EventList.xml 파일에 대해 살펴본다.

경험치 이벤트 설정에 대한 예

<Locale country="usa">

<Event id="1" EventID="2" name="EVENT\_NAME\_2" event\_type="100"

announce="EVENT\_ANNOUNCE\_2" xp\_bonus\_ratio="50">

<ServerType order="1" type="100" />

<GameType order="1" type="100" />

<StartTime year="2008" month="09" day="13" hour="0" />

<EndTime year="2008" month="09" day="14" hour="23" />

</Event>

</Locale>

위 이벤트 설정에 대한 내용은

이벤트 고유 ID가 1이고 <Event id="1"

이벤트 종류가 경험치이고 EventID="2"

이벤트 이름이 EVENT\_NAME\_2이고(미국은 사용안함) name="EVENT\_NAME\_2"

이벤트 타입이 직접 호출 이고 event\_type="100"

게임내 공지사항이 "EVENT\_ANNOUNCE\_2" 이고 announce="EVENT\_ANNOUNCE\_2"

xp(경험치) +50%(모두150%획득)를 적용 하고 xp\_bonus\_ratio="50">

모든 서버(일반, 클랜, 테스트서버 등등)에 적용 <ServerType order="1" type="100" />

모든 게임타입(개인매치, 팀 데스매치, 퀘스트등)에 적용 <GameType order="1" type="100" />

이벤트 내용은 2008년 9월 13일 0시부터 <StartTime year="2008" month="09" day="13" hour="0" />

2008년 9월 14일 23시(23시59분59초)까지 적용 <EndTime year="2008" month="09" day="14" hour="23" />

바운티 이벤트 설정에 대한 예

<Locale country="usa">

<Event id="1" EventID="3" name="EVENT\_NAME\_2" event\_type="100"

announce="EVENT\_ANNOUNCE\_2" bp\_bonus\_ratio="50">

<ServerType order="1" type="100" />

<GameType order="1" type="100" />

<StartTime year="2008" month="09" day="13" hour="0" />

<EndTime year="2008" month="09" day="14" hour="23" />

</Event>

</Locale>

위 이벤트 설정에 대한 내용은

이벤트 고유 ID가 1이고 <Event id="1"

이벤트 종류가 바운티이고 EventID="3"

이벤트 이름이 EVENT\_NAME\_2이고(미국은 사용안함) name="EVENT\_NAME\_2"

이벤트 타입이 직접 호출 이고 event\_type="100"

게임내 공지사항이 "EVENT\_ANNOUNCE\_2" 이고 announce="EVENT\_ANNOUNCE\_2"

bp(바운티) +50%(모두150%획득)를 적용 하고 bp\_bonus\_ratio="50">

모든 서버(일반, 클랜, 테스트서버 등등)에 적용 <ServerType order="1" type="100" />

모든 게임타입(개인매치, 팀 데스매치, 퀘스트등)에 적용 <GameType order="1" type="100" />

이벤트 내용은 2008년 9월 13일 0시부터 <StartTime year="2008" month="09" day="13" hour="0" />

2008년 9월 14일 23시(23시59분59초)까지 적용 <EndTime year="2008" month="09" day="14" hour="23" />

바운티 이벤트 리스트 작성시

경험치 이벤트 리스트 작성에 대응하여

위의 중요표시한 4군대 설정만 유념하여 작성

1. 이벤트 고유 아이디 Event id="1"

이벤트 고유 ID로써 이벤트 리스트에 작성되어 있는 이벤트들은 하나의 ID만 가지고있어야 한다(중복 안됨)

예) 첫번째 경험치 이벤트 => Event id="1"

두번째 바운티 이벤트 => Event id="2"

세번째 경험치 이벤트 => Event id="5"

네번째 경험치 이벤트 => Event id="12"

1. 이벤트 종류 EventID="3"

이벤트 종류로서 고정되어 있다. (경험치와 바운티 이벤트만 알고있으면 된다.)

경험치 이벤트 => EventID="2"

바운티 이벤트 => EventID="3"

1. 적용할 보너스 이벤트에 직접적인 수치 기입 bp\_bonus\_ratio="50"

경험치 보너스 N/100 추가 => xp\_bonus\_ratio="N"

바운티 보너스 N/100 추가 => bp\_bonus\_ratio="N"

# 계산법 기본으로 받던 100%에 N/100을 추가로 더 받는다.

1. 이벤트 시작시간과 끝나는 시간

예) <StartTime year="2008" month="09" day="13" hour="0" />

<EndTime year="2008" month="09" day="14" hour="23" />

# 이벤트 시작 시간은 정해진 시간 정각에 시작되지만 끝나는 시간은 정해진 시간에서 59분 59초에 끝난다.

예) EndTime에서 hour=”7” 이면 7시 59분 59초에 이벤트가 끝난다.

# 년도(year)에는 꼭 4자리 표기를 해야하지만 그외에는 1자리나 2자리 상관없다.