방해 이벤트 상세 문서

**방해 이벤트 제작 틀**

|  |  |
| --- | --- |
| 이벤트 이름 | |
| 예시 이미지 | |
| **난이도** | 쉬움/중간/어려움 |
| **이벤트 설정** | 이벤트에 관한 설정을 적는 칸입니다. |
| **해결 방식** | 이벤트 해결 방식에 관한 설명을 적는 칸입니다.  추가 칸이 필요한 경우 후술할 표 사용 |
| **후속 이벤트** | 해당 이벤트가 끝나고 후속으로 오는 이벤트가 있다면 표기  없다면 X로 표기 |

|  |
| --- |
| 이벤트 이름 - (추가 설명, 해결 방식, 대사) |
| 예시 이미지 표기 |

**<스팸 메시지 이벤트>**

|  |  |
| --- | --- |
| 스펨 메시지 이벤트 | |
| 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  <등장 연출>  텍스트, 스크린샷, 직사각형, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  <해결 방식> | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 화면 상단에서 아래로 메시지가 페이드 인 되면서 게임이 일시정지 된다. |
| **해결 방식** | 마우스를 드래그를 통해 해결  읽음으로 처리 버튼으로 해결 |
| **후속 이벤트** | X |
| **기타 설명** | 답장 버튼은 비활성화 되어있어 클릭이 되지 않는다. |

|  |
| --- |
| 이벤트 이름 - 메시지 스크립트 |
| [web발신](광고)  [School Dash] 시즌2가 곧 시작됩니다.  많은 이벤트와 보상이 준비 되어있으니 많은 접속 부탁바랍니다. |

**<Npc와의 통화 방해 이벤트>**

|  |  |
| --- | --- |
| Npc와 통화 방해 이벤트 | |
| 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| **난이도** | 중간 |
| **이벤트 설정** | 화면 상단에 페이드 인으로 통화UI가 나타나면 무시 또는 전화 받기 등장  전화 받기를 누를 시 핸드폰이 세로로 회전하며 전화 UI가 등장한다. |
| **해결 방식** | 전화 받기: 대화 형식의 스크립트를 통해서 대화를 끝내면 해결된다. 대화를 끝내는 기준은 대화 진행 게이지가 모두 찼을 경우이다.  게이지의 총량은 이벤트마다 다를 예정이다.  진행 게이지가 -1이하로 내려갈 경우 해당 이벤트는 실패처리 된다.  무시하기: 바로 게임으로 복귀, 30초 뒤 후속 이벤트 등장한다. |
| **후속 이벤트** | 무시하기: 30초뒤 메시지 이벤트 발생 |
| **난이도 상승** | 무시를 할 때마다 난이도가 상승한다.  선택하는 대답에 따라서 증가하는 게이지 양이 줄어든다.  불호 대답을 선택하였을 경우 감소하는 게이지양이 증가한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| Npc와 통화 – 추가 설명 | |
| 텍스트, 스크린샷, 직사각형, 포스트잇 노트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| 1번 UI | NPC대화 Text를 보고 선택지를 클릭한다 |
| 2번 UI | 클릭한 대화에 따른 대답이 출력된다. |
| 3번 UI | 현재 대화가 페이드 아웃으로 사라지며 1번 UI로 복귀  이때 선택한 대답에 따라서 게이지가 증가하는 양이 달라진다.  호감인 대답의 경우 게이지가 20증가한다.  보통인 대답의 경우 게이지가 10 증가한다.  불호인 대답의 경우 게이지가 10 감소한다. |

**<월세 입금 이벤트>**

|  |  |
| --- | --- |
| 월세 입금 이벤트 | |
| 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| **난이도** | 어려움 |
| **이벤트 설정** | 집주인에게 월세를 입금하라는 메시지가 와서  은행 어플을 통해서 월세를 입금해야 한다. |
| **해결 방식** | 입금하기: 은행 어플의 패턴을 풀고 적힌 계좌로 돈을 입금한다.  무시하기: 바로 게임으로 복귀, 30초 뒤 후속 이벤트 등장한다. |
| **후속 이벤트** | 무시하기: 30초뒤 독촉 전화 또는 메시지 이벤트 |

|  |
| --- |
| 월세 입금 이벤트 – 이벤트 진행 순서도 |
| 스크린샷, 텍스트, 폰트, 흑백이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |  |
| --- | --- |
| 은행 입금 - 요소 설명 | |
| 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| 패턴 | 패턴 힌트와 관련된 텍스트를 보고 패턴을 해결하여 넘어 갈 수 있다. |
| 메모지 | 패턴을 풀고 나면 세로로 된 핸드폰 옆에 메모지가 생성된다. |
| 은행 어플 | 각 항목 별로 빈공간을 클릭하고 키보드로 입력한다. |

|  |
| --- |
| 은행 입금 – 계좌 입력 |
| 텍스트, 스크린샷, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 계좌 입력화면에서 이체하기를 클릭하면 입력 확인 화면으로 넘어가지게 된다. |
| 이체할 계좌에 맞는 계좌 번호를 작성해야 이체하기 버튼이 활성화된다. |
| 계좌 번호가 틀린 경우 입력 상자 밑에 빨간색으로 “계좌가 확인되지 않습니다”가 출력된다. |
| 입력 확인 화면에서 “아니요”를 누를 시 다시 계좌 입력화면으로 돌아온다. |
| 계좌 입력화면으로 복귀했을 때 칸 안에 이전에 적은 내용들이 들어가 있는다. |
| 입력박스를 누르게 되면 적힌 내용을 수정할 수 있다. |

|  |
| --- |
| 은행 입금 – 입금 완료 |
| 텍스트, 스크린샷, 직사각형, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 텍스트, 스크린샷, 도표, 디자인이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 입금이 완료되고 난 후 나타나는 화면이다. |
| 확인 버튼을 누르면 화면이 돌아가는 연출과 메모지가 사라지며 게임으로 복귀 한다. |
| 핸드폰 화면이 돌아가는 애니메이션은 0.2초동안 재생된다. |
| 돌아가는 동안에는 회색 화면을 띄운다. |
| 메모지 삭제 애니메이션은 0.2초동안 재생되며, 페이드 아웃되면서 오른쪽으로 사라진다. |
| 은행 입금 – 금액 미달시 후속 이벤트 |
| 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 이체를 진행하고 나타나는 이벤트이다. |
| 금액이 모자랄 경우 메시지가 오는 형식이다. |
| 이체 후 20초 뒤에 등장하며, 방식은 은행 입금 이벤트와 동일하다. |
|  |

|  |
| --- |
| 은행 입금 – 금액 초과시 후속 이벤트 |
| 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘, 텍스트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 이체를 진행하고 나타나는 이벤트이다. |
| 금액이 넘쳐서 확인하고 확인했다는 메시지를 남기는 이벤트이다. |
| 이체 후 20초 뒤에 등장하며, 방식은 은행 입금 이벤트와 동일하다. |
|  |

<배터리 부족>

|  |  |
| --- | --- |
| 배터리 부족 이벤트 | |
| 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 디스플레이이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 갑자기 게임이 일시정지 되면서 화면에 배터리가 부족합니다 표시 등장  그러면서 오른쪽에 충전기 선이 등장한다. |
| **해결 방식** | 충전기 선을 마우스 드래그를 통해서 충전 단자에 꽂으면 해결  무시 - 화면을 다시 터치하여 게임 재게  - 이때 무시 스택이 쌓이게 된다. |
| **후속 이벤트** | 무시 - 30초 뒤에 이벤트 한 번 더 등장  - 다시 등장할 때마다 배터리가 닳게 된다.  - 배터리는 10% / 5%/ 0%로 총 3번동안 발생 할 수 있다.  - 배터리가 0%인 경우 화면이 완전히 꺼지며 충전기를 꽂아야 한다.  - 해당 이벤트가 진행되는 동안에는 충전기가 계속 등장해 있는다. |

<암전>

|  |  |
| --- | --- |
| 피곤함 이벤트 | |
|  | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 플레이어가 피곤한 나머지 눈이 감긴다는 설정이다.  화면이 페이드인 페이드아웃 되는 현상을 2초간 보인다. |
| **해결 방식** | 없음 |
| **후속 이벤트** | X |