스크립트 처리

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-30 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* 스크립트는 게임상에 출력되는 모든 텍스트 형태의 리소스로 정의한다.
* 이 문서에서는 대사와 시스템 메시지로써 작성을 한정한다.

2. 기획 의도

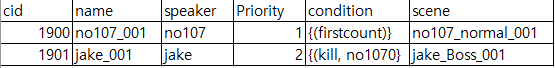
* 스크립트 출력 방식과 구조에 대해서 타 작업자의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 시퀸스와 씬

3.1. 시퀸스

* 시퀸스는 씬에 대한 정보를 담고 있는 정의 문구이다.
* 일반적으로 씬 출력 조건에 대한 정보들을 담고있다.

3.2. 시퀸스 작성 예시



3.2.1. cid

* cid는 시퀸스를 구분하기 위한 int형 구분자이다.
* 4자리의 형태를 띄며 아래와 같은 규칙을 가진다.
  + 앞 2자리 : 지역 번호
  + 뒷 2자리 : 순번

3.2.2. name

* Name은 시퀸스를 구분하기 위한 string형 구분자이다.
* 다음과 같은 규칙을 따른다.
* “스크립트를 출력할 Npc\_name의 name”\_”3자리의 순번”

3.2.3. speak

* 스크립트를 출력할 npc
* Npc의 name을 작성하며 Npc.csv를 참조한다.

3.2.4. priority

* 같은 상황에서 조건의 우선도를 체크하는 컬럼이다.
* 조건의 우선도의 숫자가 낮은 시퀸스가 먼저 처리 되며 나머지는 무시된다.

3.2.5. condition

* 시퀸스를 출력한 조건을 체크하는 컬럼이다.
* 비어있을 경우 pc와 조우했을 경우 바로 출력한다.
* 자세한 내용은 3.3 시퀸스 조건을 참고한다.

3.2.6. scene

* 조건에 따라 출력될 씬을 체크하는 컬럼이다.
* Scene의 name을 작성하며 scene를 참조한다.

3.3 시퀸스 조건

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 작성 방법 | 비고 |
| 첫 조우 | {(firstcount)} |  |
| 특정 npc를 처치 | {(kill, npc\_name)} |  |
| 인근 x 타일 이내에 접근 | {(approach, x)} | 기준은 speak가 배치된 타일 |
| 특정 스킬 보유 | {(setskill, skill\_id)} |  |
| 상호작용 버튼 사용 | {(interaction, box cid)} | Box cid는 유니티에서 배치하여 입력한다. |
| 씬 출력 종료 | {(endsignal, Scene id)} | 해당 시퀸스 사용을 위해서는 씬 종료시 endsignal 씬 트리거를 입력 해야 한다. |

4. 출력

* 출력의 구조는 4단계로 구성되어 있다.
* 트리거 발동 -> 씬 검색 -> 씬 출력 -> 씬 트리거 발동

4.1. 트리거 발동

* 시퀸스 조건에 맞는 트리거가 발동된다.
* 이때, 시퀸스 조건이 입력되어 있지 않다면 시퀸스는 동작 하지 않는다.
* 시퀸스 조건에 맞는 씬이 검색되면 priority의 우선도에 따라 출력 순서가 결정된다.

인스펙터 내에서 특정 npc나 기믹에 대해 컴포넌트를 추가하여 트리거를 세팅 하는 방안도 모색