

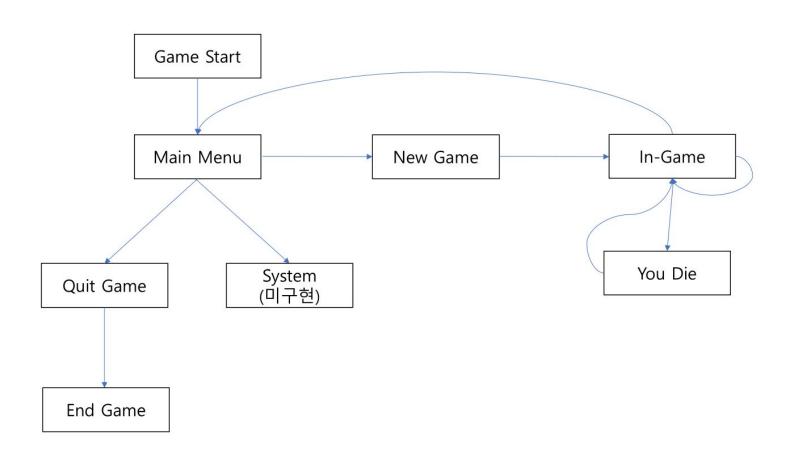
개요

- Main Menu
 - •메인메뉴
 - 로딩창
 - 사망 비

- In Game
 - 인게임
 - 보스전

Game Mode	State	Game Mode 만들고, State 관리	박원서	•	상	*	*	
Level	월드	필드 만들기	박원서	•	상	~	*	
		필드 업그레이드	박원서	•	상	~	*	
		보스방 입구 안개	박원서	•	상	*	•	
		입장 시 보스 활성화	박원서	-	상	*	~	
	메인메뉴	메인메뉴 - 시작	박원서	-	상	~	~	
		메인메뉴 - 설정	박원서	•	상	-	-	
		설정 - 감도	박원서	-	상	*	~	
		설정 - 밝기	박원서	•	상	~	*	
		설정 - 스켈일링 및 그래픽 조정	박원서	+	하	*	-	
		메인메뉴 - 나가기	박원서	•	상	-	*	
		로딩화면	박원서	-	상	*	*	
		유다희	박원서	-	상	~	-	
	관리자	WBP 묶어서 GameMode에 보내줄 관리자	박원서	-	상	~	*	
		DoesPlayerLookAtMe (Stuff)	박원서	-	상	~	*	
Interface	Character	HP (Boss, Player)	박원서	•	상	*	*	
	Stuff	Interact (Stuff)	박원서	•	상	*	*	
	Char, Stuff, UI	Init (Activate)	박원서	•	상	*	*	
		Deactivate	박원서	•	상	*	*	

Flow Chart



메인메뉴

•게임시작

•설정

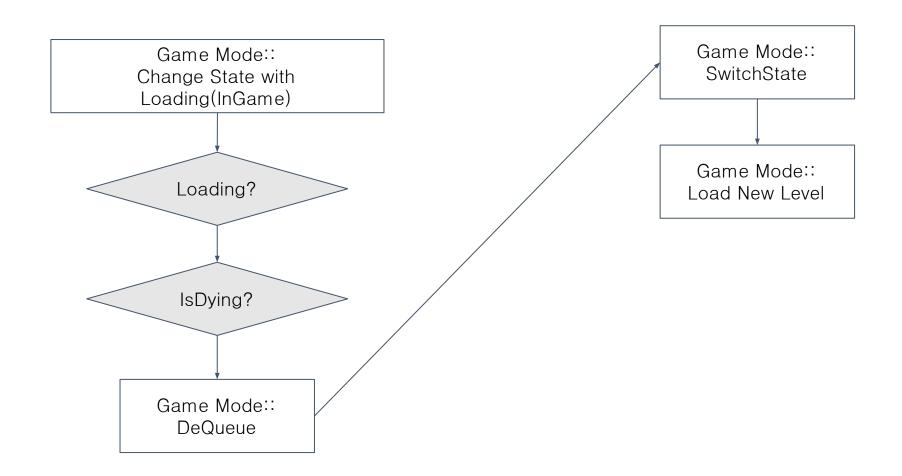
• 나가기

Button:: OnHovered, EndHovered

DARK SOULS III

NEW GAME
SYSTEM
QUIT GAME

메인메뉴 - 게임시작



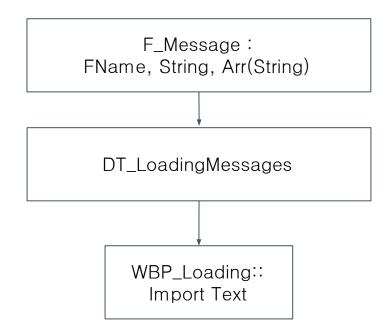
메인메뉴 - 나가기

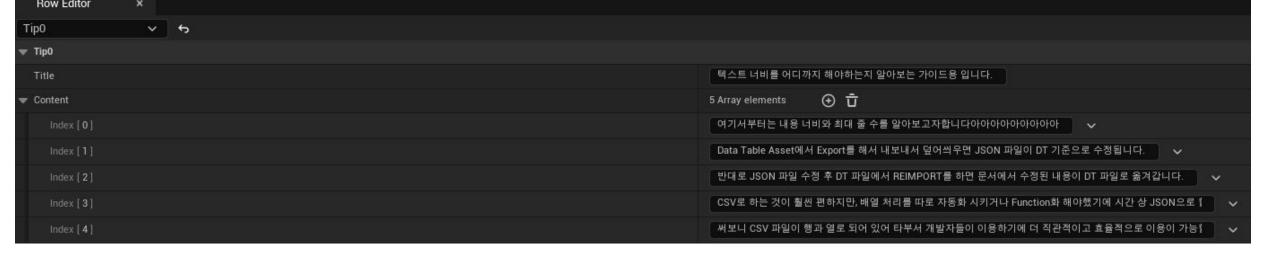
Game Mode:: Quit Game

로딩창

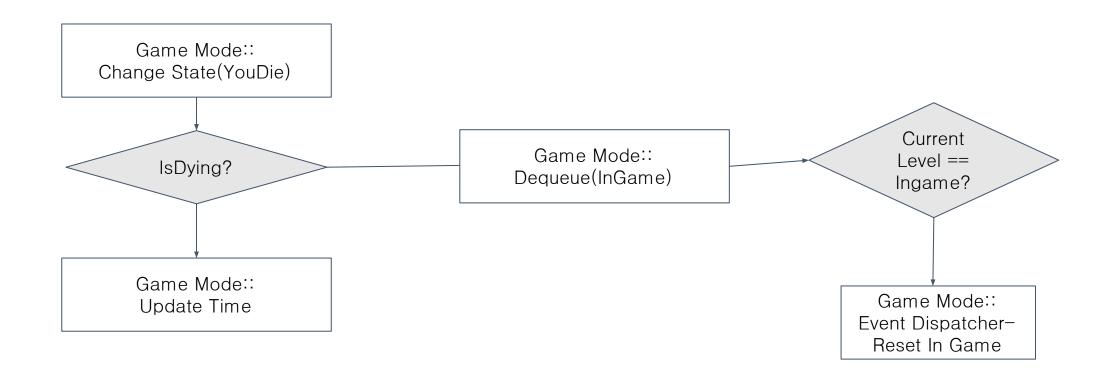
```
( "Name": "Tip0",
"Title": "텐스트 너비를 어디까지 해야하는지 알아보는 카이드용 입니다.",
"Content": [
"여기서부터는 내용 너비와 최대 출 수를 알아보고자합니다아아아아아아아아아",
"Data Table Asset에서 Export를 해서 내보내서 덮어씌우면 JSON 파일이 DT 기준으로 유정됩니다.",
"반대로 JSON 파일 수정 취 DT 파일에서 REIMPORT를 하면 문서에서 유정된 내용이 DT 파일로 옮겨갑니다.",
"CSV로 하는 것이 훨씬 편하지만, 배열 저리를 따로 자동화 시키거나 Function의 해야했기에 시간 생 JSON으로 합니다.",
"써보니 CSV 파일이 챙과 열로 되어 있어 타무서 개발자들이 이용하기에 더 진관적이고 효율적으로 이용이 가능할 것 같습니다."
]

**Name": "Tip1",
"Title": "무리한 패링은 지양합시다.",
"Content": [
"때링만 고집하는 것은",
"죽음으로 가는 지름길입니다."
]
}
```

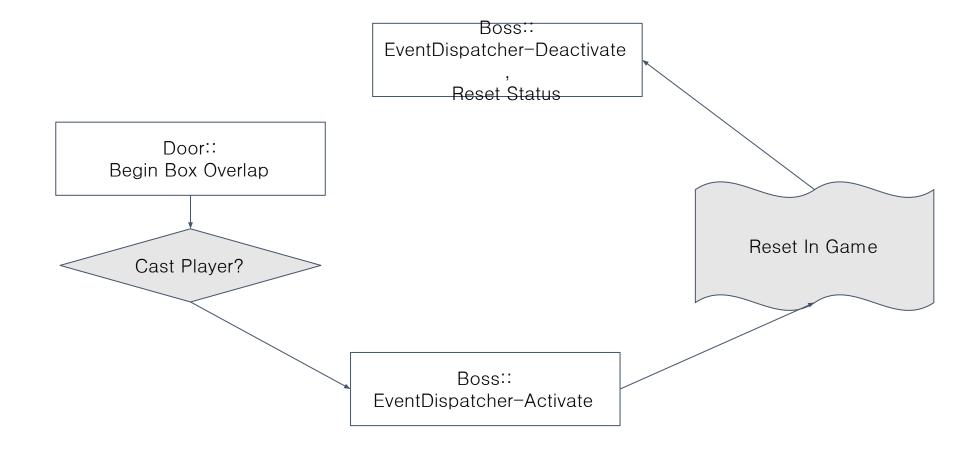




사망 비



보스 입장 문



베타테스트 구현 목표

보스 AI 공격 추가

- 공격에 이펙트 적용
- 대쉬 공격
- 플레이어의 행동에 따른 패턴 다양화

보스방 Level 추가 개발

- Model Editor를 이용하여 구역 나누고 Material 적용하기
- 낙사 구현현

잡몹 추가하기

- 간단한 AI를 가진 잡몹 배치

보스 Skeletal Mesh 추가하기

UI	인게임	체력바	윤여민	•	상	~	-	
		마나바	윤여민	-	하	*	~	
		스태미나바	윤여민	•	하	*	-	
		오른쪽 무기	윤여민	•	상	*	~	
		왼쪽 무기	윤여민	-	하	~	~	
		아이템 (회복)	윤여민	-	상	~	~	
		마법	윤여민	•	하	*	*	
		소울 소지량	윤여민	-	상	*	*	
		버튼 툴팁 (보스방 입장 시, 화톳불 상호작용)	윤여민	•	상	*	~	
Stuff Function Library	Math	NormalizedVector (Stuff)	윤여민	*	상	~	~	
	Character	HP (Boss, Player)	윤여민	•	상	~	*	
	Stuff	Interact (Stuff)	윤여민	•	상	*	*	
	Char, Stuff, UI	Init (Activate)	윤여민	•	상	~	*	
		Deactivate	윤여민	•	상	~	*	

인게임 입장 - 시작

• Map에 Player가 등장



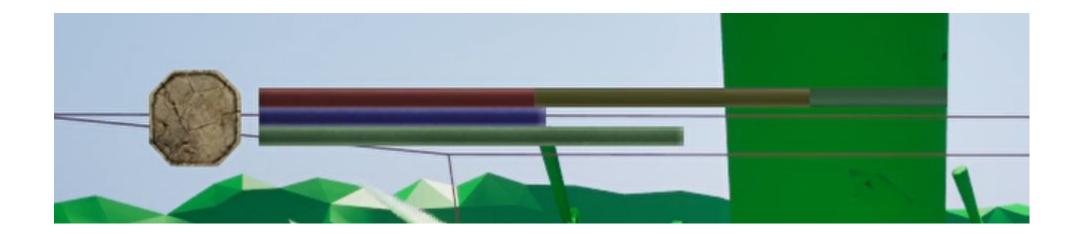
인게임 입장 - HUD

- Player HUD 표시
- 체력
- 회복아이템사용
- 소울획득
- 상호작용팁 (거리&내적)



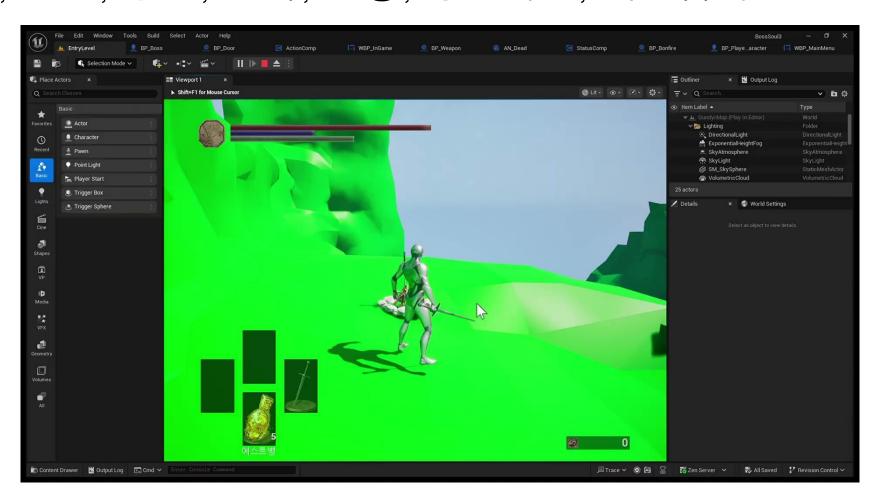
인게임 입장 - HUD

• Player HP 감소 효과 (Delay)



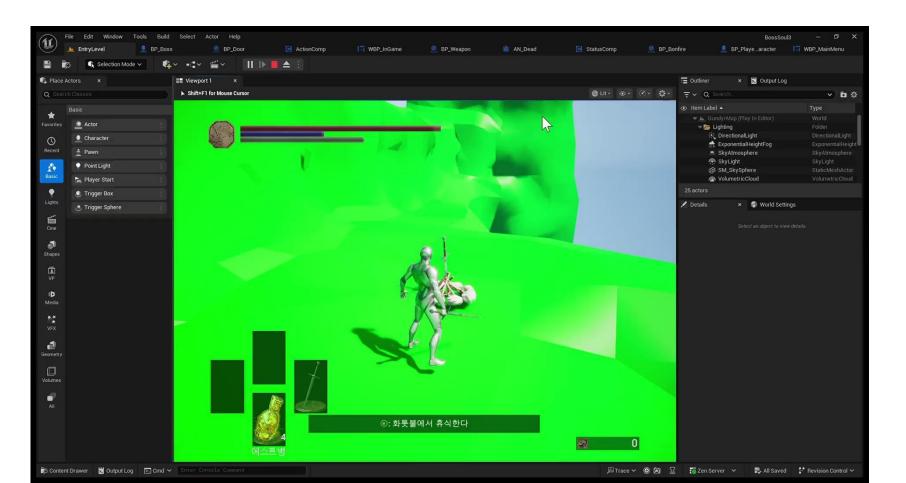
인게임 - 조작

•이동, 회피, 공격, 막기, 패링, 상호작용, 아이템사용



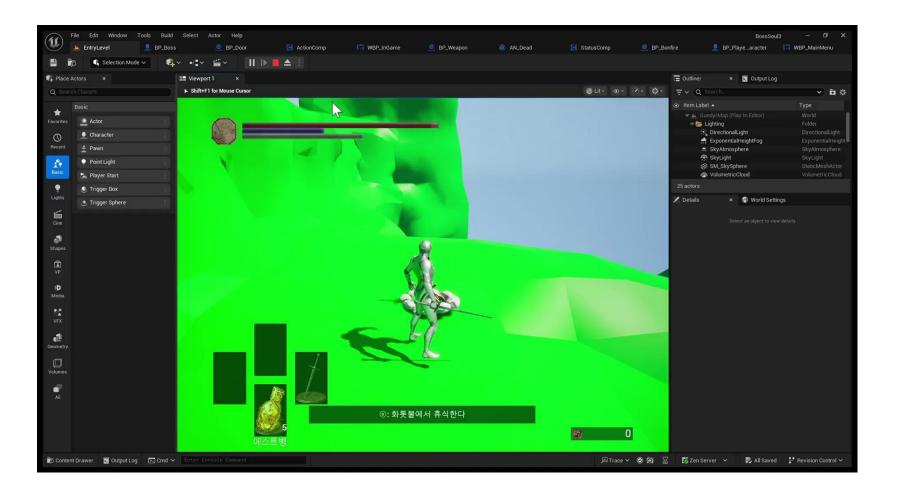
인게임 - 상호작용

•화톳불 상호작용 - 플레이어 상태 충전



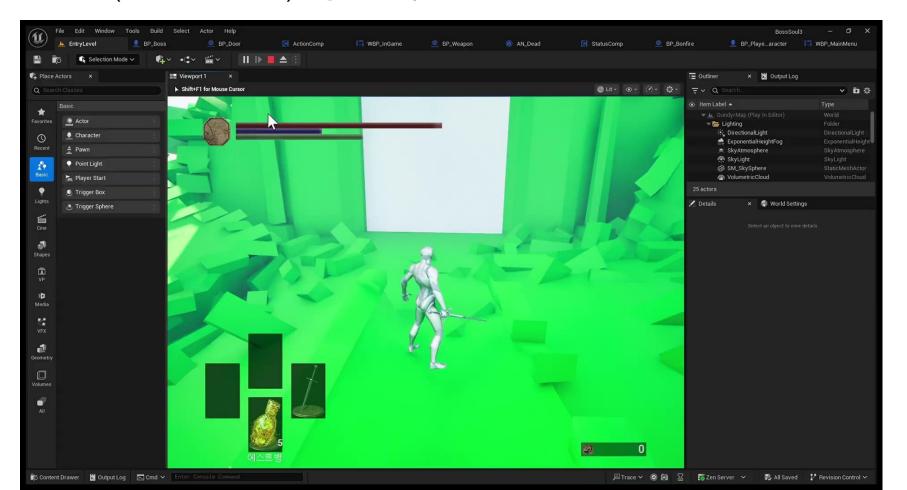
인게임 - 상호작용

•화톳불 상호작용 - 메인메뉴 이동



보스전 입장

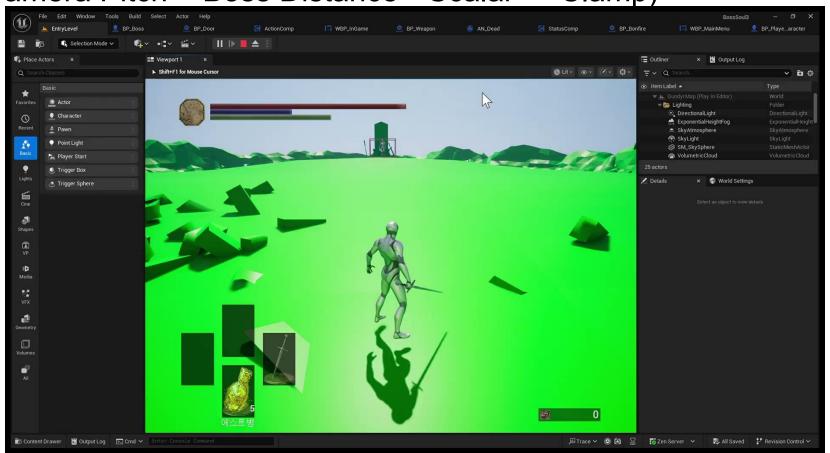
•보스 안개(보스방 문) 상호작용



보스전 - 전투

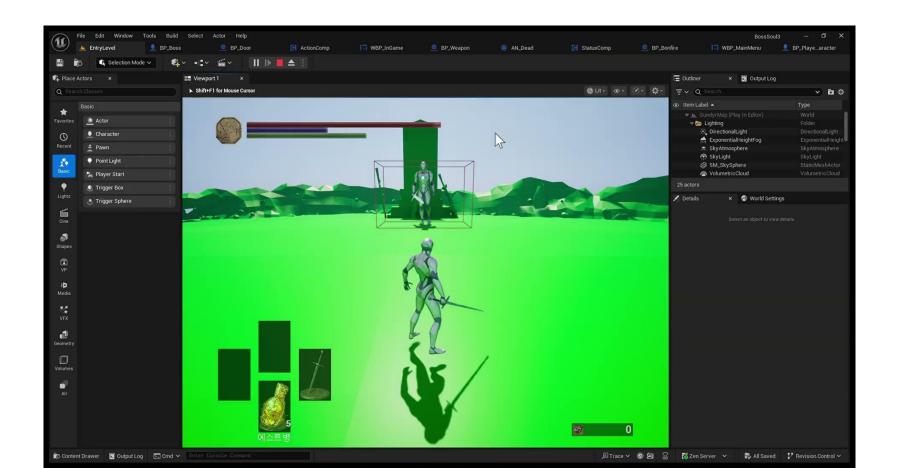
•타격, 회피, 피격, 회복

• 락온(Came<u>ra Pitch + Boss Distance * Scalar -> Clamp)</u>



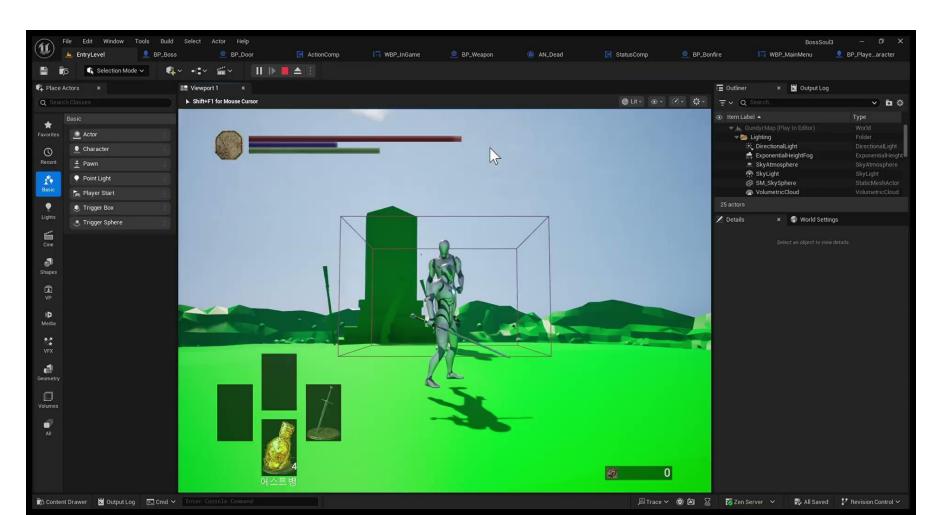
보스전 - 사망

• 플레이어 사망 시, 시작 화톳불로 이동



보스전 - 처치

- •소울 획득
- 화톳불 생성



베타테스트 구현 목표

- •플레이어 외형 변경
- •피격 넉백
- •시작 화톳불 휴식 이펙트
- •보스 화톳불 점화 이펙트
- •보스 체력 감소량 수치 UI
- •인게임 브금
- •보스 전투 브금

