# 잭팟 비밀문 미니게임 기획서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 수정일 | 버전 | 작성자 |
| 2017.04.24 | 1.0 | 이윤희 |

## 문서 작업 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 최초작성일 | 버전 | 작성내용 | 작성자 |
| 2017,04.21 | 0.1 | 초안 작성 | 이윤희 |
| 2017.04.24 | 1.0 | 마무리 | 이윤희 |

## 목차

[1. 잭팟 필름 미니게임 기획서 1](#_Toc511689494)

[2. 미니게임 2](#_Toc511689495)

[3. 플레이 규칙 3](#_Toc511689496)

[4. 데이터테이블 5](#_Toc511689497)

# 미니게임

## 진행 순서

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 내용 | - 서재를 누를 경우, 출력한다.  - 미니게임을 완료할 경우 특정씬으로 진입한다. |

## 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 내용 | - 이 문서는 비밀문에 들어갈 퍼즐 시스템 기획서이다.  - 전반적인 게임의 구조와 플로우차트에 대해 서술한다. |

# 플레이 규칙

## 게임 시작

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 내용 | - 게임 시작 시, 미리 지정된 세팅을 불러온다.  - 3x3 으로 이루어져 있다. |

## 게임 플레이

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| 내용 | - 플레이어가 버튼을 조작 할 수 있게 된다.  - 눌린 버튼의 주위 버튼의 상태가 전환된다. | |
| 클리어 조건 | - 모든 버튼이 눌렸을 경우, 게임 클리어가 된다. |
| 버튼 상태 | - 버튼은 총 2가지의 상태가 존재한다. (on, off) |
|  | |
| 조작 | - 눌린 버튼과 인접한 주위 버튼의 상태가 전환된다.  - 전환되는 버튼은 눌린 버튼의 1칸 이내의 버튼이다.  - 버튼이 눌리고 난 뒤, **모든 버튼이 on 상태인가를 체크한다.**  - 모든 버튼이 on 상태가 아닐 경우 게임 플레이를 지속한다. |
| 게임 종료 | | |
|  | | |
| 내용 | - 모든 버튼이 on일 경우, 게임 클리어로 간주한다.  - esc를 누를 경우, 게임을 중단하고 이전 화면으로 돌아간다. | |
| 재시작 | - 게임 재시작시, 기존 세팅을 동일하게 불러온다. |
| 플로우 차트 | | |
|  | | |
| 세팅 불러오기 | - 플레이어가 씬에 진입시, 지정된 세팅을 불러온다. | |
| 게임 플레이 | - 플레이어가 게임 플레이가 가능한 상태 | |
| 플레이어 버튼 조작 | - 플레이어가 버튼을 1회 조작한 상태 | |
| 모든 버튼 on 여부 | - 모든 버튼의 상태가 on인지 확인한다.  - on 일 경우, 씬 전환으로 이동한다. | |
| 씬 전환 | - 지정된 씬(or 이벤트) 를 출력한다. | |

## 게임 클리어

|  |  |
| --- | --- |
| 내용 | 지정된 씬을 불러온다. |