



# 시연 시나리오

---

웃참클(WCC)은 웹캠 또는 화면 공유를 사용해 다른 사람을 웃기고, 웃음을 참음으로써 경쟁하는 게임입니다.

## 홈

### 1. 내 프로필

- 내 프로필에서 상위 랭킹 퍼센트, 전체 순위, 랭킹 포인트, 전적을 확인할 수 있다.
- 닉네임 수정, 비밀번호 변경, 회원 탈퇴 등 개인 정보 설정도 접근할 수 있다.

### 2. 게임시작

- 아래의 3 Step 을 완료하면 준비 완료로 간주되어 상단 게임 시작 버튼이 활성화된다.
  - 1) 카메라를 켜고 활짝 웃는다.
  - 2) 마이크를 켜다.
  - 3) 화면을 공유한다.

### 3. 공지

- 관리자가 게시한 공지를 최대 3개까지 확인할 수 있다.
- 스크롤을 통해 다른 공지를 확인할 수 있다.

### 4. 도감

- 아이템 종류에는 3가지가 있으며 원하는 아이템을 구매 후 장착할 수 있다.
  - 아이템 종류
    - 1) 프로필 이미지
    - 2) 프로필 테두리
    - 3) 닉네임의 뱃지

- 스크롤로 다른 아이템 탭에 접근할 수 있다.

## 5. 랭킹

- 상위 10명의 닉네임, 랭킹 포인트를 확인할 수 있다.

## 6. 게임 설명

- 게임 방법을 확인할 수 있으며, 스크롤을 통해 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.

# 메인 게임

메인 게임은 다음의 순서로 진행된다.

## 1. 게임 주제 선정 및 준비

- 분류를 선택한다.
- 제시받은 키워드를 사용하여 게임에서 발표할 내용을 준비한다.
- 키워드가 마음에 들지 않을 경우 주사위 버튼을 눌러 새 키워드를 받는다.
- 30초의 준비 시간이 주어지며, 모두 준비 버튼을 눌렀을 경우 30초가 되지 않아도 게임을 진행한다.

## 2. 메인 게임

- 랜덤으로 발표 순서가 결정되며 좌측 상단에 캠이 위치한 사람부터 발표를 시작한다.
- 라운드는 모든 참가자가 발표를 마쳤을 경우 종료되며 2라운드로 구성된다.

### [발표자]

- 발표 전 제시된 발표 주제 사용 여부와 표시 여부를 선택할 수 있는 화면이 표시되며 준비되면 준비 완료를 통해 45초 간 발표를 시작할 수 있다.
- 발표자는 마이크를 사용할 수 있다.
- 발표가 시작되면 중앙 메인 콘텐츠 영역에 본인의 웹캠 화면이 표시된다.
- 해당 영역에 마우스를 올려 화면 공유 버튼을 눌러 콘텐츠를 공유할 수 있다.
- 발표 시간이 지나지 않아도 턴 종료 버튼을 눌러 본인의 턴을 종료할 수 있다.

### [청자]

- 화면에 본인의 웹캠 화면이 표시된다.
- 웃거나 녹화중인 화면에 인식되지 않을 경우 웃은 것으로 간주되며, 웃은 것으로 간주된 경우 해당 참가자의 웹캠 테두리에 효과가 표시된다.

3. 참가자는 마이크를 사용할 수 없지만 자유롭게 채팅창을 통해 소통할 수 있다.

### 3. 게임 결과

- 게임이 끝난 후 결과가 표시되며 게임 순위, 랭킹 포인트 변동 내역이 표시된다.
- 홈 버튼을 통해 홈으로 나갈 수 있다.