스크립트 처리

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-30 | 주 상현 | 초안 작성 |
| 2018-08-07 | 전 인호 | 리뉴얼 |

1. 개요

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

2. 기획 의도

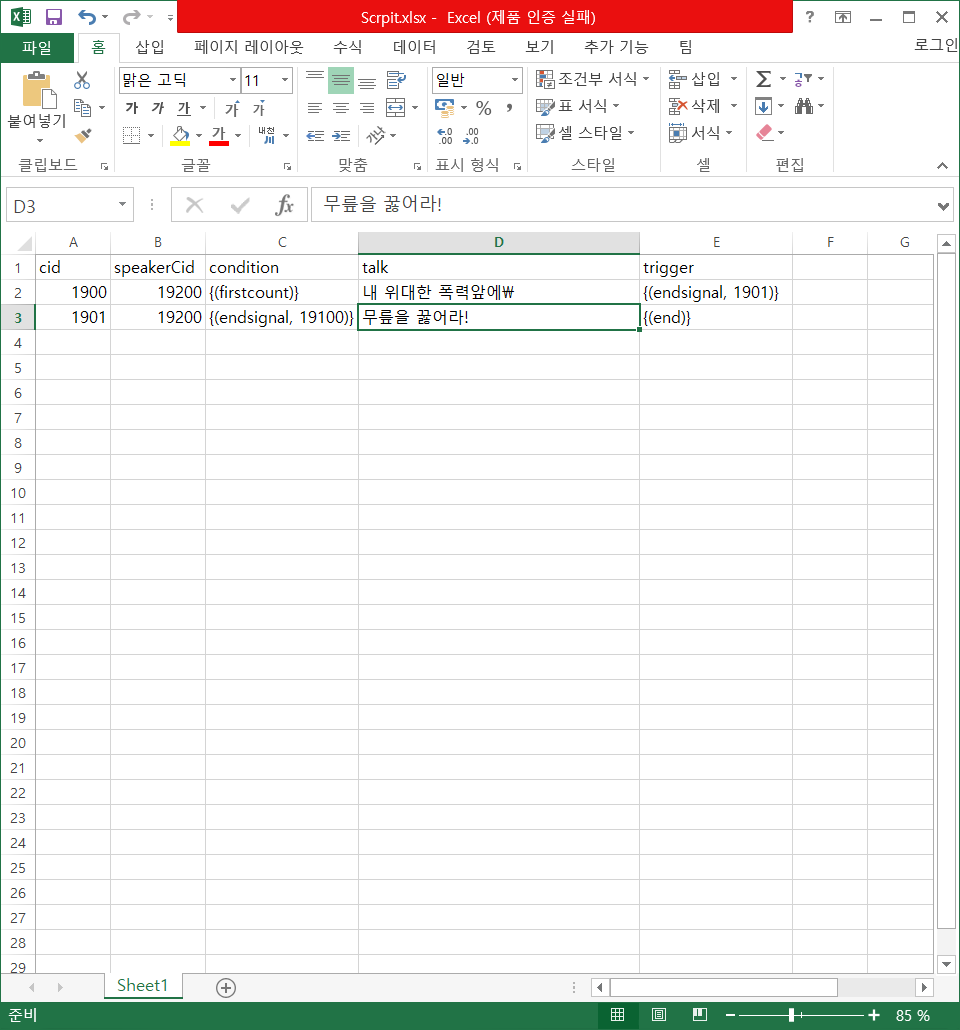
* 스크립트 출력 방식과 구조에 대해서 타 작업자의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 시퀸스

3.1. 시퀸스

* 시퀸스는 게임 내 대화 스크립트 출력정보를 담고 있는 관리자이다.

3.2. 시퀸스 작성 예시



3.2.1. cid

* cid는 시퀸스를 구분하고, 우선도를 체크하는 칼럼이다.
* int형 구분자이다.
* 5자리의 형태를 띄며 아래와 같은 규칙을 가진다.
  + 앞 2자리 : 지역 번호
  + 뒷 3자리 : 순번

3.2.2. speakerCid

* speakerCid는 말하는 대상의 구분을 위한 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.
* Npc.csv를 참조한다.

3.2.3. condition

* condition은 스크립트 출력 조건 칼럼이다.
* 함수형 구 분자이다.
* 시퀸스를 출력한 조건을 체크하는 컬럼이다.
* 비어있을 경우 pc와 조우했을 경우 바로 출력한다.
* condition의 작성방법은 다음과 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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. |

3.2.4. talk

* talk는 게임 내에서 출력될 스크립트 칼럼이다.
* string형 구분자이다.
* 스크립트 한중당 총 10개까지 출력이 가능하며, 이상의 줄은 \(역슬레시)를 붙이고 공백 이후 다음 줄을 작성한다.

3.2.5. nextCid

* 다음 재생 스크립트를 위한 칼럼이다.
* int형 구분자이다.
* 출력하고 싶은 스크립트의 cid를 입력한다.
* 다음 출력이 없으면 빈칸으로 한다.

4. 출력

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

4.1. 출력 방법

* 컨디션 발동
* 해당 맵에 speakerCid검색
* 없으면 패스, 있을경우 talk출력
* nextCid 칼럼에 cid가 있을 경우 해당 talk 출력 없을 경우 종료
* condition이 복수 발동 될 경우 cid 순서에 따라 출력 된다.

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