

소인의 여정

“ 동료와 함께 미지의 세계를 추리하며 헤쳐나가자! ”

“ 겁 없이 나아가는 자, 큰 시련을 마주할지니. ”



A screenshot of the Unreal Engine 4 interface. The left side shows the 'Content Browser' with a file tree. The center is the 'Viewport' showing a 3D model of a dinosaur in a game environment. The right side shows the 'Details' panel with various settings for the selected object.

3) Boss2 : Vanta

BOSS 1: YGGDRASIL BT

```

graph TD
    Root1[Root] --> Seq1[Sequence]
    Seq1 --> Cond1[Condition]
    Seq1 --> Rand1[Random BasicAttack]
    Seq1 --> While1[While successCount < 3]
    Seq1 --> Release1[Release Invincibility AndGroggy]
    While1 --> Seq2[Sequence]
    Seq2 --> IsCipher1[IsCipher Correct]
    Seq2 --> Reset1[Reset BookLights AndAggro]
    Cond1 --> Change1[Change Books ToGreen]
    Cond1 --> Fix1[FixAggroTarget AndDisplay]
    Cond1 --> Activate1[Activate Cipher Device]

    Root2[Root] --> Seq3[Sequence]
    Seq3 --> Cond2[Condition]
    Seq3 --> While2[While collisionCount < 8]
    Seq3 --> Release2[Release Invincibility AndGroggy]
    While2 --> Seq4[Sequence]
    Seq4 --> Light1[LightAndAttack BookCase]
    Seq4 --> Damage1[Damage AllMap]
    Cond2 --> Display1[Display BookCase Order]

    Root3[Root] --> Seq5[Sequence]
    Seq5 --> While3[While attackCount < 6]
    Seq5 --> Cond3[Condition]
    Seq5 --> Seq6[Sequence]
    Cond3 --> Activate2[Activate Cipher Device]
    Cond3 --> Charge1[Charge Attack]
    Cond3 --> IsCipher2[IsCipher Correct]
    Seq6 --> Release3[Release Invincibility AndGroggy]
  
```

● Selector
 ● Sequence
 ● ActionNode
 ● ConditionNode
 ● WhileNode

자식 노드에서 true를 return 할 때까지 자식 노드들을 순차적으로 실행
 자식 노드에서 false를 return 할 때까지 자식 노드들을 순차적으로 실행
 특정 행동을 실행하는 노드
 특정 조건을 만족시킬 때 실행되는 노드
 특정 조건을 만족시킬 때까지 계속 실행되는 노드

방이나 플레이어의 상태를 Photon 서버에 key-value 쌍으로 저장하고 동기화하는 방법
ex) 게임 시작 전, 준비 버튼을 통한 로컬 플레이어의 준비 여부를 동기화



캐릭터에게 필요한 아이템과 퍼즐 풀이에 사용하는 **상호작용 오브젝트**를 제작했다. 이를 위해 기획 단계에서 **스케치** 및 **더미 모델링**을 통해 캐릭터-오브젝트 간 **사이즈**를 조절하여 체계적인 토대를 마련했다. 또한 **플레이에 필요한 정보**를 알려주는 퍼즐 단서, 약도 등에 대한 **텍스트**를 제작했다.