

# DARK SOULS III

## BOSS SOULS III

팀원 : 박원서, 윤여민



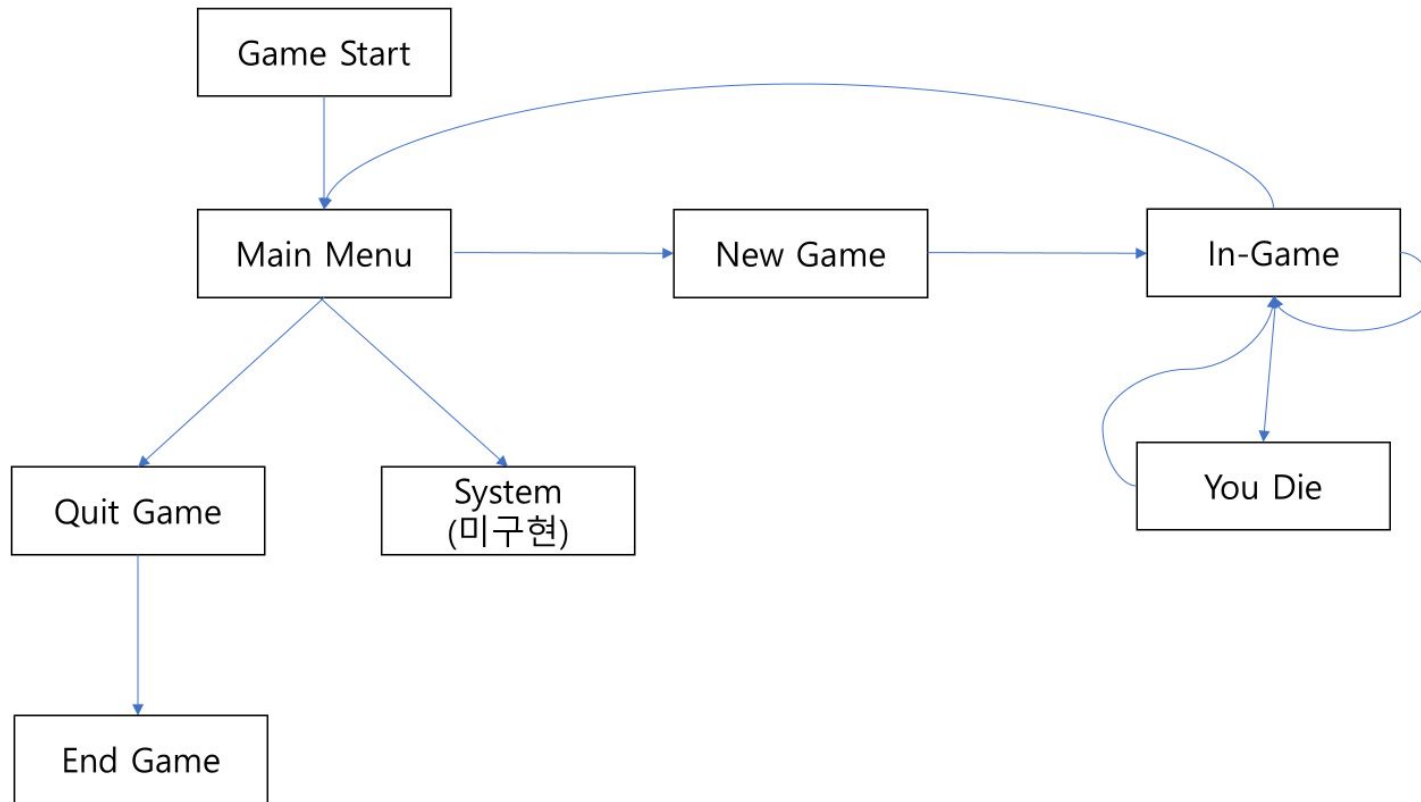
# 개요

- Main Menu
  - 메인메뉴
  - 로딩창
  - 사망 UI
- In Game
  - 인게임
  - 보스전



[illegible]

# Flow Chart



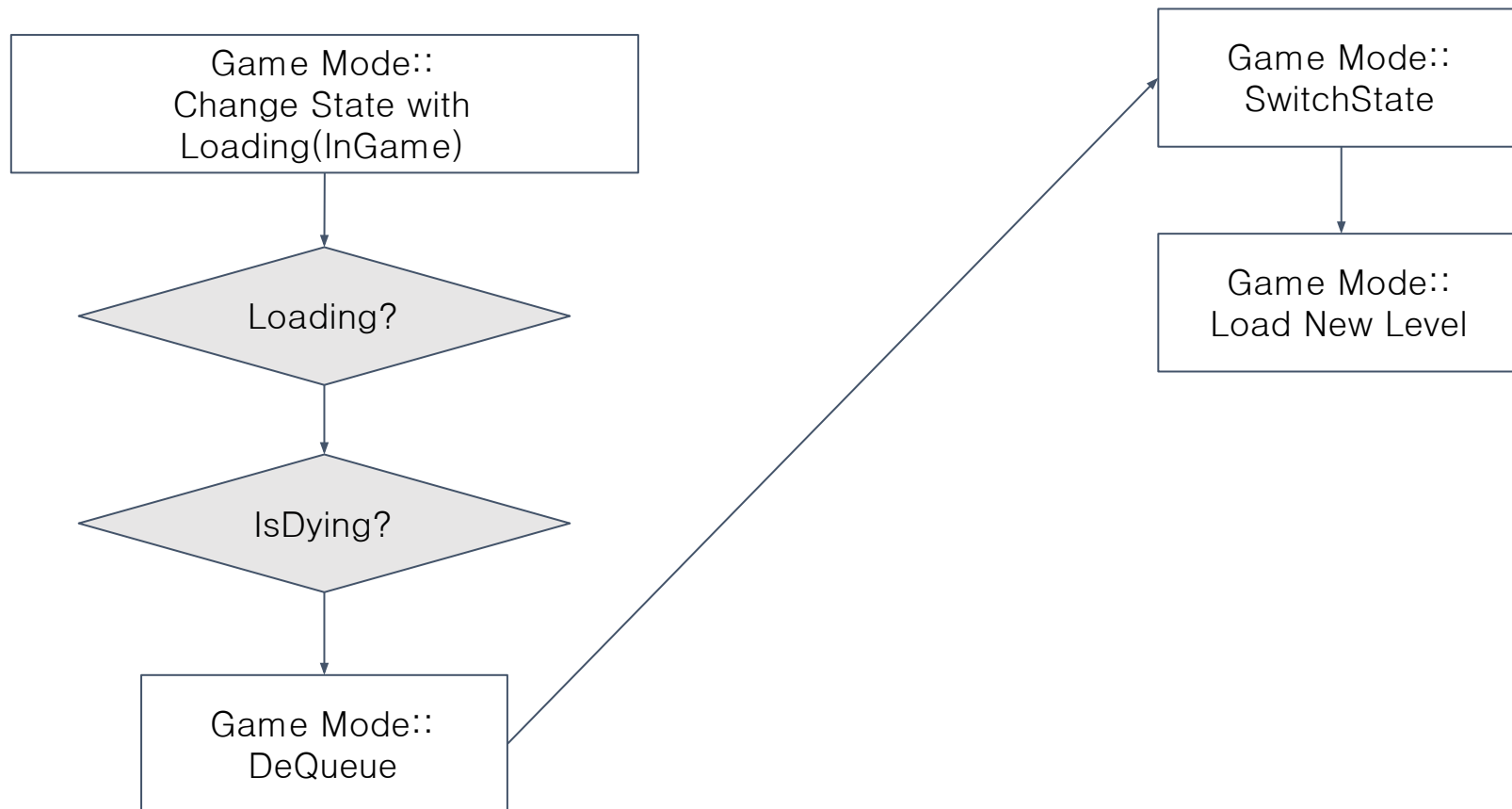
# 메인메뉴

- 게임시작
- 설정
- 나가기

Button::  
OnHovered,  
EndHovered



# 메인메뉴 - 게임시작

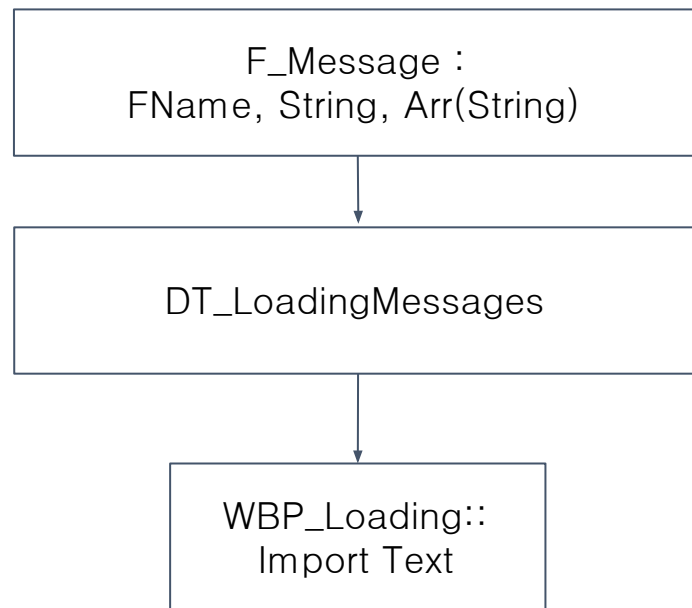


# 메인메뉴 - 나가기

Game Mode::  
Quit Game

# 로딩창

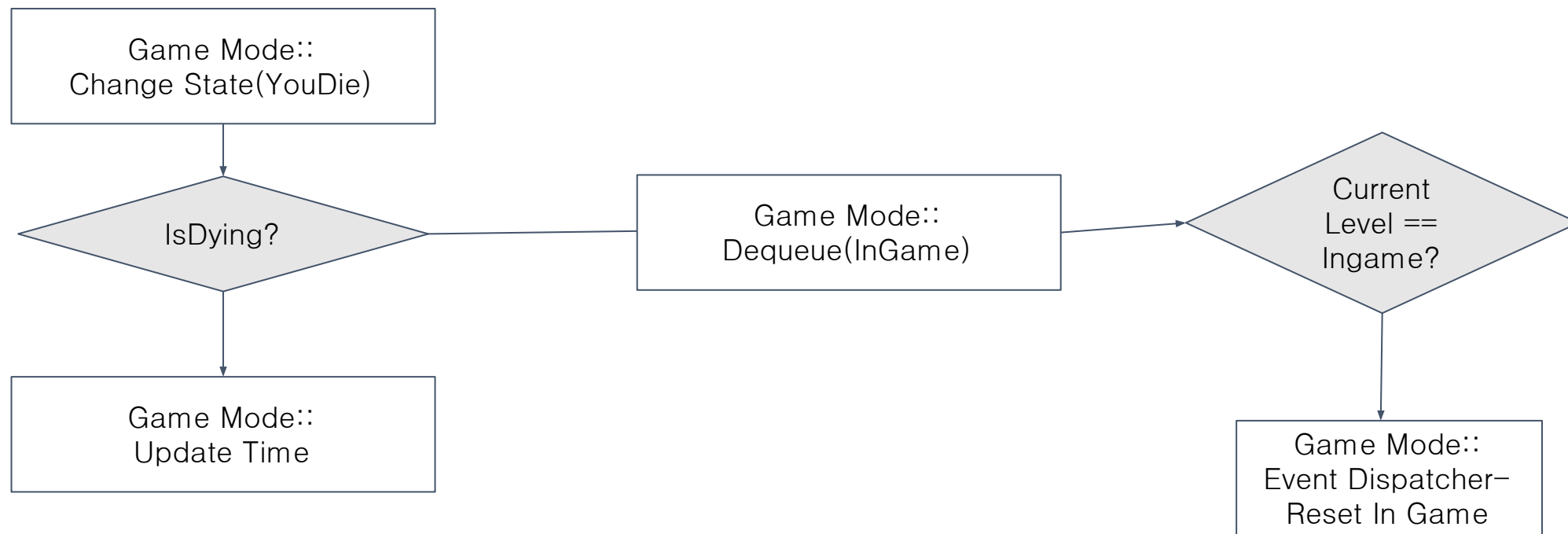
```
{
  "Name": "Tip0",
  "Title": "텍스트 너비를 어디까지 해야하는지 알아보는 가이드용 입니다.",
  "Content": [
    "여기서부터는 내용 너비와 최대 줄 수를 알아보고자합니다아아아아아아아아아",
    "Data Table Asset에서 Export를 해서 내보내서 덮어씌우면 JSON 파일이 DT 기준으로 수정됩니다.",
    "반대로 JSON 파일 수정 후 DT 파일에서 REIMPORT를 하면 문서에서 수정된 내용이 DT 파일로 옮겨갑니다.",
    "CSV로 하는 것이 훨씬 편하지만, 배열 처리를 따로 자동화 시키거나 Function화 해야했기에 시간 상 JSON으로 합니다.",
    "써보니 CSV 파일이 행과 열로 되어 있어 타부서 개발자들이 이용하기에 더 직관적이고 효율적으로 이용이 가능할 것 같습니다."
  ]
},
{
  "Name": "Tip1",
  "Title": "무리한 패링은 지양합시다.",
  "Content": [
    "패링만 고집하는 것은",
    "죽음으로 가는 지름길입니다."
  ]
}
```



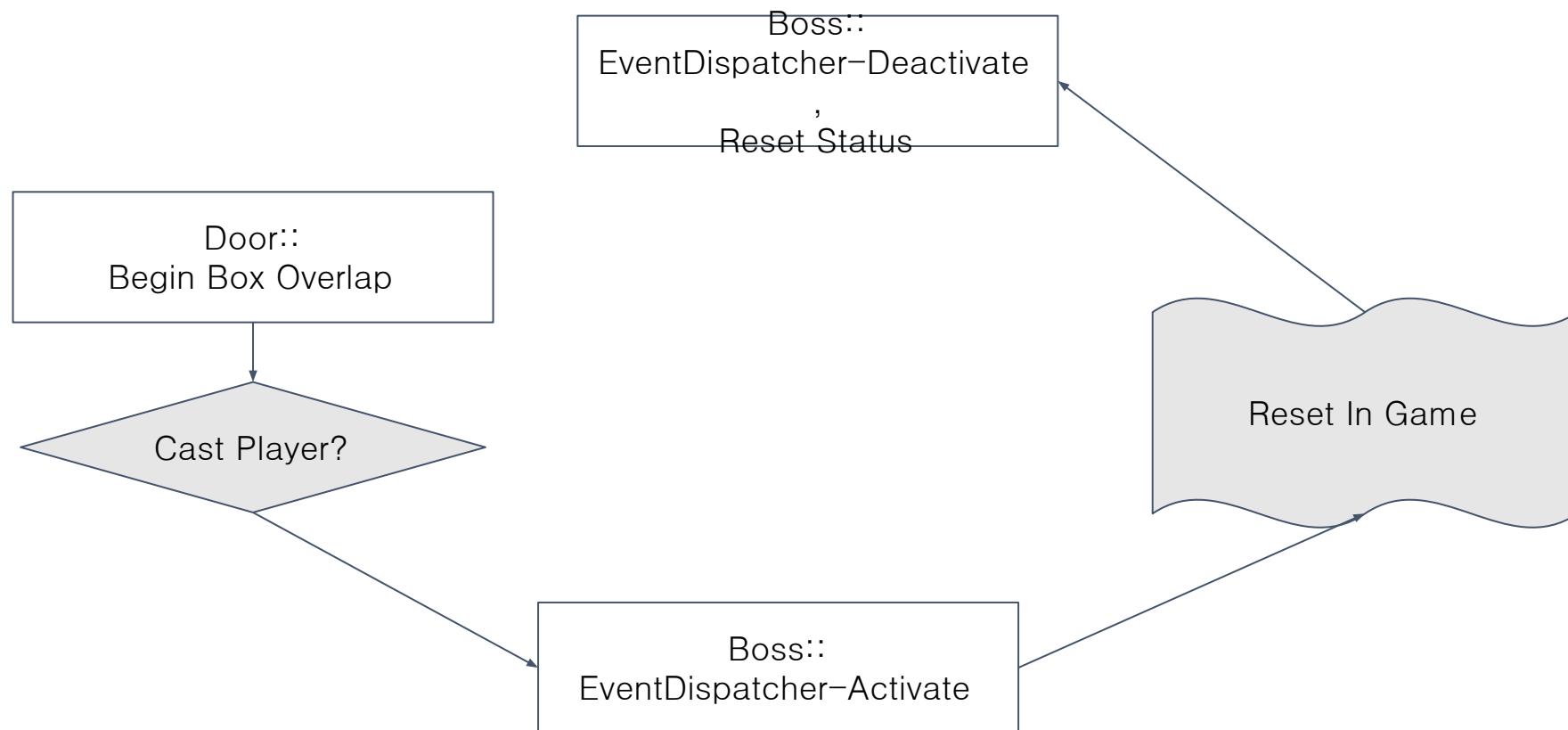
Row Editor	
Tip0	
▼ Tip0	
Title	텍스트 너비를 어디까지 해야하는지 알아보는 가이드용 입니다.
▼ Content	5 Array elements
Index [ 0 ]	여기서부터는 내용 너비와 최대 줄 수를 알아보고자합니다아아아아아아아아아
Index [ 1 ]	Data Table Asset에서 Export를 해서 내보내서 덮어씌우면 JSON 파일이 DT 기준으로 수정됩니다.
Index [ 2 ]	반대로 JSON 파일 수정 후 DT 파일에서 REIMPORT를 하면 문서에서 수정된 내용이 DT 파일로 옮겨갑니다.
Index [ 3 ]	CSV로 하는 것이 훨씬 편하지만, 배열 처리를 따로 자동화 시키거나 Function화 해야했기에 시간 상 JSON으로 합니다.
Index [ 4 ]	써보니 CSV 파일이 행과 열로 되어 있어 타부서 개발자들이 이용하기에 더 직관적이고 효율적으로 이용이 가능합니다.



# 사망 UI



# 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 구현

잡몹 추가하기

- 간단한 AI를 가진 잡몹 배치

보스 Skeletal Mesh 추가하기

[illegible]

# 인게임 입장 - 시작

- Map에 Player가 등장





# 인게임 입장 - HUD

- Player HUD 표시

- 체력
- 회복아이템 사용
- 소울획득
- 상호작용팁  
(거리&내적)



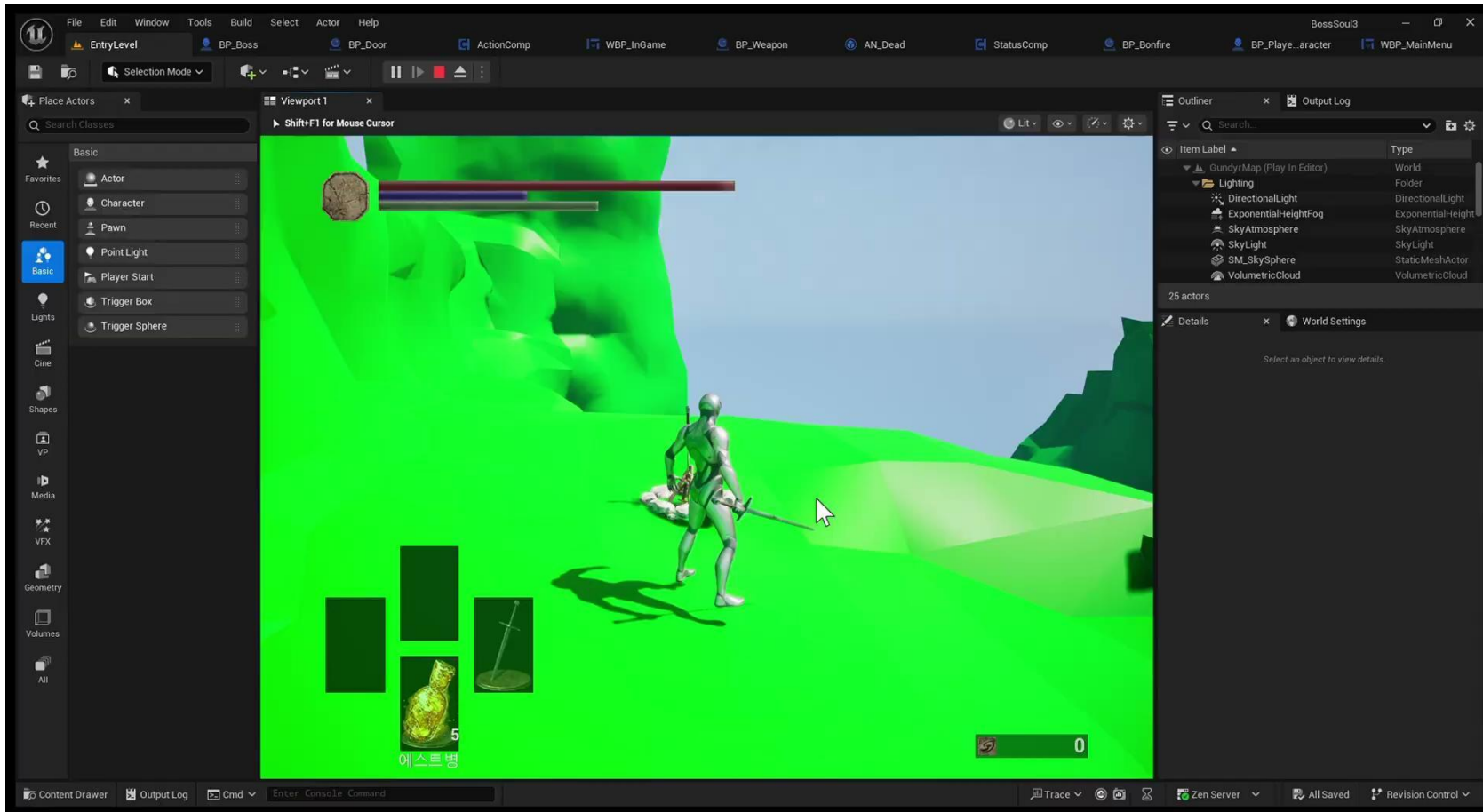
# 인게임 입장 - HUD

- Player HP 감소 효과 (Delay)



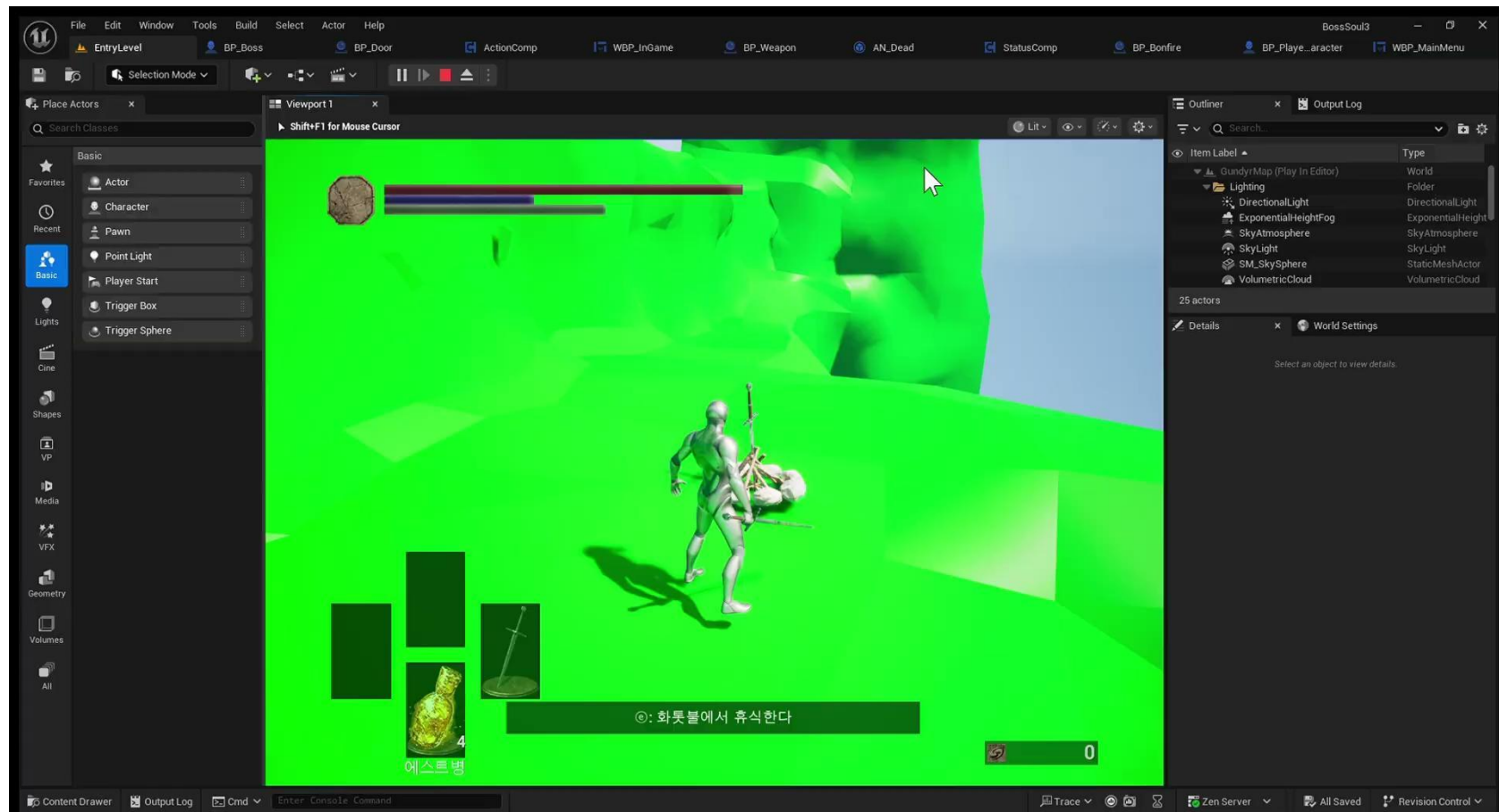
# 인게임 - 조작

- 이동, 회피, 공격, 막기, 패링, 상호작용, 아이템 사용



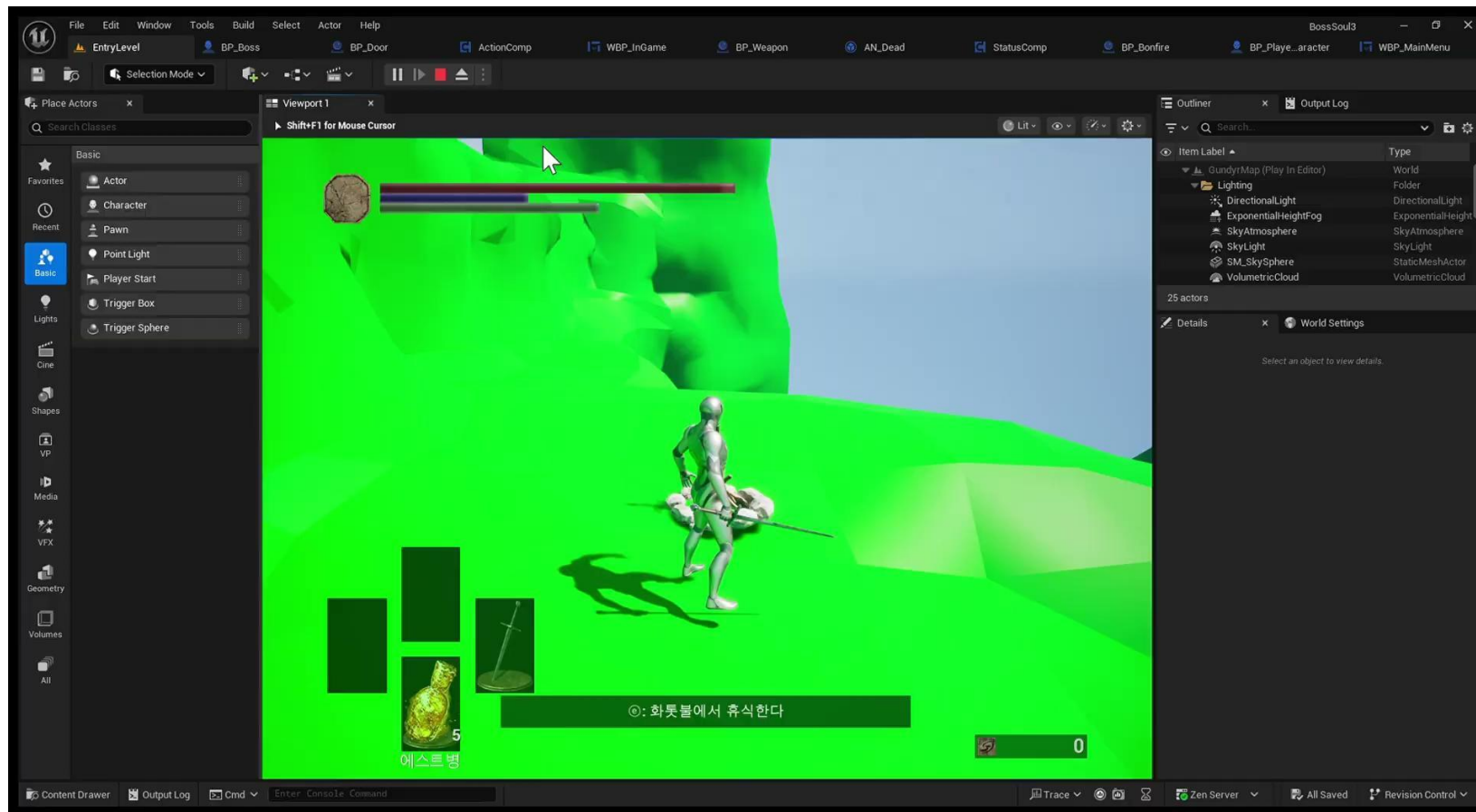
# 인게임 - 상호작용

- 화투불 상호작용 - 플레이어 상태 충전



# 인게임 - 상호작용

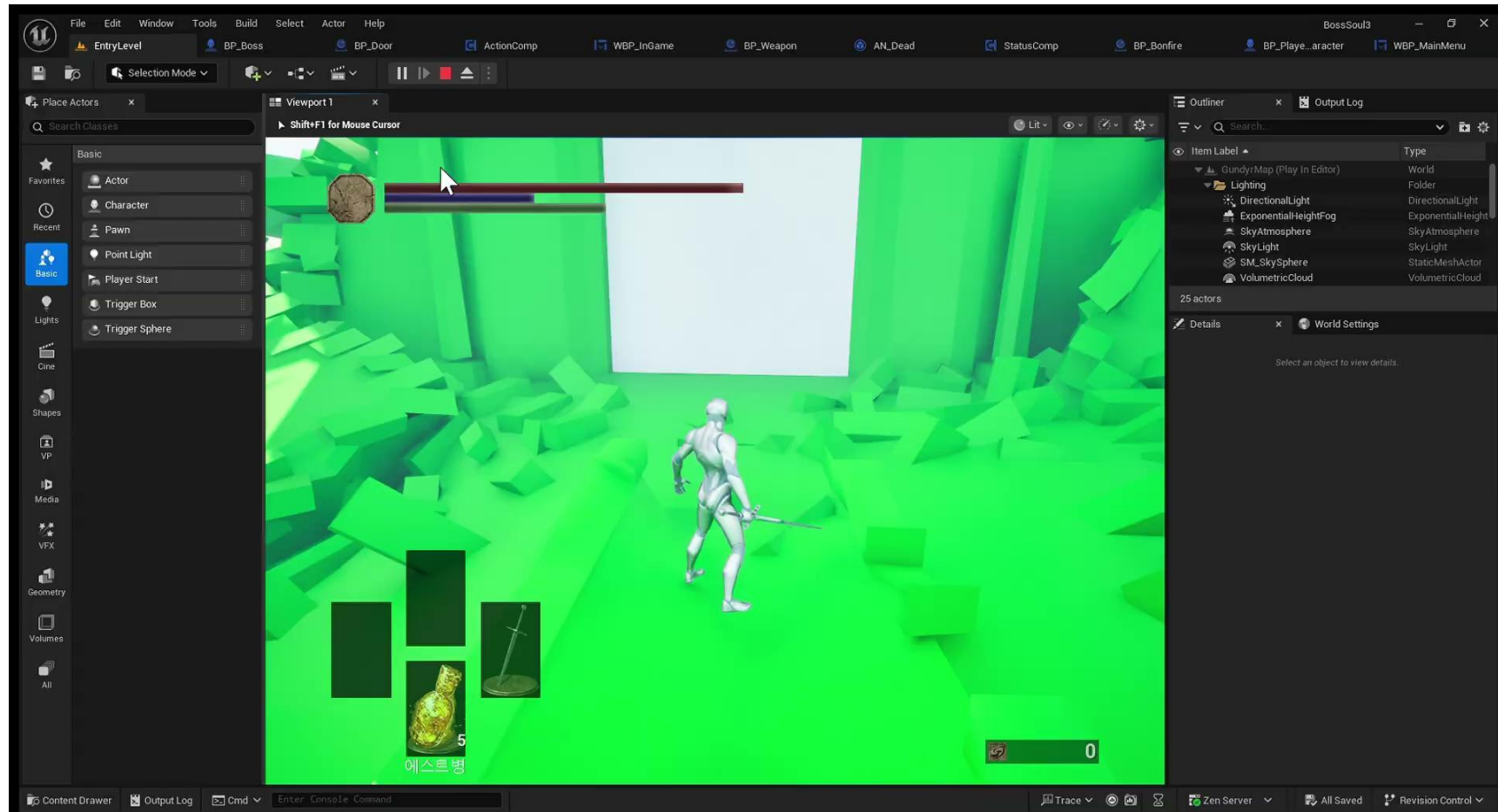
- 화투불 상호작용 - 메인메뉴 이동





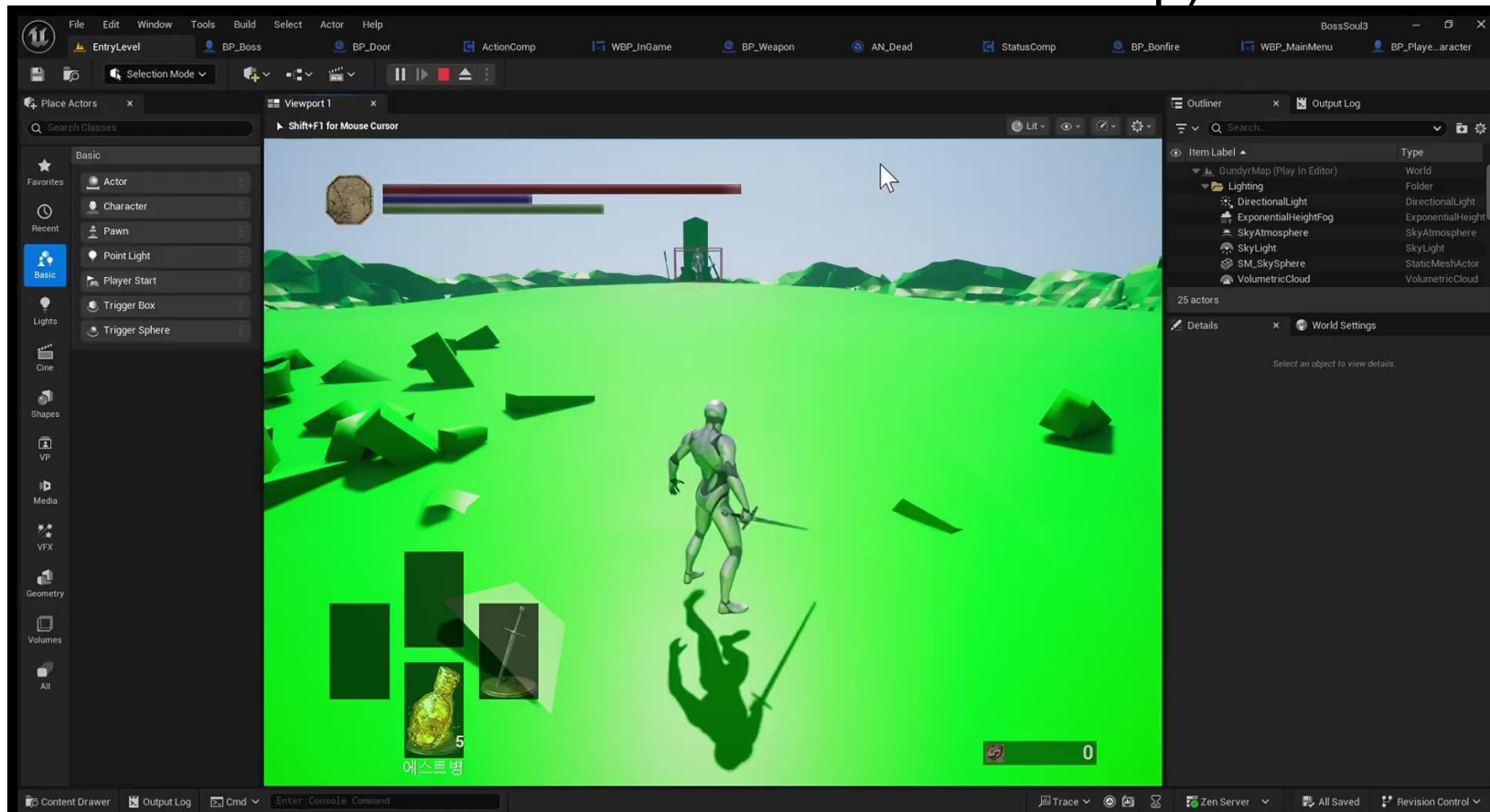
# 보스전 입장

- 보스 안개(보스방 문) 상호작용



# 보스전 - 전투

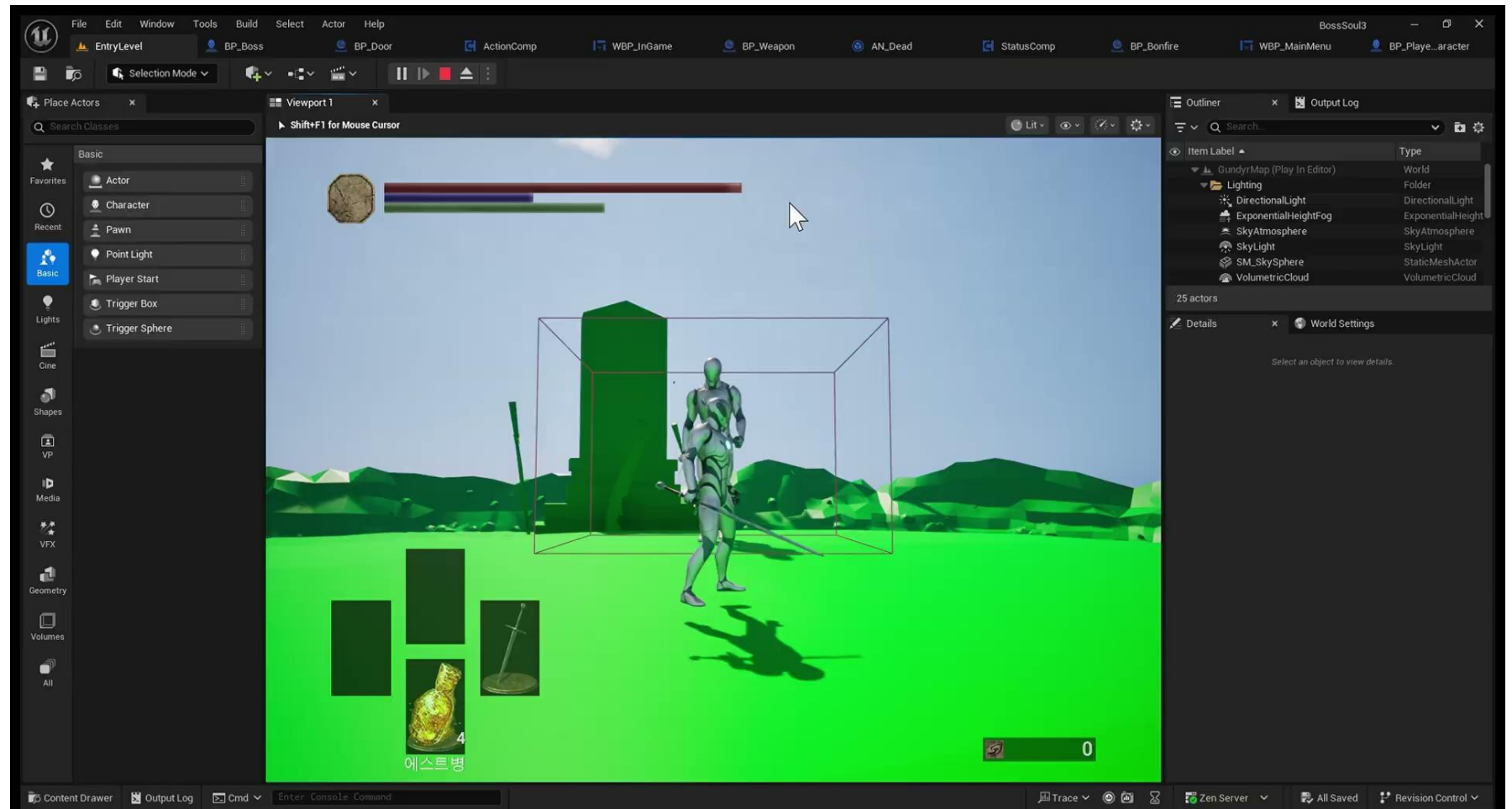
- 타격, 회피, 피격, 회복
- 락온(Camera Pitch + Boss Distance \* Scalar -> Clamp)





# 보스전 - 처치


- 소울 획득
- 화투불 생성



# 베타테스트 구현 목표

- 플레이어 외형 변경
- 피격 낙백
- 시작 화تب불 휴식 이펙트
- 보스 화تب불 점화 이펙트
- 보스 체력 감소량 수치 UI
- 인게임 브금
- 보스 전투 브금





Thank You!  
Praise The SUN !!!!!!!!!!!!!