**Multifaceted**

**Perspective**

**Report**

게임 소프트웨어 학과

C193354

이원용

**목차**

1. **Main Concepts**
   1. **시점 변환**
2. **References**
3. **Resources**

**Main Concepts**

* 3인칭, 1인칭, 2D, 2.5D 등을 총 망라한 플레이를 시도하고 싶었습니다.
* 따라서 상황에 따라 player controller 와 game condition을 변화시키는 것을 시도했습니다.
* 창의적인 게임 보다는 무엇을 할 수 있는지를 보여주는 것에 좀 더 초점을 맞추었습니다.

**시점 변환**

* 게임에서 가장 크게 보여드리고 싶었던 부분입니다.
* 게임의 기본은 Unreal engine에서 제공하는 TPS template에서 시작합니다.

1. 1인칭 구현

1인칭 3인칭 2.5D 탑 다운 모두 카메라의 위치에 따라 달라지게 됩니다.

스크린샷, 3D 모델링, 디지털 합성, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명따라서 기본으로 제공하는 TPS Character Blueprint에서 작업을 실시합니다.

↑ FPS 구현을 위해 새로운 카메라를 추가한 모습, springArm을 따로 사용하지 않은 채 player의 Mesh에 속하도록 배치했습니다.

이후 파일의 분배를 위하여 TPS game mode의 blueprint에 접근하여 새로운 변수를 할당합니다. BP\_ThirdPersonGameMode는 제 프로젝트 내에서 게임 내의 전체적인 변수를 모두 가지고 있는 형태가 될 것입니다.

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

게임모드 내부에 이벤트를 등록하고, 해당 이벤트가 호출되었을 때 시점 변경을 처리하기 위하여 수식을 할당합니다. Bind를 마쳤으니 해당 이벤트가 call 될 때 마다 불려질 것입니다.

**References**

* **How to make a 2.5D Platformer in Unreal Engine 5 - Beginner Tutorial: by Cobra Code**

**(**[**https://youtu.be/ZGQoo9frBUA**](https://youtu.be/ZGQoo9frBUA)**)**

* **How to Switch between Third Person and First Person in Unreal Engine 5 - In 3 mins!: Gorka Games**

**(**[**https://youtu.be/lMuinhr0SXU**](https://youtu.be/lMuinhr0SXU)**)**

**Resources**