DreamCatcher\_보스전 미션

담당자 : 강일구

1. **개요**
   1. **문서 버전**

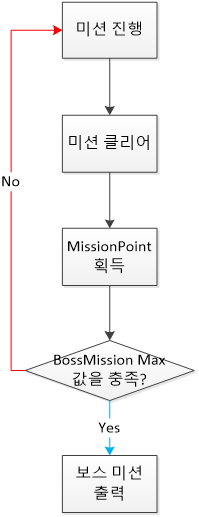
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성일자 | 작성자 | 내용 | 비고 |
|  | 강일구 | 초안작성 |  |
|  |  |  |  |

* 1. **문서 목적**
* 보스 전 입장 시 나올 스크립트에 대한 안내
* 보스 전을 구성하고 있는 시스템과 연출에 대한 안내
* 보스 전 전체에 필요한 리소스 리스트를 추가
  1. **기획의도**
* 대화 UI를 통해서 플레이어가 게임의 내용에 몰입할 수 있도록 제작
* 대화 UI 출력을 통해서 플레이어가 게임의 시나리오를 이해 할 수 있도록 제작
* 보스전의 카메라 연출을 통해서 긴장감을 연출

1. **보스 미션 등장 조건**
   1. **미션 등장 룰**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 데이터 명칭 | 내용 | 데이터 형 | 비고 |
| MissionMax | 보스 미션 최대 값 | 실수형 | MAX가 될 경우 보스 미션 등장 |
| MissionPoint | 미션 클리어 마다 획득하는 보스 미션 수치 | 실수형 | 증감 계산 |

* 일반 미션 클리어 마다 보스 미션 수치(MissionPoint)를 획득 (이하 미션 수치)
* 보스 미션 수치는 0에서 시작해서 BossMissionMax값 까지 증가함
* 보스 미션 수치(MissionPoint)는 미션 클리어 이후 보상과 함께 증가함
* 획득되는 보스 미션 수치는 MissionPoint 값을 통해서 관리하며 기획자가 조정할 수 있어야 함
* 획득한 미션 수치는 플레이어 캐릭터 사망 전까지 줄어들지 않음
* 플레이어 캐릭터 사망 시 초기화
* 보스 미션 수치 (BossMissionMax)가 100%가 되면 보스 미션이 미션 선택창에 출력되기 시작
* 해당 수치는 UI로 표현하여 Main UI 내에 표기함
* UI 내용은 아래에서 확인 할 수 있음
* 보스 미션이 활성화 될 경우 가운데 미션 선택창에 보스 미션을 표기
* 일반 미션과 보스 미션을 함께 표기
* 보스 미션이 활성화 되면 중앙 미션 선택창을 보스 미션으로 고정 시켜서 표기함
  1. **흐름도**

****

* 1. **UI**
     1. **보스 게이지**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이미지 | | |
|  | | |
| No | 명칭 | 내용 |
| 1 |  | 총 보스 게이지의 양 |
| 2 |  | 현재 보유 중인 보스 포인트를 텍스트로 표현 |
| 3 |  | 현재 보유 중인 보스 포인트를 시각적으로 표현 |

* + 1. **게이지 세부 내용**
* MainUI좌측 하단에 지속적으로 표기함
* MissionPoint 획득에 따라 증가
* 최대값은 BossMissionMax에 의해서 결정 됨
* 슬라이드 형태로 증가함
* 미션 클리어 후 보상 정산 시 증가
  + 1. **UI 연출**

1. **시나리오 흐름**
   1. **보스 전 전체 흐름도**
   2. **미션 활성화 흐름도**

**미션 선택부터 나올 수 있는 경우를 흐름도로 작성하기**

1. **필요 시스템**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 내용 | 비고 |
| 보스 | 플레이어와 전투를 진행 할 보스 |  |
| 대화 UI | 특정 조건을 통해서 대화 UI를 출력 |  |
| 보스 전 UI | 보스 패턴에 따라 표기할 UI 출력 |  |

* 1. **대화 UI 출력**
* 보스 전 첫 입장 시 출력
* 스크립트 내용

1. **출력 시스템**