

터치 - 에디션이 메뉴 / 포를 9 삼각형으로  
키보드

[목표]

건강을 회복해서 밖으로 나가기

캐릭터 스킬? 같은 거 배워서 → 특정 게임의 패턴에 익숙 사용가 인당에서  
플레이어에게 영향주

지도 - 가보곤 X 못이 가보곤도 조다세득고 동경

# 유한상태기계

지나는 시간에 따라 상태를 변경  
플레이어, 창문, 창밖 배경, NPC 호출

시간 지나는 거 체크  
> 인게임 내 시간과 세이브 데이터에 영향을 준다.(D며칠인지 확인할수 있게)

인게임 내 시간 :  
24시간 체제  
1분당 1시간으로 간주  
저장 데이터로 유지되어야 한다.

세이브 데이터 :  
본 게임 시작했을 때 카운트를 세기 시작

시간이 영향을 미치는 것 :  
NPC의 등장, 피로도

# 퍼즐

십자 말풀이  
책 빈칸 채우기

시작 화면

제목

폰트

Lorem ipsum dolor  
Lorem ipsum dolor sit amet



# 메뉴

저장 데이터  
2023.06.12  
00:21

[세이브로드]  
게임을 끝날때의 년월일시 저장  
플레이한 시분 저장  
당시의 데이터 모두 저장

Control

Exit

클릭시 뜨는 IMG

Control

Exit

# 맵 예시



## 상호작용 가구 (대부분)      - 상호작용을 하려면 현재 좌표와 플레이어의 시선 방향을 체크해서 확인.

- 1.문 - (NPC 대화, 거래)외부와 상호작용
- 2.책장 - 책 내용인척 힌트 띄워주기
- 3.창문 - 바깥 이미지 보여주기(낮, 밤, 나가고 싶게 만드는 풍경)
- 4.침대 - (유한상태기계 연결)시간 전환

서랍장

보물상자

화분

촛대

양동이

벽난로

싱크대

# 아이템

자동 사용 > 사용하겠는가 묻는 선택지 창을 띄운다.

장작 -> 벽난로

성냥 -> 벽난로(장작) -> 불씨

불씨

열쇠 -> 보물상자

물 -> 화분 -> 꽃

꽃



# 캐릭터



플레이어의 모습에 따라 할수 있는 행동에 제한을 뒤탈다.

ex. 요리를 하려고 할때 인간의 모습이 아니면 할 수 없어야 한다.  
행동은 가구와의 상호작용을 통해.  
상호작용이 불가능한 상태일때는 "지금은 할 수 없다" 라는 식으로 띄워줄것.  
>플레이어 쪽에서 상태를 들고 있고 막아야 한다.

<상태>

건강 : 건강이 악화될시 약이 필요(NPC 거래)

포만감 : 집밥 해먹기(요리 시스템) or 거래

피로도 : 잠은 필수

# 캐릭터 - 모방

1,2,3으로 모방 사용



고양이는 처음부터 존재  
책을 통해 기억을 떠올리며  
모방 배움



가장 큰 형태일때 특정 가구에 달리거나 뛰어서 부딪히면.  
평소엔 들리지 않던 소리가 나고 아이템이 바닥에 떨어짐

# NPC

이벤트가 뜨는 기준을 정해야 한다.

-하루가 시작될 때. 등장 시간대와 횟수를 기준으로 랜덤 등장하도록.

-등장 시간대가 정해지면 해당 시간대에 맞는 NPC가 등장한다.

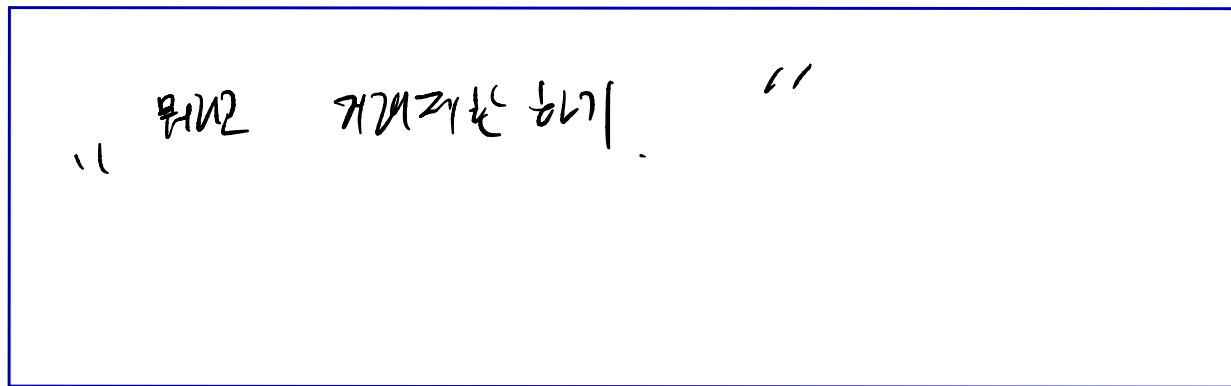
교환(상점)

사운드 푹푹

나 문앞에서 Enter하면 텍스트박스가 뜬다

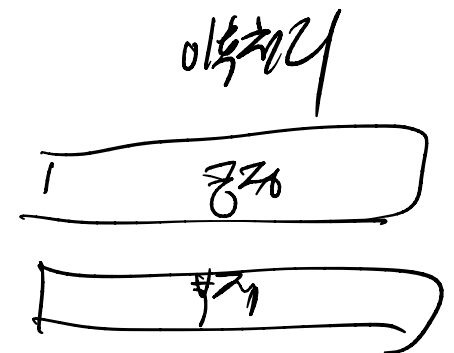


## 교환(상점)



[텍스트창]

상호작용을 하면 나오는 텍스트창은 싱글톤 형태로 구현  
필요한 해당 클래스들에서 호출하여 사용한다.



대화창 관리 클래스를 만들어서  
bool값 인자 설정에 따라 선택지 창까지 이어지도록 하게 한다.(외부 노출X)

# 인벤토리

