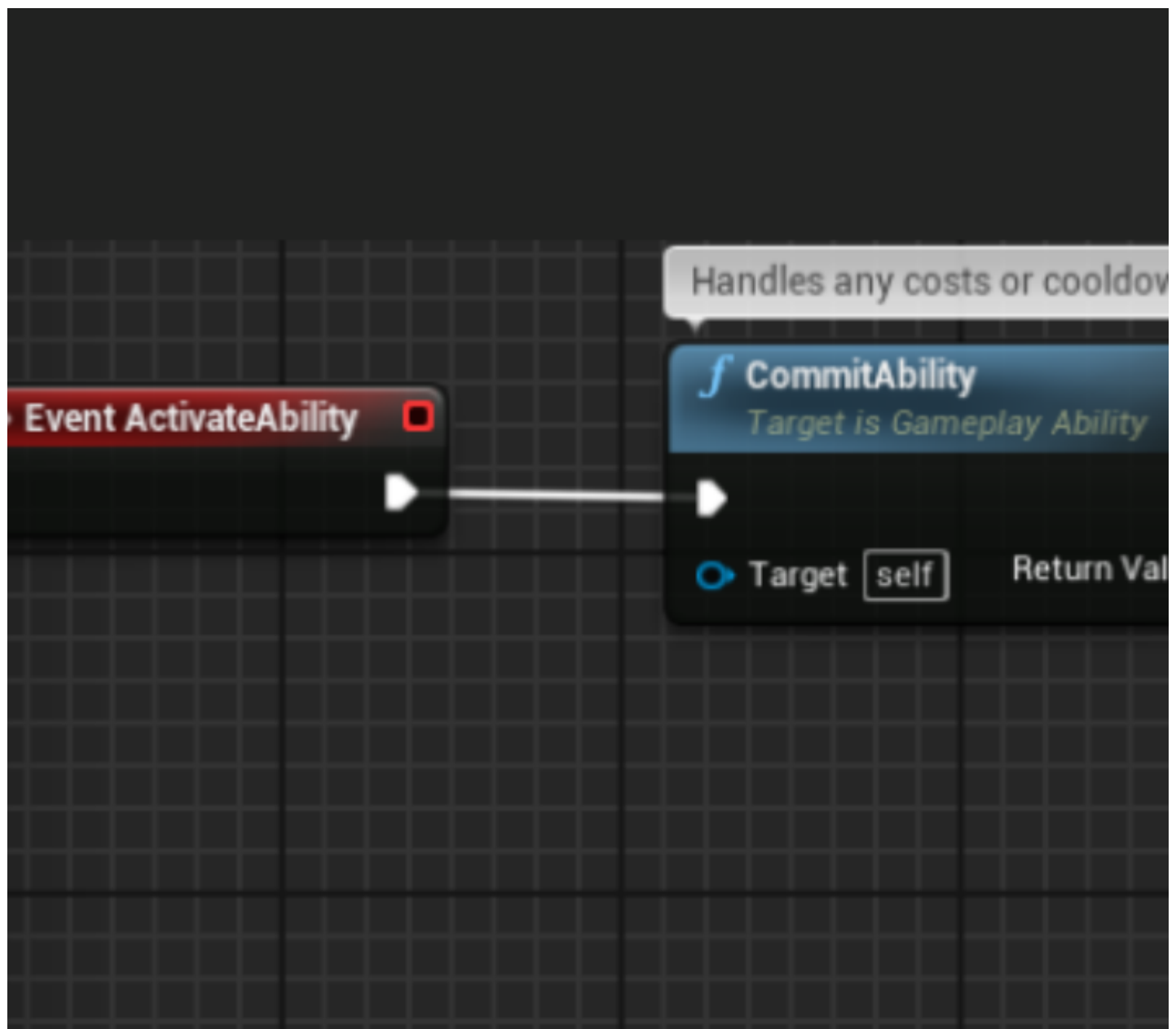


Le plugin Gameplay Ability System d'Unreal Engine - Par Guillaume David

Du cadre de programmation à l'outil concepteur

Publié le 28 février 2022 – Mis à jour le 16 août 2022

~ Mémoire



Copyright ~ Guillaume David. All Rights Reserved.

Ce travail étudie ici le fonctionnement du [plugin Gameplay Ability System du moteur Unreal Engine](#) et les étapes à suivre pour le rendre utilisable par les Game Designers dans un projet d'équipe.

Alors que les moteurs de jeu comme **Unity** et **Unreal Engine** sont dotés d'outils complets qui couvrent les besoins les plus courants des développeurs de jeux, ils ne peuvent pas répondre aux besoins très spécifiques d'un secteur aussi diversifié. Même pour les projets à petite échelle, comme les jeux d'étudiants, ils ne peuvent bénéficier de la création d'outils personnalisés.

Les jeux comme les **MMORPG** et les **MOBA** ont généralement un grand nombre de capacités de personnage telles que des compétences et des sorts, créant ainsi un éditeur personnalisé, et le cadre sous-jacent a du sens et permet aux concepteurs de jeux d'itérer rapidement et d'être plus indépendants des programmeurs lors de la conception de telles capacités.

Unreal Engine 4 (UE4) a pour objectif de fournir un tel cadre avec le Gameplay Ability System (GAS), bien qu'il soit difficilement utilisable tel quel et qu'il doive être adapté à chaque projet. Cet article fait le tour de l'architecture du GAS et examine les étapes nécessaires pour le transformer en un outil pour les concepteurs de jeux.

MÉMOIRE COMPLET

📁 | Informatique | Innovation | Jeux | Numérique

Contact

gjd.david@gmail.com
[Guillaume David | LinkedIn](#)

Liens

[Portfolio ~ Aeropulu](#)

[Mémoire complet](#)