# 잭팟 필름 미니게임 기획서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 수정일 | 버전 | 작성자 |
| 2017.04.18 | 1.0 | 이윤희 |

## 문서 작업 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 최초작성일 | 버전 | 작성내용 | 작성자 |
| 2018.04.13 | 0.1 | 미니게임 기획서 초안 작성 | 이윤희 |
| 2018.04.16 | 0.2 | 미니게임 데이터 테이블, 항목 작성 | 이윤희 |
| 2018.04.17 | 0.3 | 미니게임 데이터, 항목 수정 | 이윤희 |
| 2018.04.18 | 0.4 | 미니게임 증거제시 항목 수정  전체적 데이터테이블 수정  문서 양식 수정 | 이윤희 |
| 2018.04.18 | 1.0 | 문서 완성 | 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 | - 게임 시작, 게임 플레이, 플레이 종료 총 3단계로 구성 되어있다.  - 게임 플레이의 경우 필름 일반 플레이, 필름 증거 제시 총 2개로 항목이 나뉜다. |

## 개요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내용 |  | |
| - 게임 내 쓰일 필름 미니게임의 규칙에 대해 서술한다.  - 필름 미니게임 플로우 차트에 대해 서술한다.  - 필름 일반 플레이,필름 증거 제시로 2가지의 종류로 구분된다. | |
| 필름 일반  플레이 | - 일반적인 대화 출력, 일러스트의 이동등이 이루어진다.  - 특정 조건을 만족 할 시 필름 증거 제시로 돌입한다.  - 특정 조건은 [4.2 필름 일반 플레이](#_필름_일반_플레이)를 확인한다. |
| 필름  증거 제시 | - 플레이어가 직접 증거를 제시한다.  - 수첩 UI를 통해 증거 목록을 확인 할 수 있다.  - 마우스 조작을 통해 이동한다. |

# 플레이 규칙

## 필름 일반 플레이

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ­­ | | |
| 내용 | - **[ScriptType]** 의 속성이 **[Film]** 이거나, **[Text]** 일 경우, 지문을 출력한다.  - 지정된 항목에 입력된 텍스트를 출력한다. | |
| 지문 출력 | - 한번에 문장이 출력되는 방식이 아닌, 글자 하나씩 출력된다.  - 기존 UI와 동일한 구조를 사용한다.  - **[ScriptChName]** 항목은 캐릭터의 이름을 출력한다.  - **[ScriptChText]** 항목은 캐릭터의 대사를 출력한다. |
| 다음 지문 출력 | - 플레이어가 마우스 왼쪽 버튼을 누를 경우, 다음 지문을 출력한다.  - 출력하는 다음 지문은 **[ScriptNextID]** 항목에 입력된 id 값을 받는다. |
| 출력 종료 | - **[ScriptNextID]** 값이 존재하지 않을 경우 출력을 종료한다. |
| 필름 | | |
|  | | |
| 내용 | - 게임 화면에서의 UI에 대해 서술한다.  - 스크립트에서 필름의 이동여부, 그림 전환을 제어 할 수 있다. | |
| 필름의 이동 | 엔진 내에서 세팅하여 출력한다.  - 지정된 방향(FilmSpeed) 값만큼 이동한다.  - 지정된 속도((FilmSpeed) 값의 속도로 이동한다.  - 지정된 거리(FilmDistance)만큼 이동한다. |
| 그림 전환 | - 특정 대사를 출력할 시 필름 내 검은 그림을 출력한다.  - 대사에서 그림의 상태값을 변경하여 제어한다. |
| 증거 제시 | - [3.3 증거 제시](#_증거_제시) 항목을 참조한다. |
| 필름 일반 플로우 차트 | | |
|  | | |
| 필름 이동 | - 필름 이동이 존재할 경우, 해당 id의 필름을 이동한다. | |
| 그림 전환 | - 그림 전환이 존재할 경우, 해당 id의 그림을 on으로 전환한다. | |
| 대사 출력 | - 지정된 이름/대사 영역 텍스트를 출력한다. | |
| 증거 제시 | - [ScriptType]이 Film 일 경우, 증거 제시 프로세스를 출력한다.  - 증거 제시 프로세스의 경우 [4.3 증거 제시](#_필름_증거_제시)를 참조한다.  한 화면에 전부 설명하기엔 시각적으로 부적합하여 2개로 나눠 설명 | |
| 버튼 클릭 | - 플레이어가 버튼을 클릭했나 확인.. | |
| 지정 id 여부 확인 | - 지정된 다음 대화 출력이 있나 확인, | |
| 지정된 스크립트 이동 | - 지정된 id의 대화 스크립트를 출력한다. | |
| 출력 종료 | - 미니게임 출력을 종료하고, 특정 id의 씬을 불러온다. | |

## 필름 증거 제시

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
| 내용 | - **[ScriptType]**이 **[Film]** 일 때 단서 UI 조작가능 상태가 된다.  - 왼쪽 수첩 UI에 증거 목록을 조작 할 수 있게 된다.  - 증거를 드래그하여, **드랍 인식영역**에 드랍 할 경우, 증거 선택으로 간주한다.  - 드랍된 증거를 단하며 지정된 대사를 출력한다. | | |
| 증거 선택 | - **[TrueEvidenceName]** 와 플레이어가 드랍한 증거를 대조한다.  - 플레이어의 증거와 세팅된 증거가 일치할 경우, **[TrueScriptID]** 를 출력한다.  - 일치하지 않을 경우, **[FalseScriptID]**를 출력한다. | |
| 특이사항 | - 버튼(F버튼,왼쪽클릭)을 눌러도 다음으로 이동하지 않는다. |
| 필름 단서 연출 | | | |
|  | | | |
| 내용 | - 단서 UI에 대한 연출에 대해 설명한다.  - 단서 목록에는 총3가지의 상태가 존재한다.  - 클릭, 마우스오버, 기본 상태가 존재한다. | | |
| 단서 연출 | | |
|  | | |
| 진입 연출 | **[ScriptType]**이 **[Film]** 일 경우단서를 바꾸는 연출을 출력한다. | |
| 클리어 연출 | **[TrueEvidenceName]** 와 드랍한 **[증거]**가 **동일할 경우**, 연출을 재생한다. | |
| 필름 증거 | | | |
|  | | | |
| 내용 | - 필름 증거 제시할 시, 수첩 UI에 출력할 증거 항목에 대해 서술한다. | | |
| 증거 목록 | - **[1stEvidence]~[4Evidence]** 항목에 입력된 이름과 동일한 프리팹을 불러온다. | |
| 증거 팝업 | - 각 증거 항목마다 지정된 팝업이 존재한다.  - **[1stOverUI]~[4stOverUI]** 에 따라 구분하여 출력한다.  - 각 항목에 입력된 이름과 동일한 프리팹을 불러온다. | |
| 필름 증거제시 플로우 차트 | | | |
|  | | | |
| 단서 출력 연출 | - 단서 출력 연출을 실행한다. | | |
| 플레이 | - 단서 UI 조작이 가능한 상태 | | |
| 마우스 오버 여부 | - 플레이어가 마우스 오버를 했는가를 판단한다. | | |
| 팝업 출력 | - 각 항목에 대응하는 **~OverUI** 를 출력한다.  - 플레이어가 영역에 마우스를 배치하지 않을경우, 출력을 중지한다. | | |
| 플레이어 단서 드랍 | - 플레이어가 지정영역에 단서를 드랍했는가를 판단한다.  - 증거를 드랍 했을 경우 다음으로 이동한다. | | |
| 단서 여부 판단 | - 플레이어가 조작한 증거와 **[TrueEvidenceName]** 항목에 있는 이름과 동일한가를 확인한다.  - 동일한 증거일 경우, 단서 회색 연출로 이동한다.  - 동일하지 않은 증거일 경우, 단서 기존출력 으로 이동한다. | | |
| 단서 회색 연출 | - 엔진 내에 세팅한 회색 연출을 출력한다.  **- [TrueScriptID]** 항목에 입력된 id를 출력한다. | | |
| 단서 기존 연출 | - 기존의 단서 상태를 유지한다.  **- [FalseScriptID]** 항목에 입력된 id를 출력한다. | | |
| 필름 일반 프로세스 | - 필름 일반 프로세스를 출력한다. | | |

## 필름 미니게임 클리어

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| 내용 | - 출력할 넥스트 스트링,증거제시가 없을 경우 클리어로 취급한다. | |
| 종료 | - 검은색 화면으로 페이드 아웃이 되며, 메인 화면을 출력한다.  - 종료된 이후, 새로운 씬을 불러온다. |

# 데이터테이블

## 게임 세팅

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| FilmSpeed | 필름이 이동할 속도 |
| FilmRange | 필름이 이동할 방향 |
| FilmDistance | 필름이 이동할 거리 |
| FilmGameArea | 증거 드랍 인식 UI |

## 필름 미니게임 테이블

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 내용 |
| Id | 데이터의 고유 값 |
| ScriptType | 스크립트의 속성을 확인 할 수 있는 항목이다.  Film :: 필름 UI를 사용가능 상태  Text :: 필름 UI 비사용 상태 |
| ScriptChName | 대화 UI에 출력되는 이름 |
| ScriptChText | 대화 UI에 출력되는 대사 내용 |
| FilmMove | 필름 이동 여부  True :: 미리 세팅된 값으로 필름이 이동한다.  False :: 이동을 하지 않는다. |
| DeleteBlackArt | 필름 그림을 검정색에서 원래 그림으로 전환한다.  해당 테이블에 입력된 이름의 그림을 전환한다. |
| EvidenceTrueCheck | 증거 드랍 시 체크할 id  해당 항목에 입력된 증거의 이름과 플레이어가 드랍한 증거의 이름을 대조한다. |
| 1stEvidence | 첫번째 증거 항목 좌표에 위치할 프리팹의 이름 |
| 2stEvidence | 두번째 증거 항목 좌표에 위치할 프리팹의 이름 |
| 3stEvidence | 세번째 증거 항목 좌표에 위치할 프리팹의 이름 |
| 4stEvidence | 네번째 증거 항목 좌표에 위치할 프리팹의 이름 |
| 1stOverUI | 첫번째 증거에 마우스 오버레이를 할 경우, 나타날 팝업의 프리팹 이름 |
| 2stOverUI | 두번째 증거에 마우스 오버레이를 할 경우, 나타날 팝업의 프리팹 이름 |
| 3tOverUI | 세번째 증거에 마우스 오버레이를 할 경우, 나타날 팝업의 프리팹 이름 |
| 4tOverUI | 네번째 증거에 마우스 오버레이를 할 경우, 나타날 팝업의 프리팹 이름 |
| TrueEvidenceName | 플레이어가 드랍한 증거와 대조할 프리팹의 이름 |
| TrueScriptID | [TrueEvidenceName]에 입력된 증거와 **동일**한 증거를 드랍 할 시 출력할 스크립트 id |
| FalseScriptID | [TrueEvidenceName]에 입력된 증거와 **동일하지 않은** 증거를 드랍 할 시 출력할 스크립트 id |