

Unreal Engine 4.24

# 교령 (校靈)

Hunted House

송우현

박성진

<https://www.youtube.com/watch?v=elnyQmbcBTk&t=61s>

<https://github.com/lkjfrf/Unreal-Engine4->

# 게임 컨셉

Enjoy your stylish business and campus life with BIZCAM

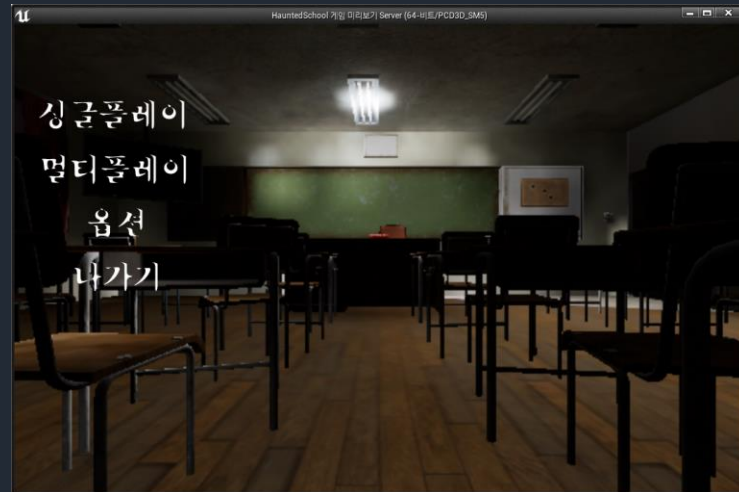


고전게임 화이트데이

2001년 '손노리' 왕리얼엔진을  
이용한 액션 어드벤처  
동양적인 학교 호러 게임

Unreal Engine

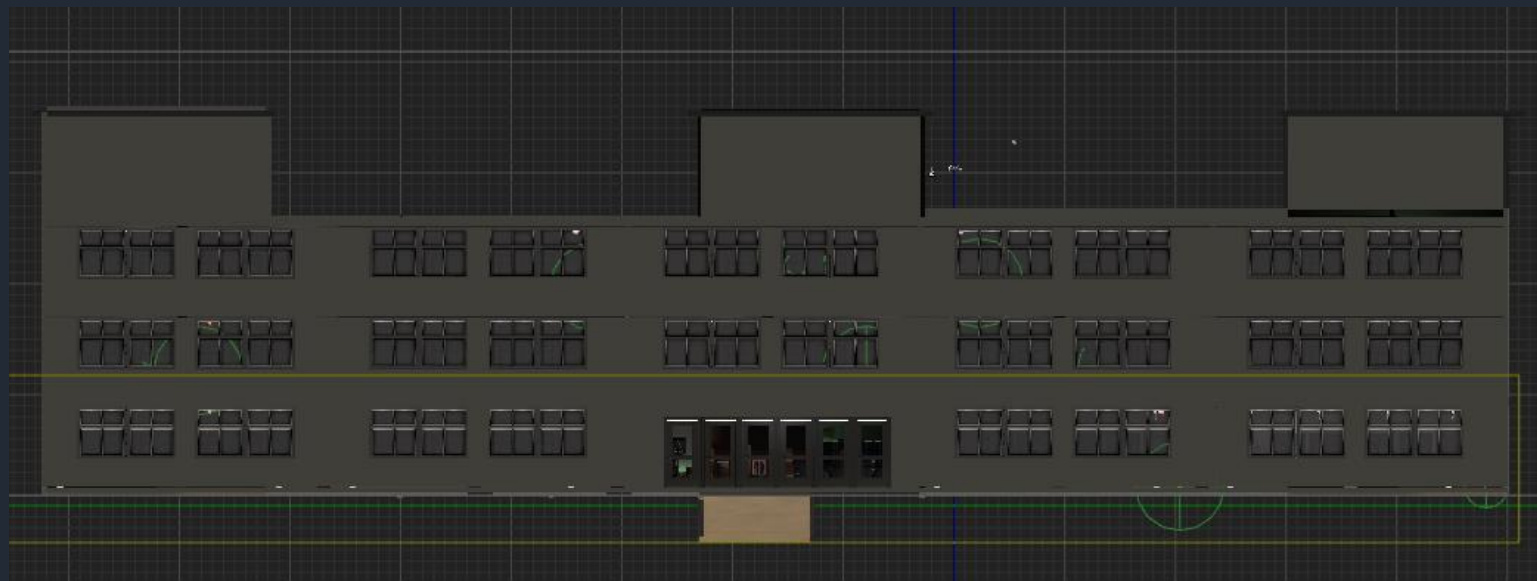
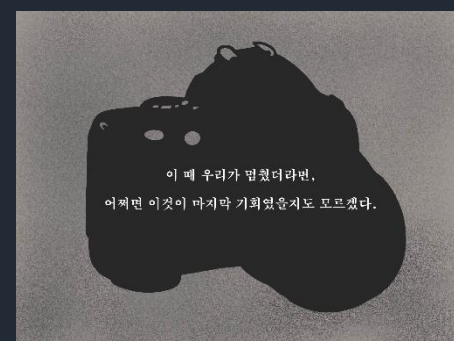
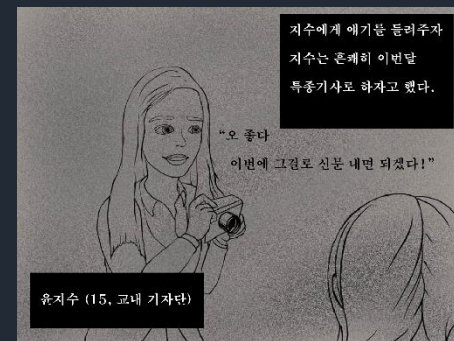
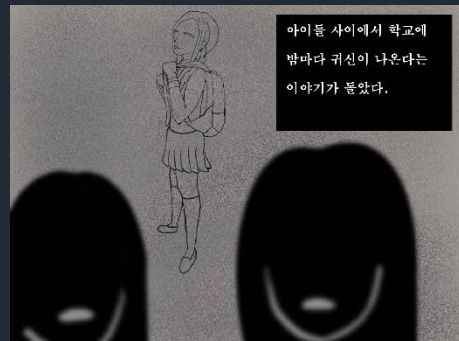
기존에 없던 멀티플레이기능 + 그래픽 상향



최종프로젝트 교령

## 게임 스토리

Enjoy your stylish business and campus life with BIZCAM



귀신이 나타난다는 소문이 퍼지자  
교내 신문기자인 두학생이  
학교에서 귀신사진을 찍기 위해  
학교를 들어가게 되고  
사진을 가지고 학교를 탈출해야 한다

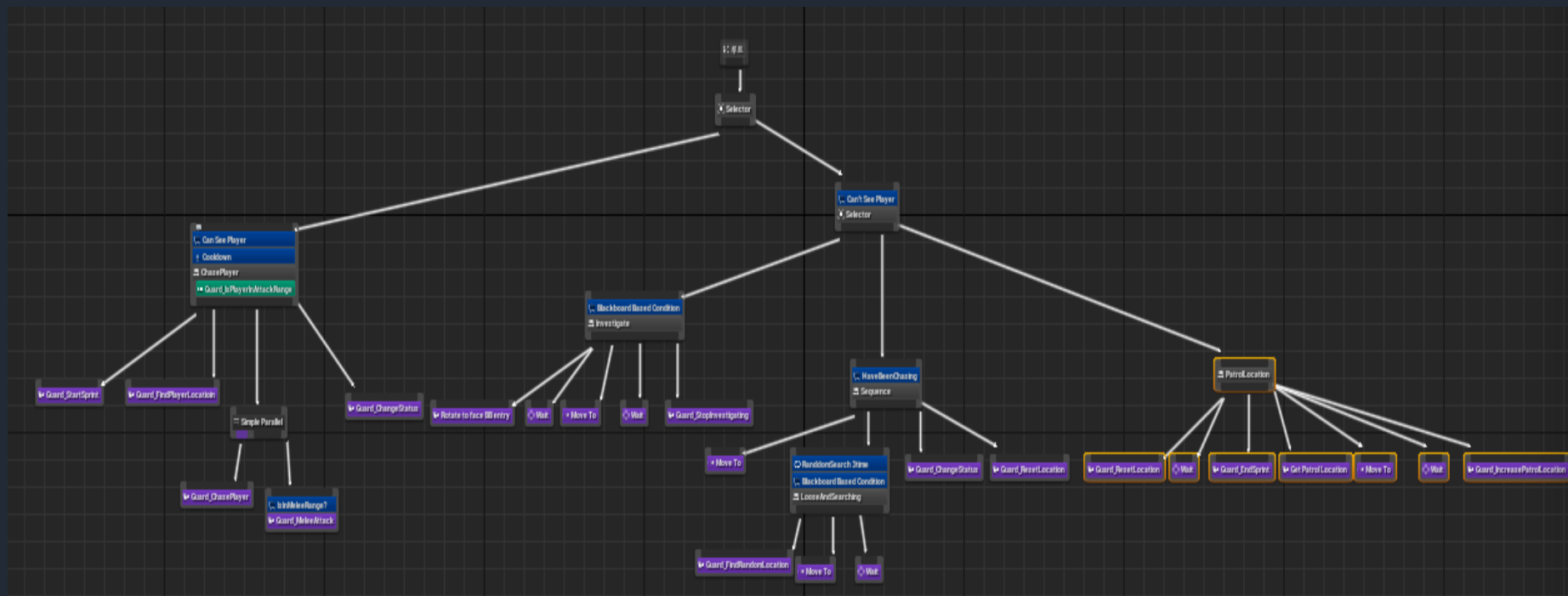
# 모델링 및 라이팅

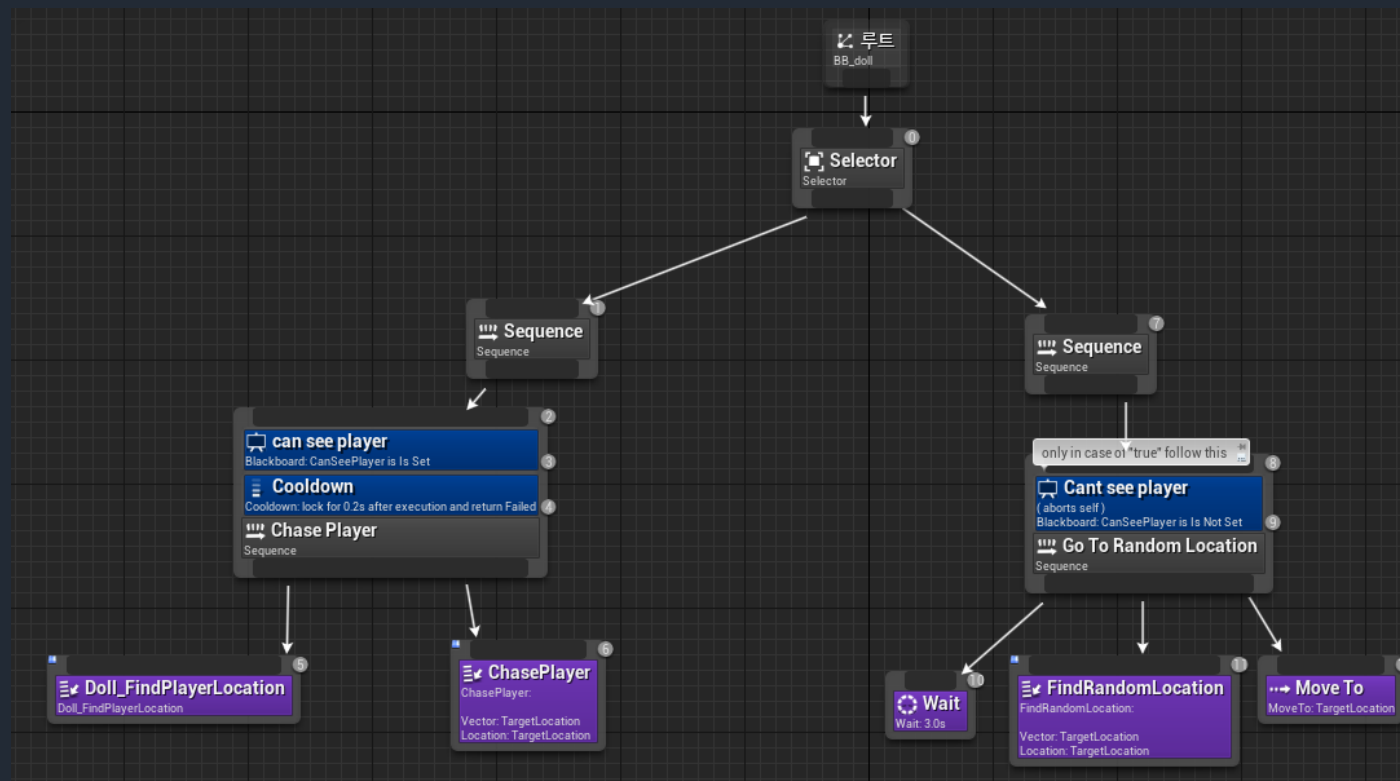




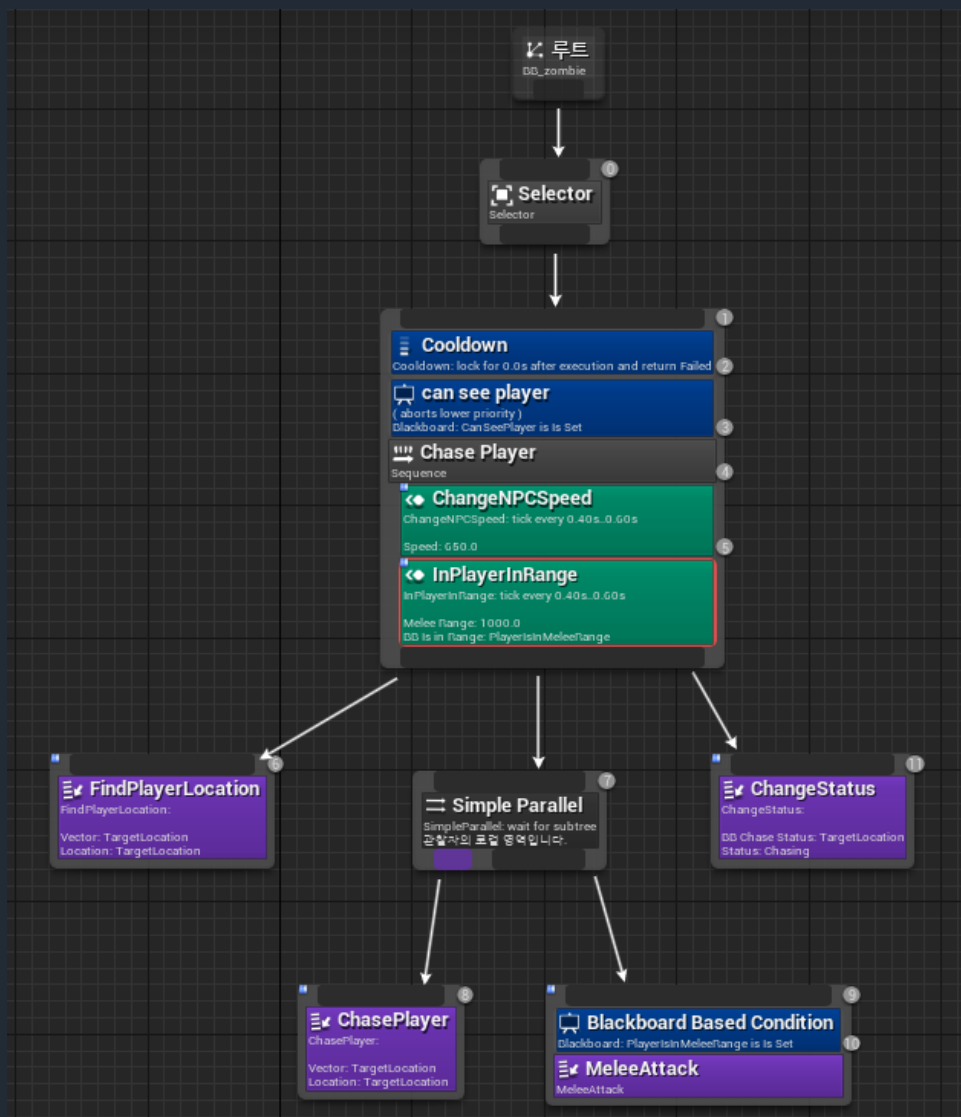
# 파티클 시스템





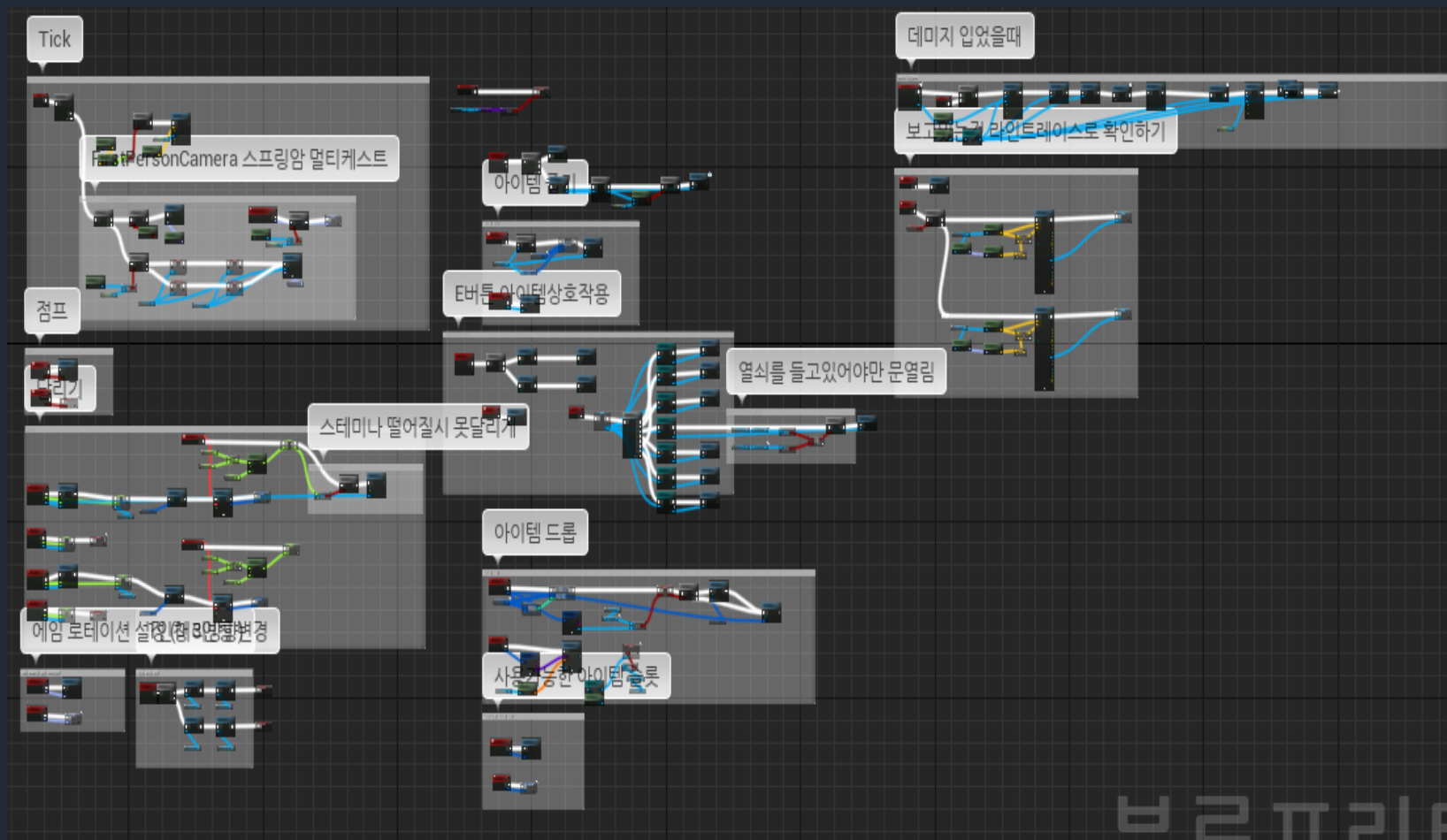
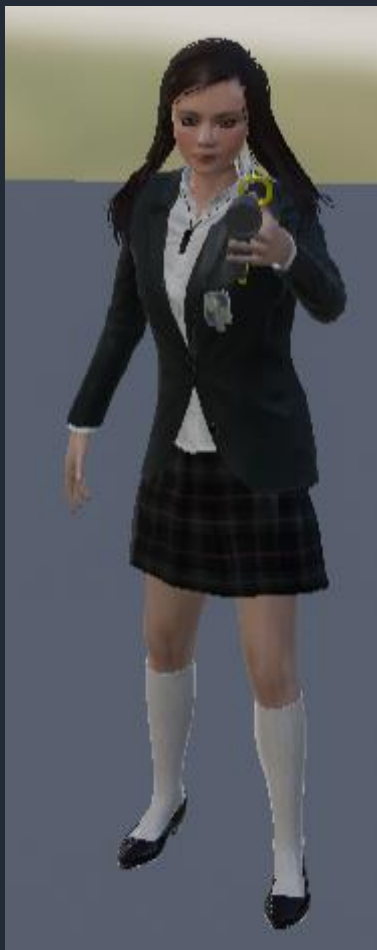


## 좀비 AI





## 캐릭터 블루프린트



브러시

## 멀티플레이

로비메뉴 위젯보이게하기

세이브게임이 있다면 업데이트 이벤트 호출

캐릭터 선택, 변경 정보 업데이트 / 업데이트하라고 알림

플레이어 리스트 업데이트

로딩스크린 호출

플레이어 수 / Max 플레이어 수 표시

클라이언트에게 선택가능한 캐릭터 정보 알려줌

캐릭터 선택을 제어 / 현재 캐릭터 등록 가능여부를 결정

선택된 캐릭터를 배치하고 접속자들에게 업데이트하라고 통보

전송받은 메시지를 처리하고 모든 접속자 플레이어들에게 업데이트하라고 통보

소유중인 캐릭터를 컨트롤러에 채팅을 업데이트

서버 접속자의 PlayerController 추적

선택한 캐릭터를 GamePlayController에서 받아 스폰시켜줌

선택된 캐릭터를 GamePlayController에서 받아 스폰시켜줌

로깅아웃 이벤트발동 - GameInfoInstance에서 세션파기 호출

로그인 이후 이벤트를 발동하는 초기단계 - 플레이어 컨트롤러에서 로비를 구성하고 플레이어를 스폰시킴

로비에 입장하면 플레이어를 기본 캐릭터로 스폰시킴 / 나머지 플레이어들에게 로비정보를 업데이트하라고 통보

호출시 다른 플레이어들에게 로비 정보 업데이트

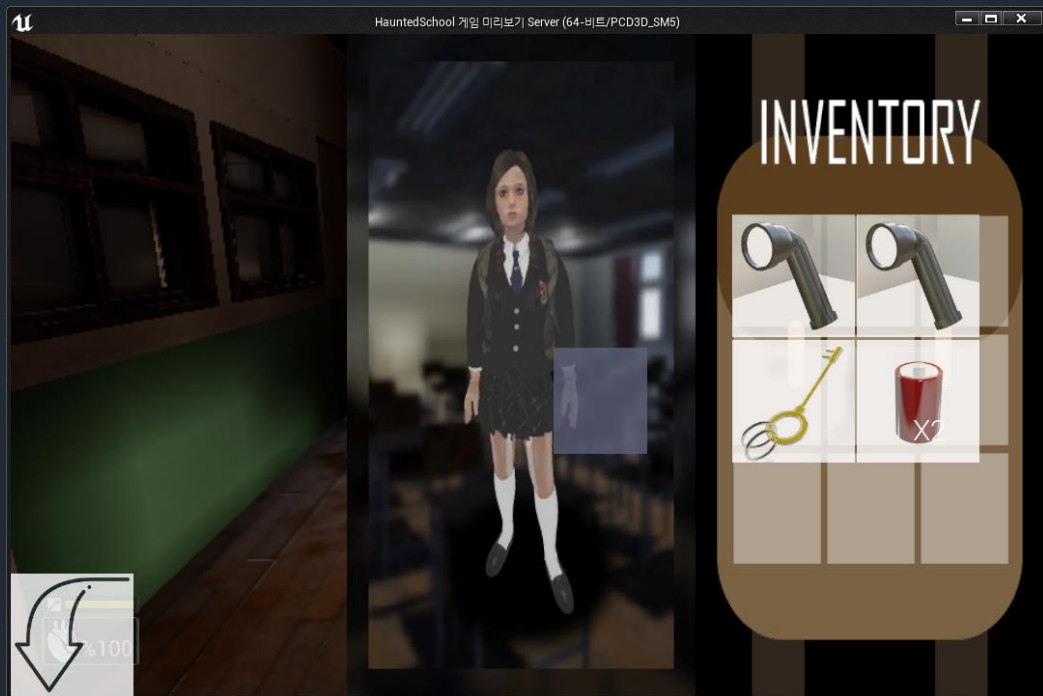
Event OnLogout - Removes Player Controller and Connected

캐릭터선택창에서 새캐릭터로 교체 (기본캐릭터 0-base로 시작)

게임을 시작 (클래스디폴트 설정에서 Use seamless Travel 켜서 백그라운드 맵로딩활성화)

방 개설자가 서버가 되는 리슨서버로  
Steam & Lan 연결을 선택하여  
2인 멀티플레이가 가능한  
멀티플레이 기능

## 인벤토리



각 플레이어는 아이템을 먹고 인벤토리에 소장 + 사용 + 장착 + 땅에 드랍 가능

# 인벤토리

