**< 이벤트 시스템 >**

**이벤트 시작 조건**

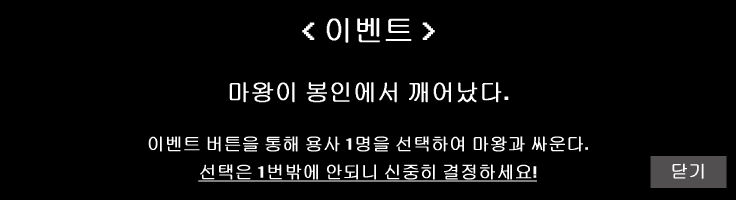
* **일정 년도가 되었을 때** 턴 시작 시 이벤트 실행

**이벤트 설명 창**

1. 일정 년도가 되었을 때 턴 시작 시 ‘이벤트 설명’ 창 생성
2. 닫기 버튼을 누를 경우 ‘이벤트 설명’ 창이 닫아진다.

이벤트 창이 닫아질 때까지 다른 버튼은 모두 비활성화 상태가 되며 누를 수 없다.

이벤트 창이 닫아질 때까지 캐릭터를 클릭 하여도 무반응



* **‘이벤트 설명’ 창 생성**

|  |  |
| --- | --- |
| **스프라이트 파일명** | Event\_Description |
| **스프라이트 크기** | 736 X 200 |
| **출력 스프라이트** | [이벤트 상세 설정](이벤트%20상세%20설정.docx) 참고 |
| **스프라이트 좌표** | (368, 382) |

* **닫기 버튼**

|  |  |
| --- | --- |
| **스프라이트 파일명** | Event\_close |
| **스프라이트 크기** | 76 X 32 |
| **출력 스프라이트** | [이벤트 상세 설정](file:///C:\Users\정민\Desktop\과제\2학기\겜프2주\HUGP1_2week\9.%20이벤트%20시스템\이벤트%20상세%20설정.docx) 참고 |
| **스프라이트 좌표** | (692, 458) |
| **버튼 활성화 상태** | 0, 0 |
| **버튼 누름 상태** | 1, 0 |

**‘캐릭터 설정UI’ 에서 이벤트 버튼 클릭 시**

1. 해당 캐릭터가 이벤트에 참여한다.’ **이벤트 결과’ 창의 닫기 버튼을 누를 때까지** 다른 버튼은 모두 비활성화 상태가 되며 누를 수 없다. 캐릭터를 클릭 하여도 무반응
2. 이벤트에서 요구하는 능력치를 체크한다.
3. 능력치에 따라 성공/실패 결과에 따라 스프라이트 출력
4. ‘이벤트 결과’ 생성
5. **이벤트 성공 시** 보상을 제공하고 이벤트 종료.

**이벤트 실패 시** ‘캐릭터 설정UI’ 에서 이벤트 버튼을 통해 이벤트 다시 참여 가능

* **능력치에 따라 성공/실패 결과에 따라 스프라이트 출력**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스프라이트 파일명** | | Event\_check | |
| **스프라이트 크기** | | 160X28 | |
| **스프라이트 좌표** | | (368, 134) | |
| **성공판정 출력 스프라이트** | | | |
| **힘 체크성공** | **민첩 체크성공** | **마력 체크성공** | **지능 체크성공** |
| 0, 0 | 1, 0 | 2, 0 | 3, 0 |
| **실패판정 출력 스프라이트** | | | |
| **힘 체크실패** | **민첩 체크실패** | **마력 체크실패** | **지능 체크실패** |
| 0, 1 | 1, 1 | 2, 1 | 3, 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (368, 134) 에 해당 스프라이트 출력  **스프라이트 이동**: 위쪽 방향으로 1초에 120픽셀의 속도로 이동 | | |
| 아래의 표 순서대로 이미지의 알파 값이 변동된다. | | |
| **시간** | | **적용** |
| **↓진행** | 출력 시 | 알파 값 140 |
| 0.1 초 후 | 알파 값 200 |
| 0.1 초 후 | 알파 값 255 |
| 1 초 후 | 알파 값 200 |
| 0.1 초 후 | 스프라이트 삭제 |
| 체크할 능력치가 2개 이상이면 순서대로 스프라이트를 생성한다.  능력치 체크 순서는 ‘이벤트 상세 설정’을 참고  스프라이트 삭제 후 다음 스프라이트를 생성. 더 이상 생성할 스프라이트가 없다면 결과 창 출력  **능력치 체크에 전부 성공했을 경우 이벤트 성공, 그렇지 않을 경우 이벤트 실패** | | |

* **이벤트 결과**

|  |  |
| --- | --- |
| **스프라이트 파일명** | Event\_proceeds |
| **스프라이트 크기** | 736 X 200 |
| **출력 스프라이트** | [이벤트 상세 설정](file:///C:\Users\정민\Desktop\과제\2학기\겜프2주\HUGP1_2week\9.%20이벤트%20시스템\이벤트%20상세%20설정.docx) 참고 |
| **스프라이트 좌표** | (368, 382) |

|  |  |
| --- | --- |
| **이벤트 성공 시 진행** | 보상이 있다면 보상을 제공하고 이벤트 종료.  ‘캐릭터 설정UI’ 에서 이벤트 버튼 비활성화. |
| **이벤트 실패 시 진행** | ‘캐릭터 설정UI’ 에서 이벤트 버튼을 통해 이벤트 다시 참여 가능 |

* **닫기 버튼**

|  |  |
| --- | --- |
| **스프라이트 파일명** | Event\_close |
| **스프라이트 크기** | 76 X 32 |
| **출력 스프라이트** | [이벤트 상세 설정](file:///C:\Users\정민\Desktop\과제\2학기\겜프2주\HUGP1_2week\9.%20이벤트%20시스템\이벤트%20상세%20설정.docx) 참고 |
| **스프라이트 좌표** | (692, 458) |
| **버튼 활성화 상태** | 0, 0 |
| **버튼 누름 상태** | 1, 0 |

* **이벤트 성공 시 보상**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **퀘스트 성공으로 캐릭터의 능력치가 올라가는 보상** | | | |
| 캐릭터의 해당 능력치가 올라간다.  캐릭서 설장UI에서 해당 능력치 텍스트 옆에 ‘능력치UP’ 스프라이트 애니메이션 실행  장당 0.1초로 애니메이션 재생.  애니메이션 종료 후 삭제  (올라가는 능력치가 2개 이상일 경우 동시에 적용) | | | |
| **스프라이트 파일명** | Event\_Rewards | | |
| **스프라이트 크기** | 26 X 28 | | |
| **능력치 보상** | | **스프라이트 출력** | **좌표** |
| **힘** 능력치가 올라갔을 경우 | | 0, 0 | 377, 180 |
| **민첩** 능력치가 올라갔을 경우 | | 1, 0 | 377, 200 |
| **마력** 능력치가 올라갔을 경우 | | 2, 0 | 377, 220 |
| **지능** 능력치가 올라갔을 경우 | | 3, 0 | 377, 240 |