# 잭팟 탐색, 대화 기획서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 수정일 | 버전 | 작성자 |
| 2017.03.22 | 1.0 | 이윤희 |

## 문서 작업 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 최초작성일 | 버전 | 작성내용 | 작성자 |
| 2018.03.16 | 0.1 | 기획서 기초 작성, 문단 정형화 | 이윤희 |
| 2018.03.18 | 0.1 | 오브젝트 탐색 데이터 필드, 기획 주석 입력 | 이윤희 |
| 2018.03.19 | 0.1 | 이미지 첨부 #216,219,228 | 이윤희 |
| 2018.03.22 | 1.0 | 잭팟 초기 기획서 완료 | 이윤희 |

## 정의

이 페이지는 기획서 내용에서 지정된 서식에 관해 정의하는 페이지이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 폰트 | 내용 |
| 붉은색폰트 | 기획서 내용을 이해하기 위한 작성자의 첨언이다 |
| 파란색폰트 | 기획서 내용 중 빠른 이동을 위한 하이퍼링크이다. |
| 주황색폰트 | 작성자의 메모사항이다 |
| 노란색 배경 | 기존에 보강된 내용이다. |

## 목차

[1. 잭팟 탐색, 대화 기획서 1](#_Toc509106004)

[2. 오브젝트 탐색 2](#_Toc509106005)

[3. 대화 4](#_Toc509106006)

[4. 독백 5](#_Toc509106007)

# 오브젝트 탐색

## 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 내용 | - 오브젝트 조사를 통하여 플레이어에게 추리를 시키기 위함  - 오브젝트 조사에 다수의 조사 조건 텍스트가 존재하여, 플레이 타임을 늘리기 위함 |

## 게임 내 진행

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 규칙 | 내용 | | | | | | |
| 대화창 예시 이미지 |  | | | | 1 | 이름 | 출력되는 캐릭터의 이름   * [ScriptChName] 값을 참조 |
| 2 | 대사 | 출력되는 대사   * [ScriptChText] 값을 참조 |
| 오브젝트  조사 방법 | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력  - 오브젝트 조사 ui가 활성화 될 시 에만 조사 할 수 있다.  - 조사 ui는 오브젝트 간의 거리가 **0.5m** 이내 일 시 출력된다.  - 오브젝트를 조사 할 경우 대화창이 출력된다. | | | | | | |
| 대화 | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 대사 출력 | - 오브젝트 상호작용을 할 시 출력된다.  - 대화창이 출력되며, 대화창이 출력 되는 동안 캐릭터는 움직일 수 없다.   * 오브젝트 이름과 동일한 데이터 필드를 참조 | | | | | | |
| 오브젝트 조사시 첫번째 대사 출력 | | | 처음 오브젝트 조사시엔 오브젝트 이름을 참조한다.   * [ObjNameEng] 값을 참조   조사 가능 오브젝트를 참조한다.   * [DefaultState] 값을 참조. ON 상태를 우선적으로 출력한다. * ON 상태가 2개 일 경우 **우선 순위**가 높은 상태를 우선적으로 출력한다.   하이라이트 대사가 존재한다. 오브젝트를 2회이상 조사 할 경우 출력된다. | | | |
| 다음 대사 출력 | | | 대화창이 있는 상태에서 상호작용을 누를 경우 다음 대사를 재생한다.   * [NextStingID]를 참조한다. | | | |
| 대사 종료 | - 다음 대사가 없는 상태에서 상호작용 버튼을 누를 경우, 출력이 종료된다.  - 출력이 종료 된 이후, 캐릭터가 움직 일 수 있다.   * 출력 종료란, 대화 UI가 전부 사라지는 것을 의미한다. * [NextStingID]를 참조하여 값이 n 일 경우, 출력이 종료된다. | | | | | | |
| 조사 오브젝트 이펙트 | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 조사 오브젝트  확인 | - 탐색 가능 오브젝트는 UI와 이펙트를 통해 확인 할 수 있다.  - 플레이어가 접근 할 시 접근거리에 비례하여 이펙트의 투명도가 조절된다.   * 최초 이펙트 출력 거리는 1m이다.   - 플레이어가 **0.5m** 이내로 접근 할 시 오브젝트 UI가 출력된다. | | | | | | |
| 하이라이트 구조 | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 하이라이트 출력 | - 첫 조사시 대사와 두번째 이후 조사 시의 대화가 다르다.   * 하이라이트 대사   - 조사시, 첫 조사 여부를 체크하여 어느 대사를 출력 할 지 판단한다.   * 상태값이 2 이상일 경우 하이라이트 대사를 출력한다. * 기본 대사를 출력 할 시 내부 상태값이 1 증가한다. | | | | | | |
| 단서,선택지, 오브젝트 획득 | - 오브젝트 탐색을 통해 특정 단서,선택지,오브젝트를 추가 조사 할 수 있다.   * 디폴트 상태가 on으로 전환된 대화는 모두 우선순위가 높게 배정 되어있다. | | | | | | |
| 단서 | | | [GetProvisoID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. | | | |
| 선택지 | | | [GetDialogID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. | | | |
| 오브젝트 | | | [GetObjID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. | | | |
| 카메라 변경 | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 카메라 전환 | | - 미리 엔진 내에서 배치 된 카메라를 이용한다.  - 엔진에 배치된 카메라의 이름을 인식한다.  - 오브젝트 테이블의 [CamNameTrans] 항목에 입력된 동일한 이름의 카메라를 on으로 전환한다.  - 값이 n 일 경우 기존의 메인 카메라로 전환한다. | | | | | |
| 일러스트 출력 | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| 일러스트 출력 | | - 특정 대사 구간에서 일러스트를 출력한다.  - 출력되는 일러스트는 [BGNameTrans] 를 참조한다.  - 일러스트의 이름을 인식하여 출력한다. | | | | | |
| 출력 종료 | [BGNameTrans] 의 값이 n일 경우, 출력을 중지한다.   * 일러스트의 출력을 중지하고 3D 게임 화면이 출력되는 것을 의미. | | | | |

## 오브젝트 플로우차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| 오브젝트 상호작용 | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력 |
| 오브젝트 우선 순위 판단 | - 현재 on 상태인 우선 순위를 판단한다.  - 우선 순위가 높은 텍스트를 기준으로 한다. |
| 오브젝트  처음 조사  여부 | - 오브젝트 조사 여부를 판단한다.  - [ObjectPriority] 값이 1미만 일 경우 기본 대화  - [ObjectPriority] 값이 1이상 일 경우 하이라이트 대화 출력 |
| 지정 기본 대화 출력 | - 기본 대사를 출력한다.  - [ObjectPriority] 상태 값을 1 증가 시킨다. |
| 하이라이트 대사 출력 | - 하이라이트 대사를 출력한다. |
| 다음 키 입력 | - 다음 대화버튼이 활성화 된 상태에서 플레이어가 상호작용키를 입력했다. |
| 배경 변경 여부 | - [BGNameTrans] 이 존재하는가를 판단한다. |
| 해당 배경 | - [BGNameTrans]에 입력된 배경 일러스트를 출력한다.  - 값이 존재하지 않을 경우 **출력하지 않는다.** |
| 카메라 변경 존재 여부 | - [CamNameTrans] 이 존재하는가를 판단한다. |
| 카메라 변경 | - [CamNameTrans] 에 입력된 카메라로 전환한다.  - 값이 존재하지 않을 경우 출력하지 않는다. |
| 선택지 추리 존재 여부 | - [SelectGroupID] 값이 존재하는가를 판단한다. |
| 선택지 추리 프로세스 | [**선택지 프로세스 링크 참조**](#_게임_내_진행_1) |
| 획득 단서 존재 여부 | - [GetProvisoID] 항목의 값이 존재하는지 판단한다. |
| 단서 획득 | - [GetProvisoID] 항목을 참조한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **단서** id를 체크한다.  - 단서의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 획득 선택지  존재 여부 | - [GetDialogID] 항목의 값이 존재하는지 판단한다. |
| 해당 id  선택지 해제 | - [GetDialogID항목을 참조한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **선택지** id를 체크한다.  - 단서의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 아이템 상태 변화 존재? | - [GetObjID] 항목의 값의 존재를 확인한다. |
| 해당 id  오브젝트  전환 | - [GetObjID] 항목의 값의 존재를 확인한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **오브젝트** id를 체크한다  - 단서의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 다음 대화 존재하는가? | - [ScriptNextID] 값의 존재 여부를 체크한다.  - 해당 값이 null 일 경우 종료 항목으로 이동한다. |
| 지정된 대사 출력 | - [NextStingID]를 참조하여 해당 id의 스트링을 출력한다. |
| 종료 | - 대화 팝업이 사라진다. |

## 오브젝트 데이터 테이블

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터 필드 | 내용 | 입력 범위 |
| id | - 해당 데이터 테이블의 고유값 | Float |
| ObjNameEng | - 인식 할 오브젝트의 이름 | String |
| DefaultState | - 오브젝트의 기본 상태   * On :: 플레이어가 확인 할 수 있는 상태 * Off :: 플레이어가 확인을 할 수 없는 상태. | On,Off |
| ObjectPriority | - 오브젝트의 우선 순위  - 높은 숫자를 우선으로 출력한다. | float |
| PriorityHighlight | - 하이라이트 대사 여부   1. :: 기본 대사 (첫 조사 시에만 출력되는 대사) 2. :: 하이라이트 대사 (첫 조사를 제외하고 출력되는 대사) | 1,2 |
| ScriptChName | - 대사 UI중 **이름 영역**에 입력되는 텍스트 | String |
| ScriptChText | - 대사 UI중 **대화 영역**에 입력되는 텍스트 | String |
| SelectGroupID | - 오브젝트 조사 중 출력할 추리 프로세스 선택지 그룹 id | float |
| CamNameTrans | - 전환될 카메라의 이름  Null:: 값이 존재하지 않을 경우 메인 카메라로 자동 전환한다. | String |
| BGNameTrans | - 전환될 일러스트의 이름  Null :: 값이 존재하지 않을 경우, | String |
| ScriptNextID | - 대화가 끝난 뒤, 다음 대화 id  - 값이 존재하지 않을 경우(null) 대화가 종료된다. | Float |
| GetProvisoID | - 획득 단서 id  - 해당 값이 존재할 경우 단서 상태가 on 으로 전환 된다. | Float |
| GetDialogID | - 획득 선택지 id  - 해당 값이 존재할 경우, 선택지 DefaultState 상태가 on으로 전환 된다. | Float |
| GetObjID | - 획득 오브젝트 id | Float |

# 선택지 추리

## 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 내용 | - 중간 미니 게임 구현을 위함  -구현되는 미니 게임은 데이터 테이블을 이용해 수정이 용이하게 구현 할 수 있도록 함 |

## 게임 내 진행

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 규칙 | 내용 | |
| 예시 이미지 |  | |
| 진행 방식 | - 특정 지문에서, 다음 id 로 넘어가지 않고 선택지가 출력된다.  - 최대 출력 가능한 지문은 5개이다.   * 심문과 달리 시간제한이 존재하지 않는다.   - 출력시 게임 배경은 기존 대화 프로세스를 따라간다. | |
| 선택지 출력 | - 동일한 그룹의 선택지가 랜덤한 위치로 출력된다. |
| 선택지 선택 | - 선택지를 누를 시 지정된 id의 대화를 출력한다. |

## 선택지 플로우 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| 지정 선택지 출력 | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력 |
| 선택지  선택 여부 | - 플레이어의 선택지 선택 여부를 판단한다.  - 선택지를 선택하지 않을 경우 , 계속 선택지를 출력한다. |
| 지정된 대사 id 이동 | - [ScriptNextID] ID를 출력한다. |

## 선택지 추리 데이터 테이블

|  |  |
| --- | --- |
| 데이터 필드 | 내용 |
| id | - 고유 값을 의미한다. |
| SelectGroupID | - 선택지 추리 값을 의미한다. |
| ScriptChText | - 선택지 내용을 의미한다. |
| ScriptNextID | - 선택지를 누를 시, 이동할 대화 id를 의미한다. |

# 대화

## 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 기획의도 | - 대화를 통하여 플레이어가 직접 추리하기 위함  - 직접적으로 대화를 통해 단서를 얻음으로써, 플레이어가 탐색하는 재미를 얻게 됨. |
| 내용 | - 대화를 통하여 단서를 획득하거나, 특정 오브젝트 탐색 조건을 달성 할 수 있다.  - NPC와 상호작용 하는 상황을 대화라고 한다. |

## 게임 내 진행

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 규칙 | 내용 | |
| Npc 대화 | - Npc와 상호작용을 입력 할 시 대화를 진행 할 수 있다.   * 대사 선택지 목록이 없을 시, 랜덤 대사를 출력한다. | |
| 선택지 예시 이미지 | |
|  | |
| 선택지 목록 | - 선택지 목록이 출력 될 경우, 카메라가 이동한다.  - 현재 on 상태인 대화 주제 목록을 출력한다.  - 주제 목록의 순서는 랜덤하며 최대 5개 까지 출력된다.  - 주제를 선택 할 시 지정된 id의 대화를 출력한다.   * 대화 프로세스를 실행한다.   - esc를 누를 경우, 메인 플레이 씬으로 전환된다. |
| 대화 진행 | - 선택지 목록에 부여된 항목을 선택 할 시 대화가 출력된다.  - 캐릭터의 이름과 대화가 출력된다.   * 대화창 예시 이미지와 동일하게 출력된다. * [해당 링크 참조](#_게임_내_진행) | |
|  | |
| 심문 진입 | 대화 테이블 [HearingGroupID]에 값이 있을 시 심문 진입 ui가 출력된다.  진입 ui 에는 출력 제한 시간이 존재한다.   * 심문 프로세스에 진입하기 위해선 ui가 활성화 되었을 시 지정 버튼을 눌러야 한다. * 출력 제한 시간은 **15 초**로 한다.   F 버튼을 클릭 할 경우, 심문 선택지를 출력한다.  F 버튼을 시간내에 클릭하지 않을 경우 [NextStringID]를 출력한다. |
| 선택지 삭제 | 특정 스크립트에서 대화 선택지의 상태를 off 로 전환한다.   * Off로 전환된 선택지는 다시 on으로 전환되지 않는다. |
| 심문 진행 | 심문 선택지 | |
|  | |
| - [HearingGroupID]가 일치하는 심문선택지를 출력한다.  - 출력되는 선택지의 순서는 랜덤하다.  - 심문 목록을 출력하는 제한 시간이 존재한다. | |
| 출력 시간 | - 심문 선택지 출력 시간은 **20**초로 한다.  - 제한 시간을 초과할 경우, NextStringID 로 이동한다. |
| 심문 이동 | - 해당 심문 선택지를 클릭할 경우 지정된 스크립트로 이동한다.   * 지정된 대화 스크립트를 재생한다. * NextStringID를 참조하여 대화 테이블 id 를 출력한다. |
| 단서,선택지, 오브젝트 획득 | - 대사 출력에 따라 특정 증거들의 DefalutState를 on 으로 전환한다.   * DefalutState가 on으로 전환된 오브젝트 대화는 모두 우선순위가 높게 배정 되어있다. | |
| 단서 | [GetProvisoID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. |
| 선택지 | [GetDialogID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. |
| 오브젝트 | [GetObjID]에 입력된 id의 디폴트 상태를 on으로 전환한다. |
| 대화 종료 | - 넥스트 스크립트 id가 존재하지 않을 경우 대화 프로세스가 종료된다.  - 대화 프로세스가 종료된 이후 선택지 목록을 재출력한다.  - 해당 npc에게 출력 될 대화 선택지 목록이 존재하지 않을경우, 게임 메인플레이 씬을 출력한다. | |

## 대화 선택지 플로우 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| NPC 상호작용 | - NPC에게 상호 작용 키 입력 |
| 해당 NPC  대화 목록이  존재하는가? | - 해당 NPC 이름과 [ChName] 항목을 대조하여 해당항목이 동일한 데이터 테이블을 참조한다.  - 데이터 테이블 DefalutState가 Open인 항목이 존재하는가를 체크한다.   * DefalutState 는 현재 선택지 목록이 출력 가능 여부를 알려준다. |
| NPC  랜덤 대사 출력 | - 해당 NPC 랜덤 대사를 출력한다. |
| 대화 선택지 출력 | - 데이터 테이블 [DefalutState]가 Open인 항목을 출력한다.  - 출력되는 순서는 랜덤하다. |
| 대화 선택지 클릭 | - 플레이어가 선택지 항목을 클릭한 것을 의미한다. |
| 대화 프로세스 출력 | - [NextChatID]에 입력된 대화를 출력한다. 3.4 대화 플로우 차트를 출력한다. |
| 종료 | 대화 프로세스를 출력한다. |

## 대화 플로우 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| 지정 대화  출력 | 대화창이 출력된다.  출력되는 캐릭터의 이름은 |
| 플레이어 키 입력 | - 다음 대화버튼이 활성화 된 상태에서  - 플레이어가 상호작용키를 입력했다. |
| 심문 존재 여부 | - [HearingGroupID] 값이 존재하는지 확인한다.  - 해당 값이 존재 할 경우 심문 프로세스를 출력한다. |
| 심문 프로세스 | [- 3.5 심문 프로세스를 확인한다](#_심문_플로우_차트). |
| 획득 단서 존재 여부 | - [GetProvisoID] 항목의 값이 존재하는지 판단한다. |
| 단서 획득 | - [GetProvisoID] 항목을 참조한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **단서** id를 체크한다  - 단서의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 획득 선택지  존재 여부 | - [GetDialogID] 항목의 값이 존재하는지 판단한다. |
| 해당 id  선택지 해제 | - [GetDialogID항목을 참조한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **선택지** id를 체크한다.  - 선택지의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 아이템 상태 변화 여부 | - [GetObjID] 항목의 값의 존재를 확인한다. |
| 선택지 변환 존재 여부 | - [NopeDialog] 값의 존재하는가를 체크한다. |
| 선택지 off 전환 | - [NopeDialog] 항목에 입력된 id의 선택지 [DefalutState]를 off 로 전환한다. |
| 해당 id  오브젝트 전환 | - [GetObjID] 항목의 값의 존재를 확인한다.  - 해당 항목에 입력된 값과 동일한 **오브젝트** id를 체크한다.  - 단서의 [DefaultState] 를 on으로 전환한다. |
| 선택지 출력 종료 존재? |  |
| 선택지 전환 |  |
| 다음 대화 존재하는가? | - [ScriptNextID] 값의 존재 여부를 체크한다.  - 해당 값이 null 일 경우 종료 항목으로 이동한다. |
| 지정된 대사 출력 | - [NextStingID]를 참조하여 해당 id의 스트링을 출력한다. |
| 종료 | - 대화 팝업이 사라진다. |

## 심문 플로우 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| 지정 심문 선택지 출력 | [HearingGroupID] 와 동일한 선택지를 출력한다.  선택지 출력 시간제한이 존재한다. |
| 시간 제한 초과 체크 | 출력 시간제한을 초과했는가를 체크한다. |
| 지정된 대사 이동 | 시간을 초과 했을 경우, 기존 대화 프로세스의 [NextStingID] 대화로 이동한다. |
| 심문 선택지 선택 체크 | 선택지를 선택했는가를 체크한다. 선택 했을 경우, 해당 선택지 id 의 대사로 이동한다. |
| 지정된 대사 id로 이동 | 해당 심문 선택지에 부여된 id 의 대화를 실행한다. |

## 대화관련 데이터 테이블

|  |  |
| --- | --- |
| 대화 선택지 데이터 테이블 | |
| 데이터 필드 | 내용 |
| id | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력 |
| ChName | - 인식 할 NPC의 이름 |
| DefalutState | - 현재 선택지 테이블의 상태  On : 출력 상태  Off : 비 출력 상태 |
| ScriptNextID | 출력할 대화 id |
| 대화 주제 데이터 테이블 | |
| 데이터 필드 | 내용 |
| Id | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력 |
| ScriptChName | - 대화 UI에 출력될 인물의 이름 (텍스트) |
| ScriptChText | - 대화 UI에 출력될 인물의 대화 (텍스트) |
| ScriptNextID | - 다음으로 이동할 대화 텍스트 id |
| HearingGroupID | - 출력할 심문 그룹 |
| GetProvisoID | - [DefalutState]를 on으로 전환할 단서 id |
| GetDialogID | - [DefalutState]를 on으로 전환할 대사 선택지 id |
| GetObjID | - [DefalutState]를 on으로 전환할 오브젝트 id |
| NopeDialog | - [DefalutState]를 off로 전환할 선택지 id |
| 심문 데이터 테이블 | |
| 데이터 필드 | 내용 |
| id | - 오브젝트의 상호 작용 키 입력 |
| HearingGroupID | - 심문 그룹 |
| ScriptChText | - 선택지의 내용 |
| ScriptNextID | - 출력할 대화의 id |

# 독백

## 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 기획의도 | - 처음 진입 시 플레이어에게 상황을 전달하기 위함 |
| 내용 | - 특정 구역에 진입했을 때 캐릭터 대화가 뜨는 상황을 독백이라고 한다.  - 플레이어가 지정된 영역에 진입 할 경우 대사가 출력된다.  - 1회만 출력된다. |

## 게임 내 진행

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
|  | | |
| 규칙 | 내용 | |
| 영역 진입 | - [영역 이름 항목]에 플레이어가 진입 했는가를 체크한다.  - 해당 위치에 플레이어가 처음 진입 했을 시에만 텍스트를 출력한다.   * 기존 대화와 동일한 ui 로 출력한다. | |
| 영역 크기 | 영역의 크기는 엔진 내에서 설정 한다. | |
| 대사 출력 | 처음 진입 시 출력되는 대사는 영역 테이블의 [ScriptChText]를 참조한다. | |
| 다음 대사 | 다음으로 출력되는 대사는 [ScriptNextID]에 입력된 id와 동일한 오브젝트 조사 테이블을 출력한다. |
| 출력 종료 | [ScriptNextID]값이 없을 경우, 대화 출력을 중지한다. |

## 독백 플로우 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 항목 | 내용 |
| 대기 | - 초기 생성 상태 |
| 플레이어 영역 진입 | - 플레이어가 영역에 진입 했는지를 체크한다. |
| 지정 대사 출력 | - 지정된 대사를 출력한다.   * 기존의 대화 테이블과 동일하게 진행된다. |
| 플레이어 다음 키 입력 | - 플레이어가 다음 키를 입력 했다. |
| 다음 대사가 존재하는가? | - [ScriptNextID] 가 존재하는 지 확인한다. |
| 다음 독백 출력 | - [ScriptNextID] 의 독백을 출력한다. |
| 종료 | 독백 프로세스 종료 |

## 독백 데이터 테이블

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터 필드 | 내용 | 입력 범위 |
| id | - 해당 데이터 테이블의 고유값 | Float |
| AreaName | 엔진 내에 설정된 영역의 이름 | String |
| ScriptChName | 대사 영역에 출력 될 캐릭터의 이름 | String |
| ScriptChText | 대사 영역에 출력 될 캐릭터의 대사 | String |
| ScriptNextID | 다음으로 출력할 독백 대사 | Float |