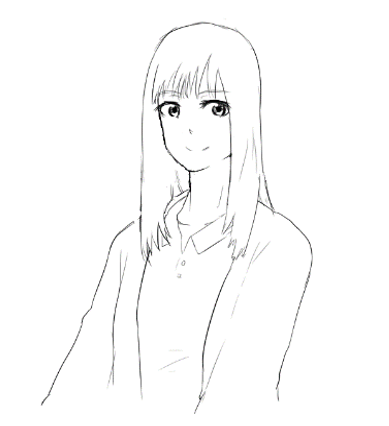
추리 시스템 기획



[추리 기획서 3](#_Toc534814022)

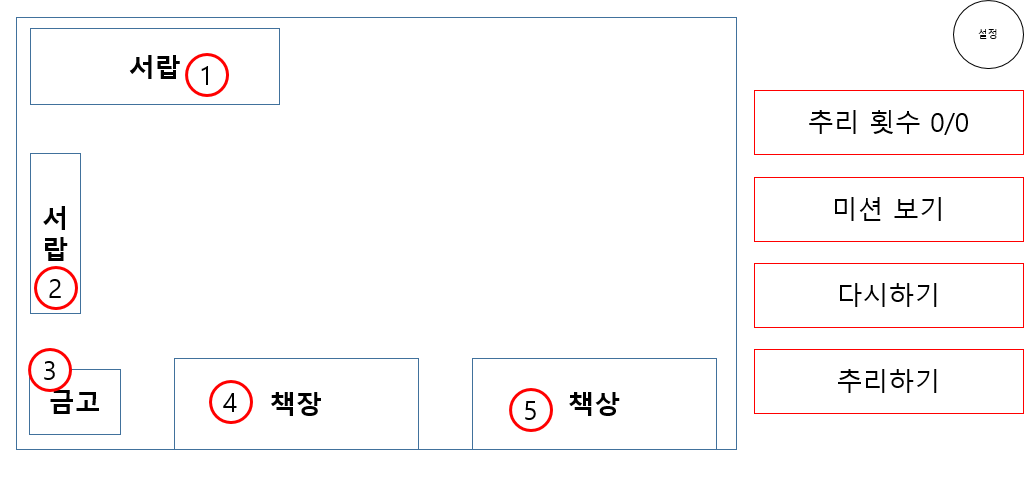
[1. 규칙1. 3](#_Toc534814023)

[2. 규칙2 4](#_Toc534814024)

[3. 예외 상황 5](#_Toc534814025)

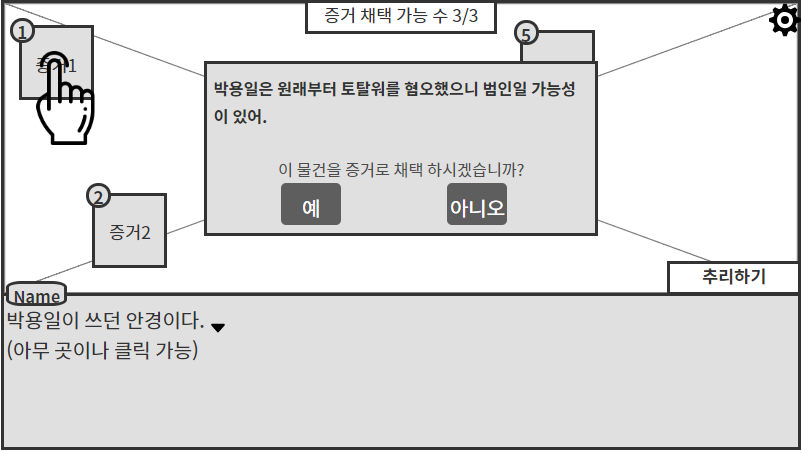
추리 기획서

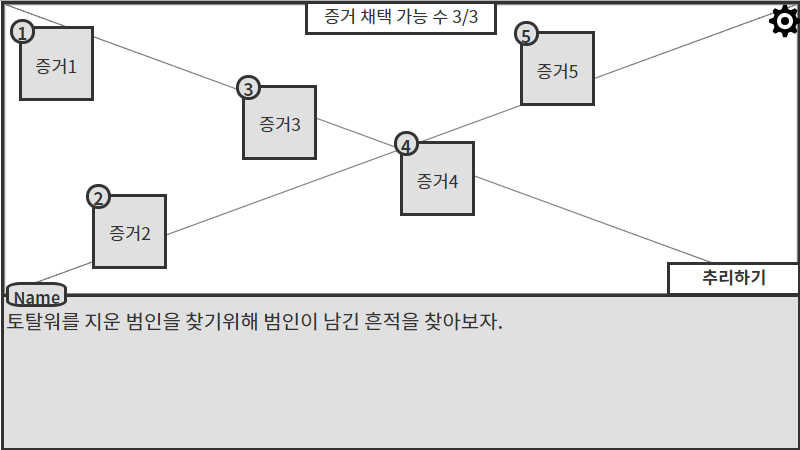
규칙. 추리에 돌입 시 화면이 상호작용할 수 있는 포인트들이 존재한다.



추리 씬이 출력될 시 각 추리 이벤트마다 상호작용 가능한 리소스들이 존재한다.

추리씬은 다음과 같이 진행된다.

1. 규칙1.
2. 화면에 각종 오브젝트들을 클릭한다. 오브젝트를 클릭하면 다음과 같이 팝업 창으 출력되고, 이를 선택할 수 있다.



화면 안에 오브젝트 들을 클릭하여 이를 중거로 삼은 뒤 추리하기를 클릭하면 결과 값이 나온다. 이 중 필수 선택 사항이 존재하면 추리를 성공했다고 간주, 선택했던 것들이 모두 False 라면 추리가 실패했다고 뜬다.

1. 추리는 메인퀘스트(사건)에만 등장하며 추리 실패(선택했던 것들이 모두 false일 경우) 게임 오버가 된다.
2. 추리에 성공할 경우 다음 이벤트를 진행하게 된다.
3. 규칙2
4. 한번 선택하여 추리를 통해 검증된 증거는 V표로 이미지가 생성된다. Ex) 한번 선택한 증거는 초록색 색상의 V표 이미지가 표시되어 플레이어가 한번 더 선택하지 않도록 한다.
5. 플레이어가 추리할 수 있는 선택지 개수는 (플레이어 추리력 + 장착 아이템)/2 로 횟수가 정해진다. (소수점은 반올림한다) 초기 값은 2 다.
6. 예외 상황
7. 일부 미션은 모든 선택지를 선택해야 진행된다. 이때는 실패 선택지가 없다.