



2020575068 / 최원욱

게임프로그래밍(언리얼)



CONTENTS A

유니티/언리얼 선택 과정



CONTENTS B

개발 과정



CONTENTS C

게임 설명



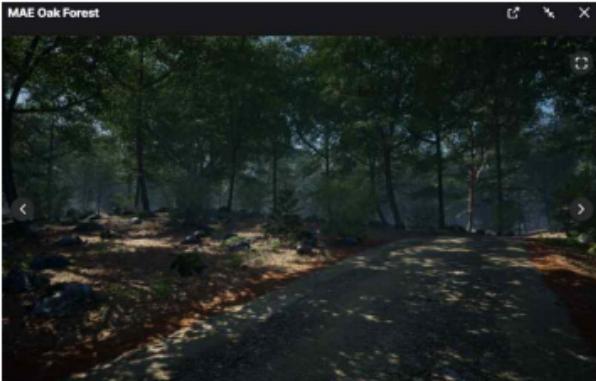
CONTENTS D

레퍼런스



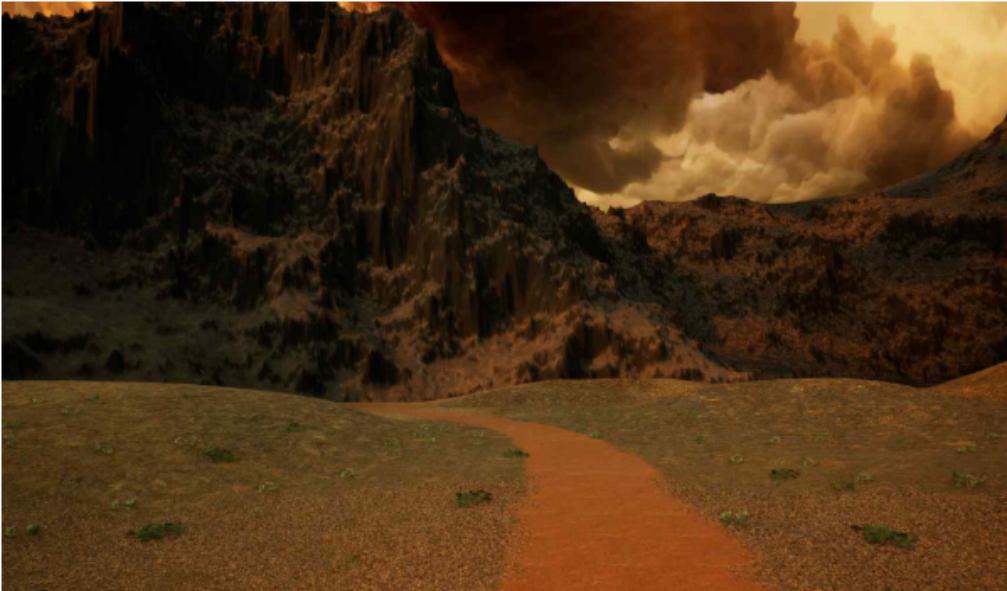
평소 언리얼 엔진에서 매달 무료 에셋을
받아둔게 있어서 과제도 할 겸 언리얼을 경험해보기로 함

프로젝트의 경우 3인칭 기본 템플릿을 사용
동전 먹기 시스템 -> 사막에서 물을 찾아서 생존하는 게임 느낌으로 컨셉 결정



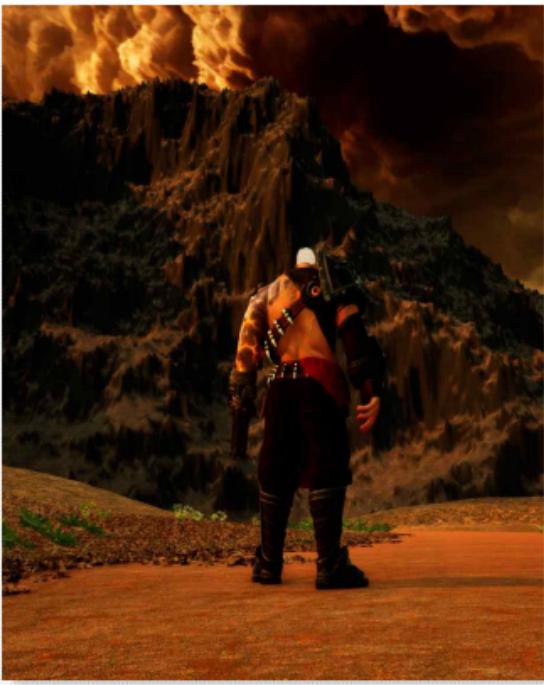
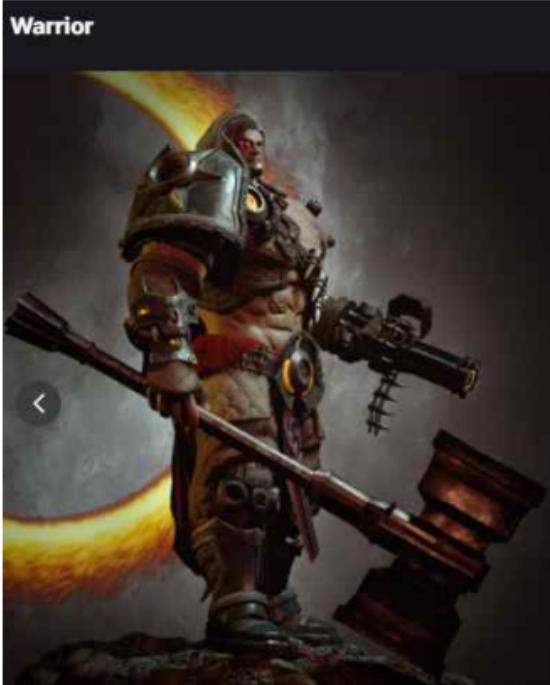
기초 맵 같은 경우는 MAE Oak Forest 라는 에셋을 사용

맵이 너무 방대하고 Mesh가 많아 도로를 제외하고 다 랜드스케이프 모드로 삭제 및 축소



이후 Landscape 소스를 통해 산 삽입을 통해 배경 구축
SkyBox Pack 을 통해 light 설정 및 하늘 배경 변경

Warrior



Warrior이라는 무료 에셋을 통한 캐릭터 적용 및 3D 움직임 동기화

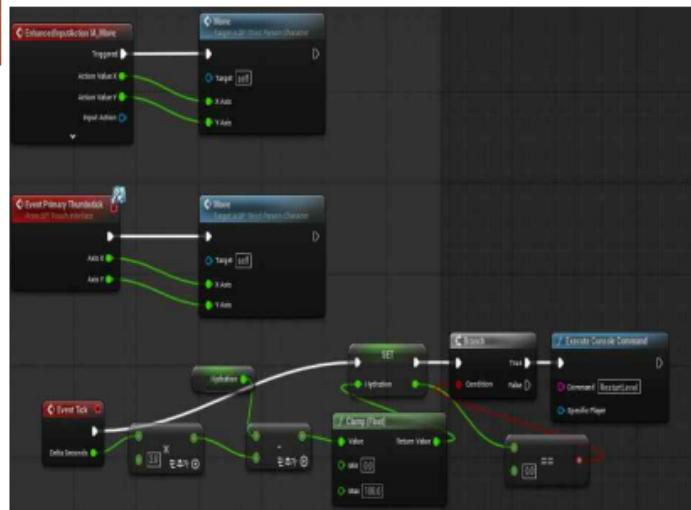
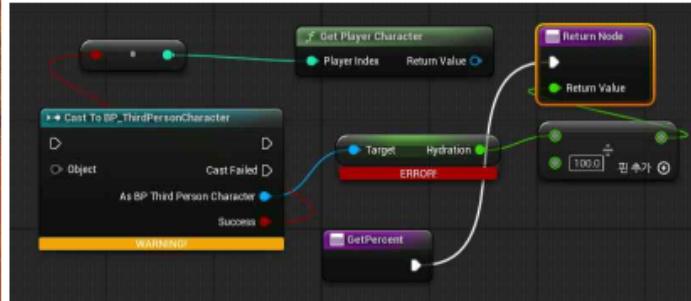


위젯 블루프린트로 메인 메뉴 구성

Start -> OnClick 통해 게임 시작

Quit -> QuitGame 블루프린트로 게임 종료

PPT PRESENTATION



체력바 설정 0~100 / 설정 초당 2씩 깎아가게 설정
물 웅덩이에 닿으면 오브젝트가 없어지며 피가 참





레퍼런스 및 후기

GEMINI , GPT

<https://www.fab.com/ko/listings/967505ae-397f-498a-ab4e-1166ff3d2978>

<https://www.fab.com/ko/listings/21c3786d-bc4a-472f-bace-70e40b2f01dc>

<https://www.fab.com/ko/listings/1da770c2-0214-403e-918e-350e5a0b97c8>

총점 6 / 10 점

언리얼을 사용하면서 많은
에러와 프로젝트 패키지를
하는 과정에서 오류를 극복
해내지 못해 아쉬웠습니다.