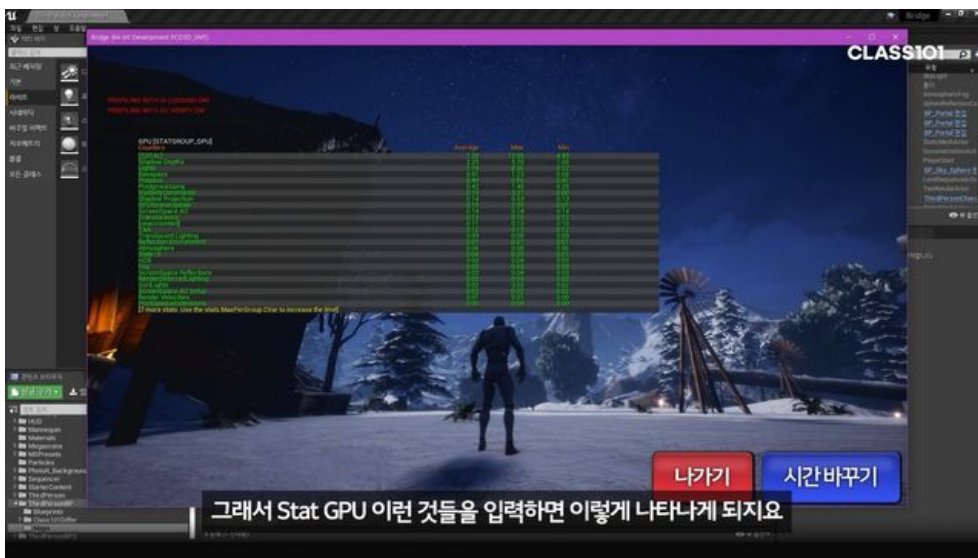


1:20 시작 맵 설정하기

모든 세팅 또는 맵&모드에서 Default Maps를 바꿀 수 있습니다.

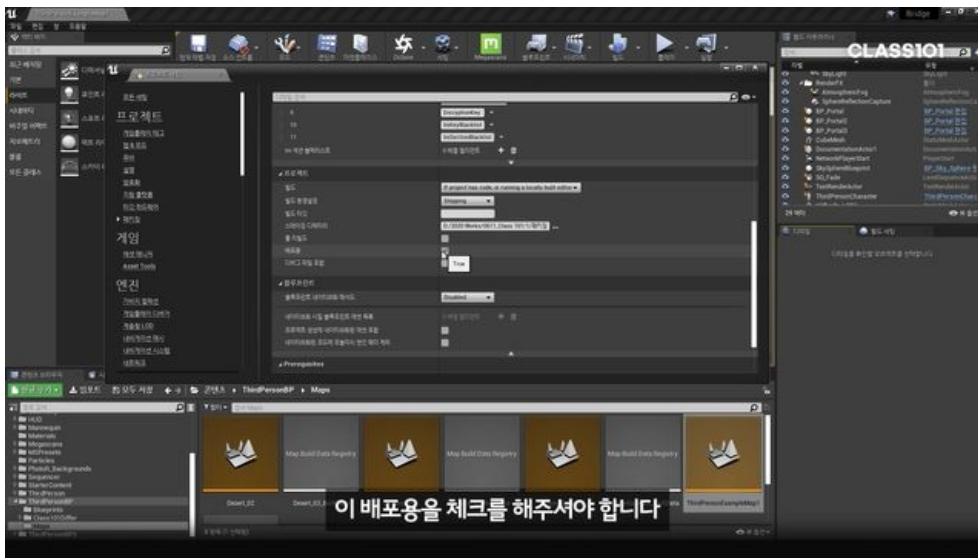
에디터 시작 맵은 프로젝트가 켜질 때 처음 나타날 맵이고,

게임 기본 맵은 게임이 시작됐을 때 처음 나타날 맵입니다.



그냥 패키징하게 되면 게임 안에서 이렇게 커맨드를 쓸 수 있게 됩니다.

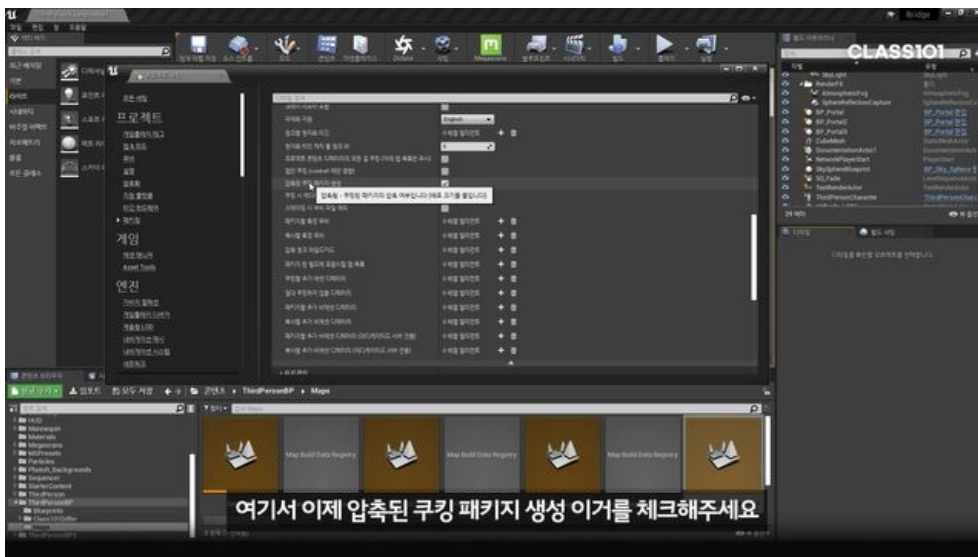
기존에 알려드렸던 커맨드는 단순 프로파일링과 스크린샷 정도만 가능했기에 큰 문제는 없었지만, 다른 명령어들을 더 사용하면 게임의 치트 등까지도 사용할 수 있기에 커맨드 사용은 개발용으로만 사용해야 합니다.



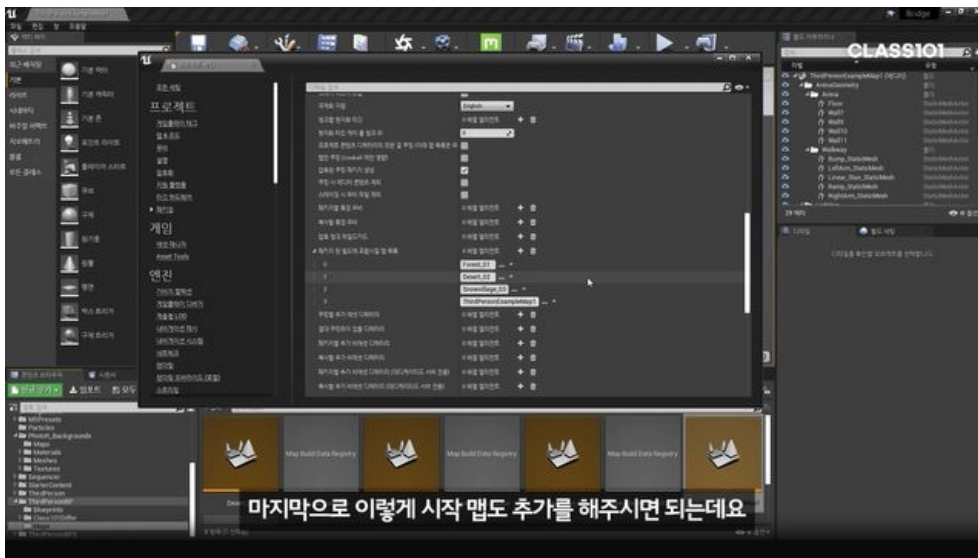
4:30 배포용 세팅, 압축 세팅

프로젝트 세팅 - 패키징 - 배포용에 체크를 해줍니다.

내부 테스트용은 체크하지 않고 빌드해도 됩니다. 커맨드를 사용해서 더 빠르게 테스트할 수 있기 때문이죠.

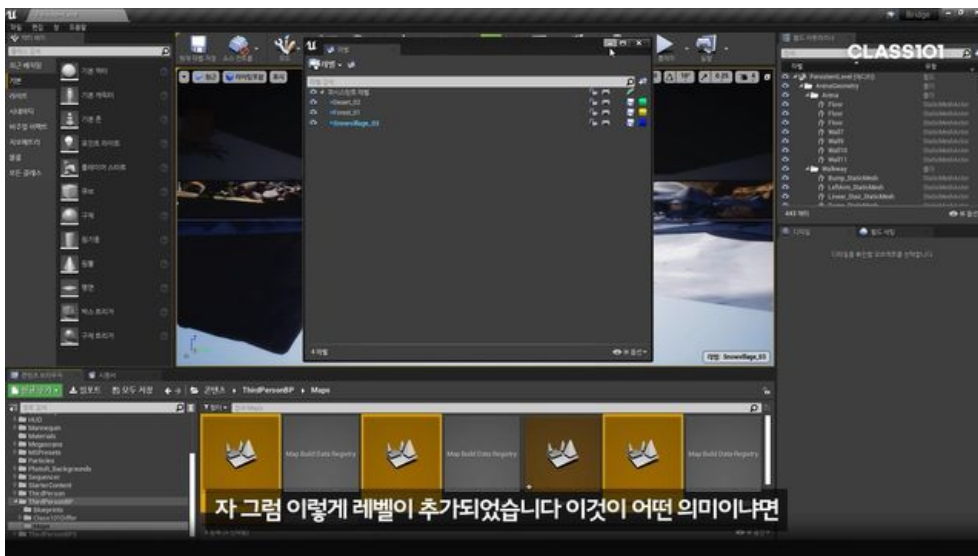


패키징 부분의 화살표를 눌러 세부 옵션들을 연 다음, 압축된 쿠키 패키지 생성 을 체크해주세요.



그리고 패키징된 빌드에 포함시킬 맵 목록에 저희가 사용하는 레벨만 넣어주시면 됩니다.

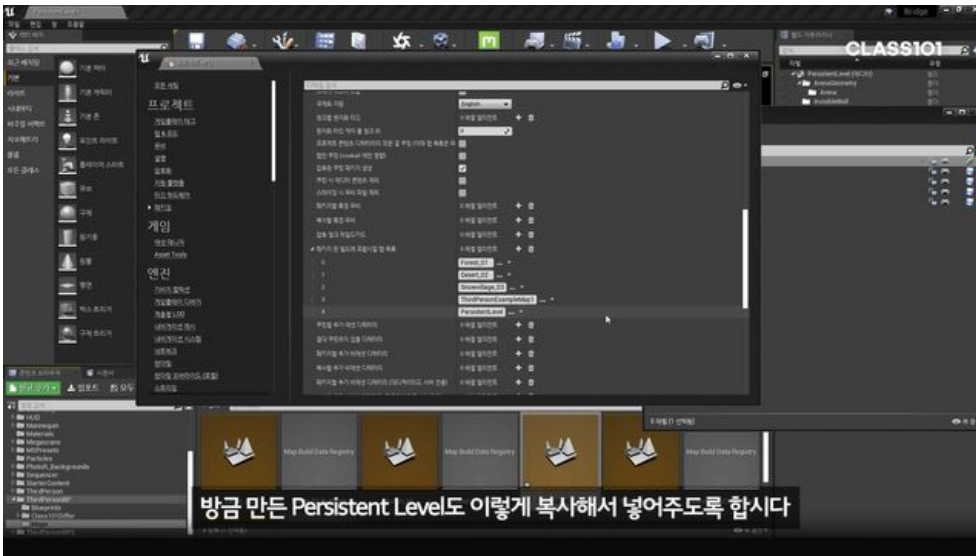
다만 이 부분에서 이슈가 있어 아래의 해결법으로 따라오시면 됩니다.



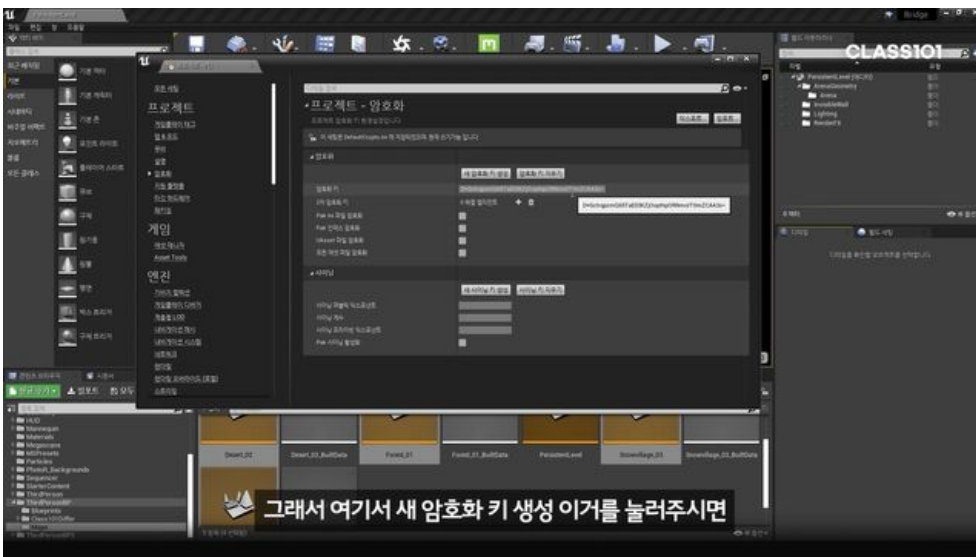
7:10 퍼시스턴트 레벨 셋업

한 개의 레벨 아래에 서브 레벨들을 종속시켜, 맨 처음 레벨이 열리면 모든 것들을 로드하고 그 안에서 다른 레벨들로 이동할 수 있는 방법인 퍼시스턴트 레벨, 레벨 스트리밍이라는 개념이 있습니다.

빈 레벨을 만들어 열어주고, 상단의 창 - 레벨을 열어 ui를 열어준 다음 우리의 모든 레벨들을 아래로 종속시켜 줍니다.



이렇게 완료했다면 퍼시스턴트 레벨도 포함시킬 맵 목록에 넣어줍니다.



패키징 전 프로젝트 설정 창에서 다양한 세팅들을 살펴보시는 것이 좋습니다.

파일을 암호화하여 언패킹을 방지할 수 있고, 라이선스 등을 기재할 수 있으며 로딩 화면 등도 바꿀 수 있습니다.

엄연한 판매될 상품이고 저작권이 있고, 필요에 따라 사후 관리까지 이뤄질 것이기에 다양한 세팅들이 준비되어 있습니다. 그래서 실제 게임물을 출판한다고 생각하시고 한번 꼭 둘러보시는 것을 추천드립니다.

[다음 수업 예고]

다음 챕터는 마지막 챕터로, 언리얼의 다양한 팁들, 공부법 등에 대해 알아보도록 하겠습니다. 고맙습니다! 러셀이었습니다.