

First Project Matador



김대희
인터페이스, UI 작업
오브젝트 상호작용 작업
버그수정 작업



황상욱
맵디자인 작업
사운드 디렉팅 작업
캐릭터 애니메이션, AI 작업

맵디자인



오브젝트 코딩

03

블루프린트 기반

- 블루프린트 베이스로 오브젝트와
- 게임모드에 변수를 넣어 빙의, 특수행동등 상호작용 코드 프로그래밍

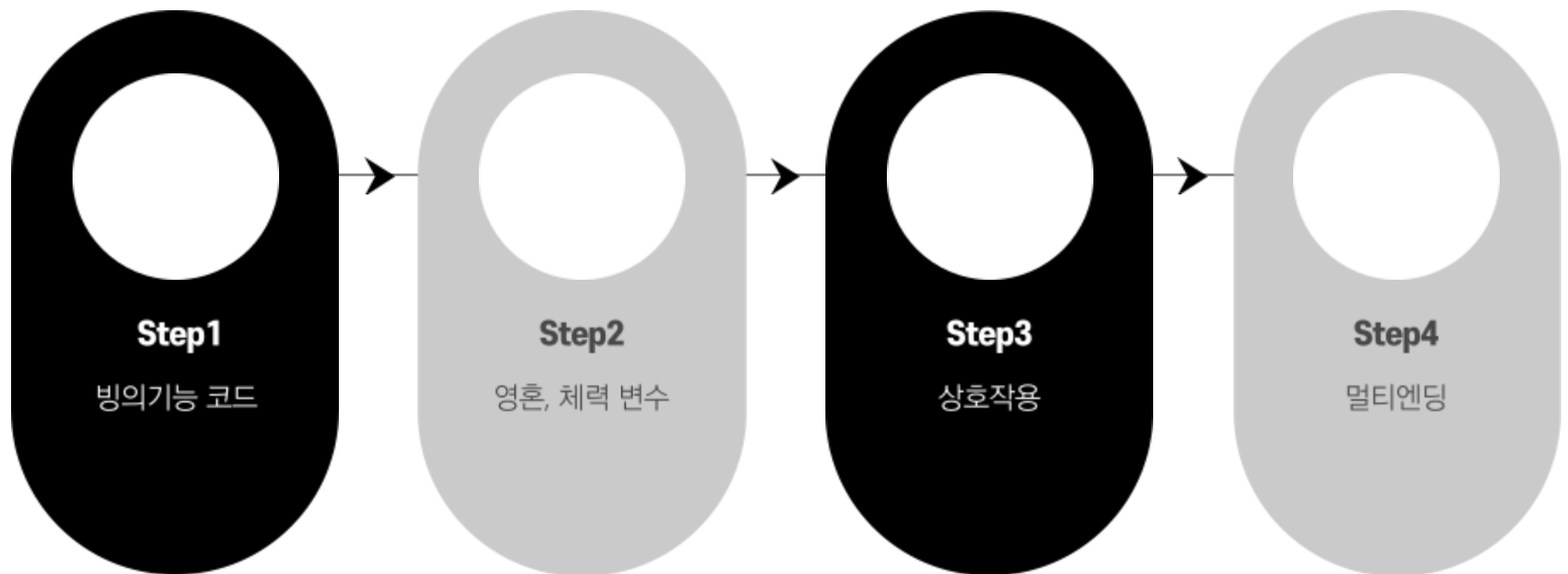


04

First Project
Matador

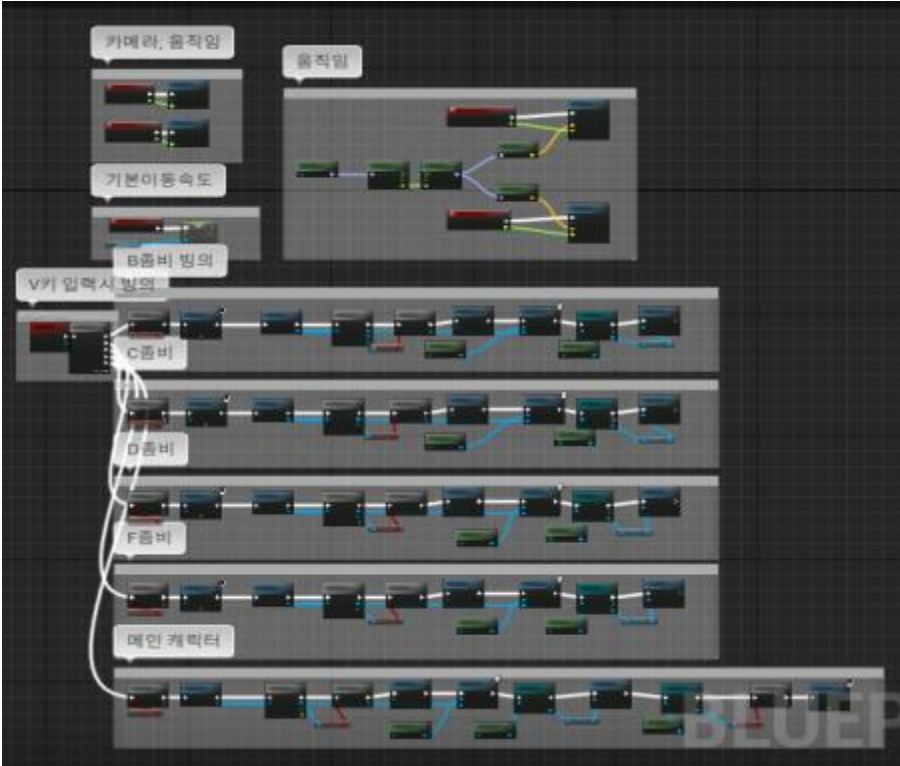
코드 설명 순서

BluePrints



05

빙의 기능 코드



전체 코드 및 확대

영혼 캐릭터의 블루프린트

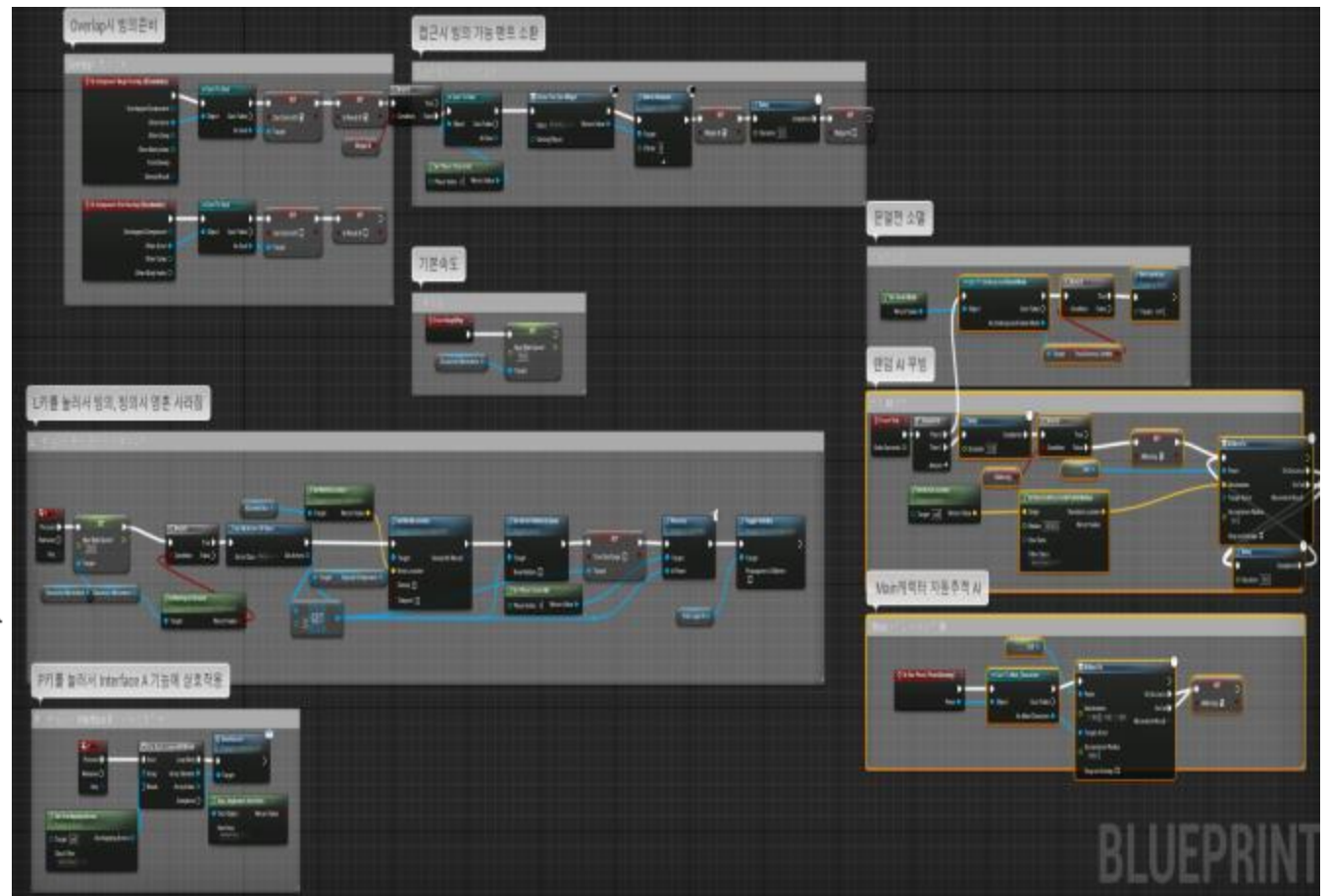


06

좀비 기능 코드

좀비 기능 전체 코드

·
좀비마다 개별 적용하였음
예시는 B좀비

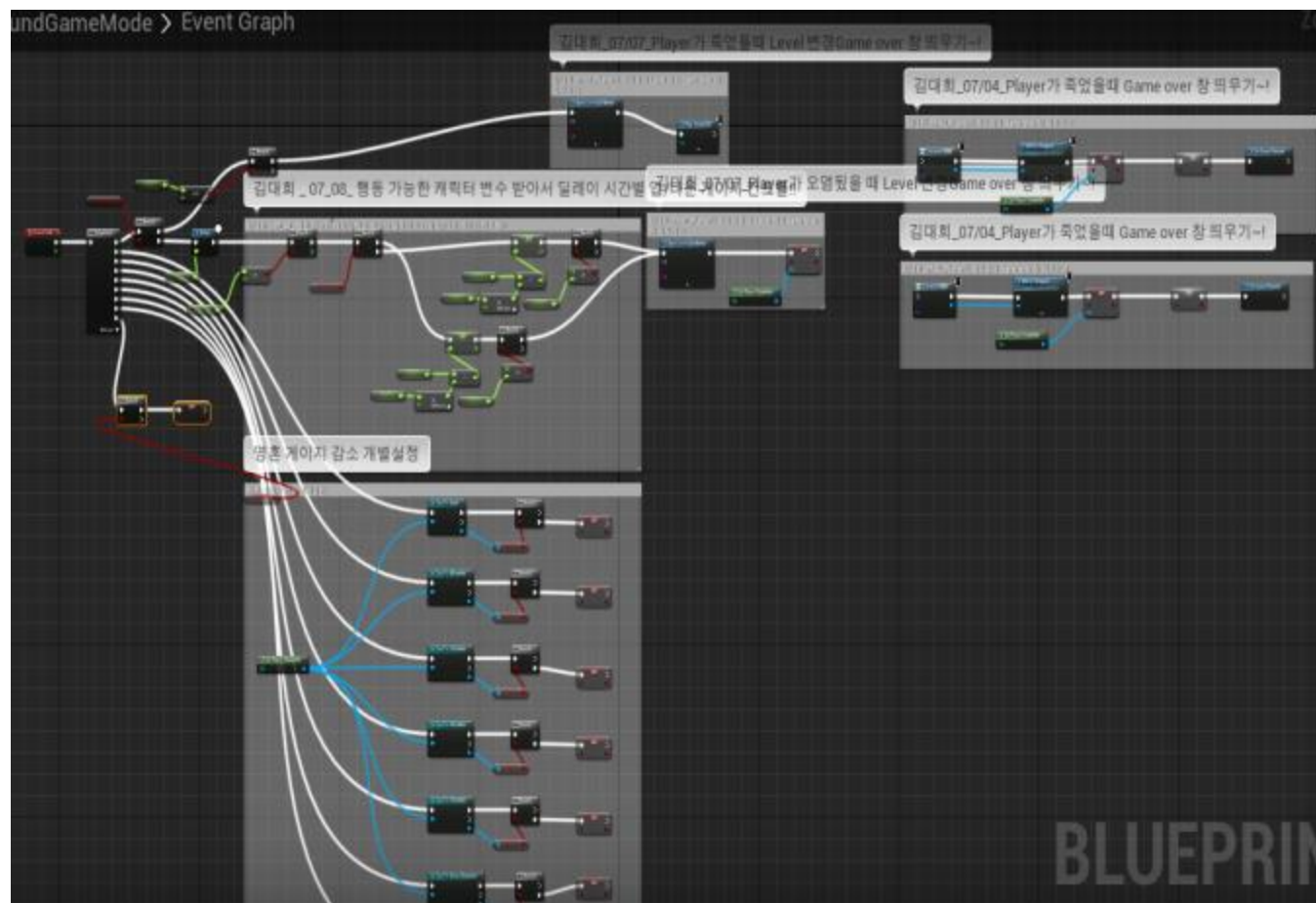


07

게임 모드 코드(변수)

체력 및 영혼 변수

영혼게이지는 Event Tick으로
-Regen 설정
체력은 좀비 공격시에만 깎임

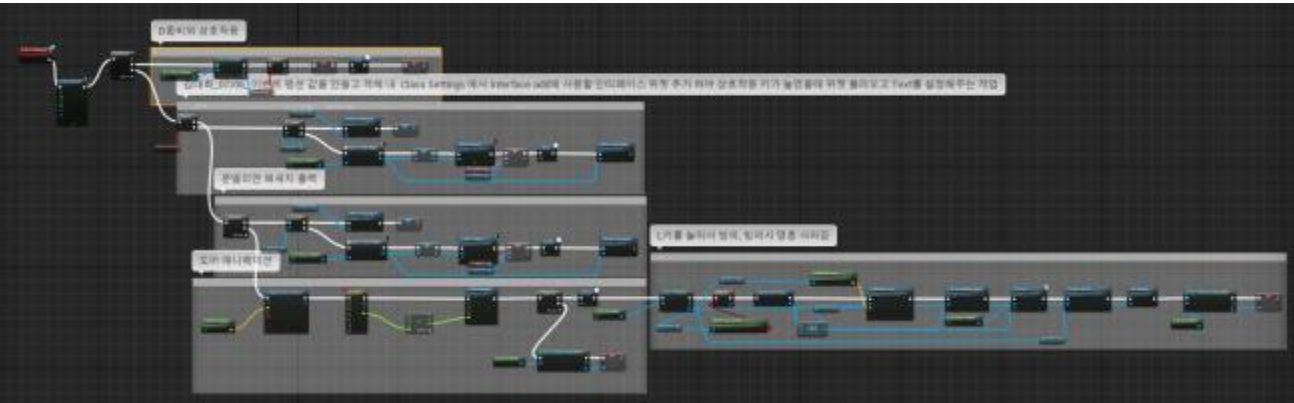
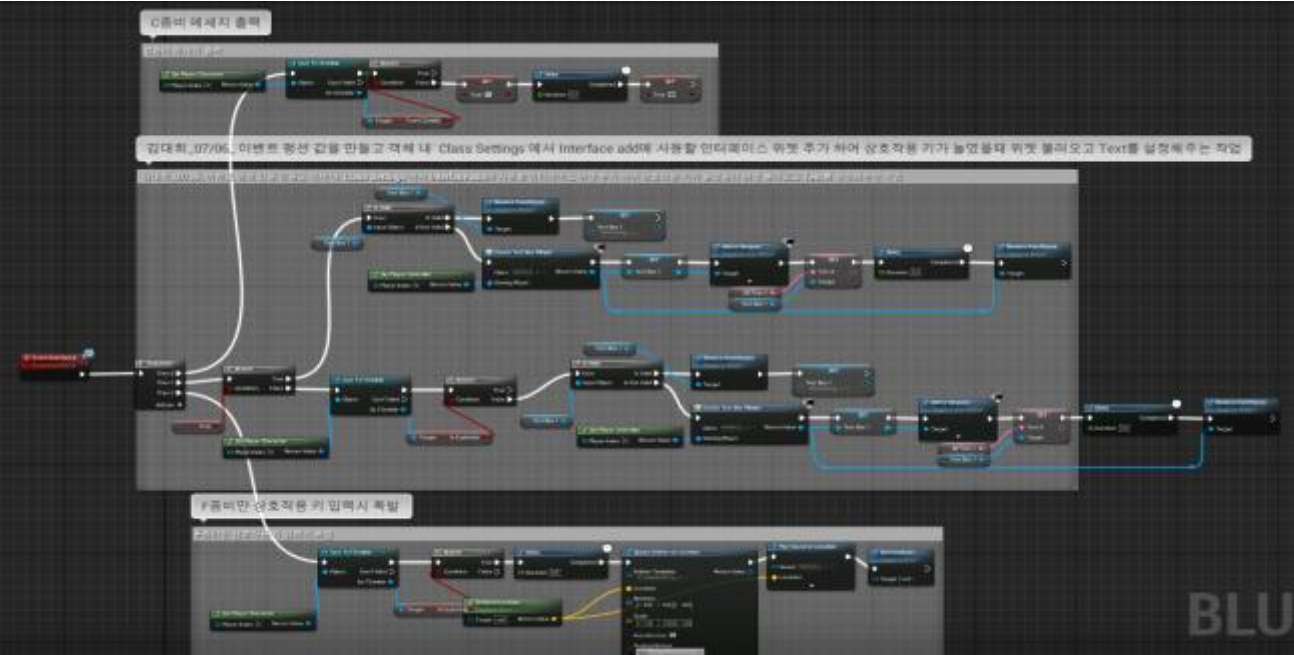


08

상호작용 오브젝트 코드

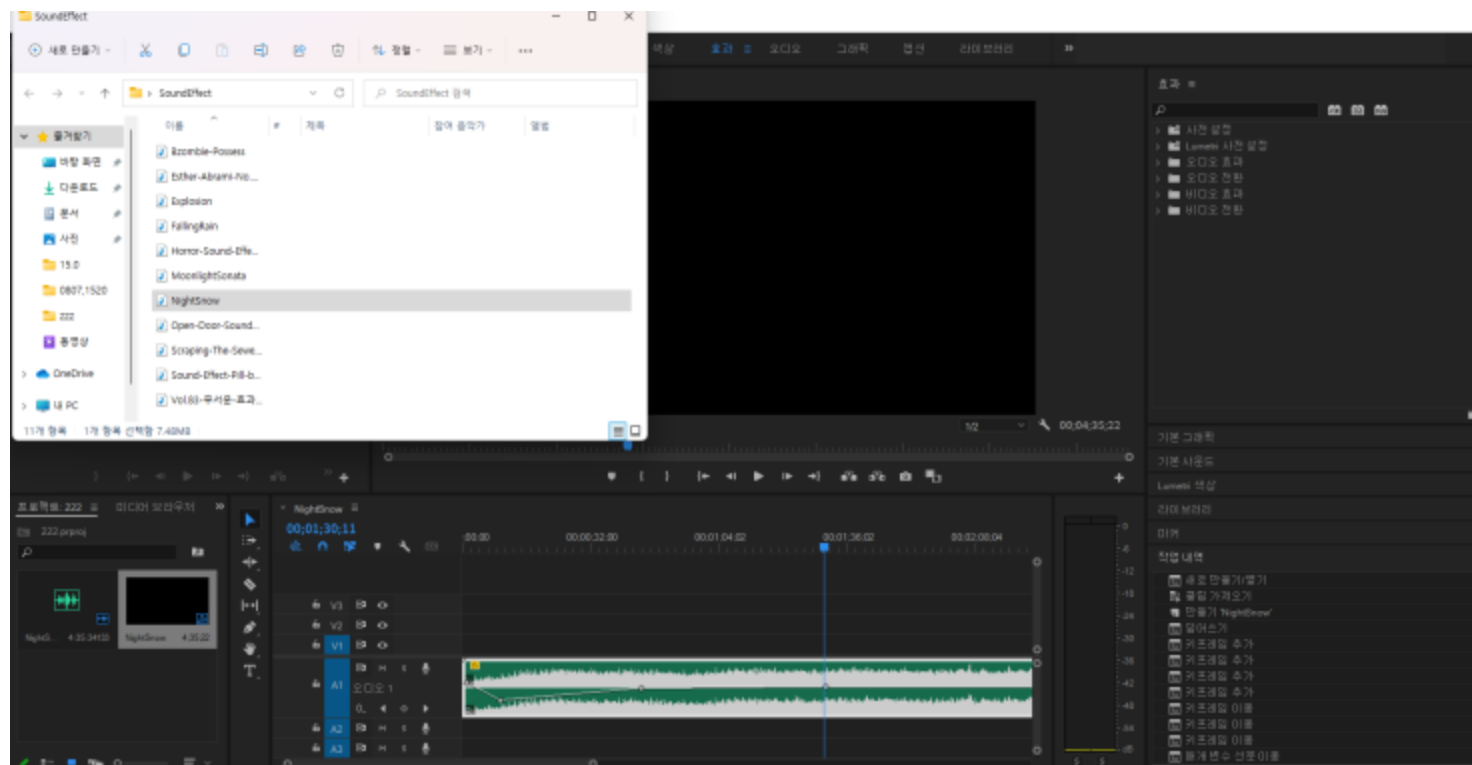
특수 상호작용

오브젝트별 상호작용하는
객체가 다르며
기능도 여러가지가 있다.



09

사운드 디렉팅



총 11개의 효과음 사용

각 상황 발생시 효과음을 재생하였으며 일부 음향효과는 거리감을 넣어 몰입도를 올렸습니다.



Thank You

감사합니다



김대희
김소연
황상욱

팀 프로젝트 발표

21/08/12 TUR