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. |

**<문자 대화 이벤트>**

|  |  |
| --- | --- |
| 문자 대화 이벤트 | |
| 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다. | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | Npc와 문자를 주고 받으면서 대화를 하는 형식의 이벤트입니다. |
| **해결 방식** | Npc의 대화 내용에 맞춰서 진행도 게이지를 가득 채워 해결하는 방식입니다.  긍정적인 답변 선택시 진행도 게이지가 차게 됩니다.  부정적인 답변 선택시 진행도 게이지가 줄거나 늘어나지 않습니다.  무시 – 20초뒤 전화 or 문자 이벤트 등장 |
| **후속 이벤트** | 무시 – 20초 뒤 전화 or 문자 이벤트 등장 |

|  |  |
| --- | --- |
| Npc와 문자 – 진행 시스템 | |
| 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘, 텍스트이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다. | |
| 1번 UI | NPC대화 Text를 보고 선택지를 클릭한다 |
| 2번 UI | 클릭한 대화에 따른 대답이 출력된다. |
| 3번 UI | 플레이어가 선택한 답변에 대해 긍정적인지 부정적인지 판단한다.  그 후 Npc 다음 대화에 맞는 Text 출력  긍정적일 경우 게이지 20상승  부정적일 경우 게이지 0 상승  대화한 내용들은 계속 남으며 위로 올라가는 형식 |

|  |
| --- |
| 문자 이벤트 – 메시지 주고받는 연출 |
| 텍스트, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어, 컴퓨터 아이콘이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  <스팸 이벤트와 동일한 등장 연출>   * 해당 메시지를 클릭하거나 답장을 누를 경우 메시지 UI로 진입   텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  <대화 진행될수록 이전대화들이 올라가는 연출> |

|  |
| --- |
| 문자 이벤트 - 친구 |
| Npc: [친구]로 표기  플레이어: [나]로 표기  진행도 게이지 최대치 : 100  각 답변들은 랜덤한 위치에 생성된다. |
| **1번대화**  **[친구]**  내일 우리 몇시에 만나기로 했지?  **[나]**  (1) 12시에 만나기로 했어 – 게이지 50증가, 2번대화로 이동  (2) 12시쯤으로 기억하는데 – 게이지 50증가, 2번대화로 이동  (3) 우리 만나는 거 내일이야...? – 게이지 0증가, 3번대화로 이동 |
| **2번대화**  **[친구]**  우리 내일 만나서 뭐 먹을 꺼야?  **[나]**  (1) 글쎄..내일 만나서 정하는 게 어때? – 게이지 50증가, 대화종료2로 이동  (2) 나 지금 바빠서 나중에 말해줄게 – 게이지 50증가, 대화종료1로 이동  (3) 너가 정해서 알려줄래? – 게이지 30증가, 대화 4로 이동 |
| **3번대화**  **[친구]**  응? 내일 아니였나? 내일로 기억하고 있는데  **[나]**  (1) 아 맞네 까먹고 있었네 미안하다 – 게이지 50증가, 대화 2번으로 이동  (2) 찾아보니 내일 맞네 – 게이지 50증가, 대화 2번으로 이동  (3) X |
| **4번대화**  **[친구]**  그러면 중식, 양식, 분식 중에 하나 골라봐 그걸로 찾아서 내일 알려 줄게  **[나]**  (1) 중식 – 게이지 20증가, 대화 종료3으로 이동  (2) 양식 – 게이지 20증가, 대화 종료3으로 이동  (3) 분식 – 게이지 20증가, 대화 종료3으로 이동 |
| **대화 종료 1**  **[친구]**  그래 그럼 조금 있다가 다시 연락줘 |
| **대화 종료 2**  **[친구]**  그래 그럼 내일 보자 |
| **대화 종료 3**  **[친구]**  그러면 조금 있다가 찾아서 보내 놓을게 |

|  |
| --- |
| 문자 이벤트 – 택배기사 |
| **대화**  **[택배기사]**  안녕하세요, 고객님. 배송 도착했는데 문 앞에 두고 갑니다! 3123  **[나]**  (1) 아, 네! 그냥 두고 가주세요. – 게이지 100증가, 대화 종료로 이동 3124  (2) 감사합니다. – 게이지 100증가, 대화 종료로 이동 3125  (3) X |
| **대화 종료**  **[택배기사]**  넵, 안전하게 놓고 갑니다. 좋은 하루 되세요! 3126 |

|  |
| --- |
| 문자 이벤트 – 오랜만에 만난 친구 |
| **대화1**  **[친구B]**  야 들래야! 오랜만이네 잘 지내냐? 3127  **[나]**  (1) 오 오랜만이네 나는 잘 지내지 너는 어떻게 지내? - 게이지 50증가 대화2로 이동 3128  (2) 그럭저럭 지내고 있어, 너는 어떻게 지내? - 게이지 50증가 대화 2로 이동 3129  (3) 실례지만 누구실까요? – 게이지 0 증가, 대화 4로 이동 3130 |
| **대화2**  **[친구B]**  나도 잘 지내고 있지, 사진 정리하다가 너랑 친구들이랑 같이 여행 갔던 거 생각나서 연락했어  3131  **[나]**  (1) 그때 재미있게 놀았었지, 그때 같이 갔던 애들도 불러서 같이 만날래?  – 게이지 30증가, 3번 대화로 이동 3132  (2) 아하 그렇구나, 오랜만에 만날까? – 게이지 30증가, 3번 대화로 이동 3133  (3) X |
| **대화3**  **[친구 B]**  나야 좋지 그러면 다음주 수요일에 만나는 거 어때? 3134  **[나]**  (1) 좋아 그러면 그때 만나자 – 게이지 20증가, 대화 종료 1로 이동 3135  (2) 어 나 그날은 안될 것 같아, 조금 있다가 되는 날 알려줄게  – 게이지 20증가, 대화종료 2로 이동 3136  (3) 수요일은 좀 힘든데 그러면 다음 주 금요일은 어때? – 게이지 20증가 대화종료1로 이동 |
| **대화4**  **[친구B]**  얼마전에 너랑 같이 여행 갔던 OO이야 너무 오랜만이라 까먹은거야? 3138  **[나]**  (1) 장난이야 기억하지 잘 지내? – 게이지 50증가, 2번 대화로 이동  (2) 아 기억났다. 순간 누군가 했네 미안 미안 잘 지내? – 게이지 50증가, 2번 대화 이동  (3) X |
| **대화 종료1**  **[친구]**  좋아, 그러면 그날 만나는 걸로 하자 |
| **대화종료 2**  **[친구]**  그래 그러면 되는 날 말해줘 |

|  |
| --- |
| 문자 이벤트 – 동창회 초대 |
| **대화1**  **[고등학교 동창회 회장]**  들래야! 잘 지내냐? 우리 다음주에 동창회 하는데 올래? 다들 모인다고 해서 연락해봤어!3143  **[나]**  (1) 음..혹시 누구누구 오는지 알 수 있을까? – 게이지 50증가, 대화 2로 이동  (2) 어…다음주에 바빠서 시간이 안될 것 같아 – 게이지 100증가, 대화 종료 1로 이동  (3) 그래 시간 될 것 같아 – 게이지 100증가, 대화 종료로 이동 |
| **대화2**  **[고등학교 동창회 회장]**  XX도 오고, OO도 올거야 다들 너 보고 싶어 하더라! 3147  **[나]**  (1) 그래 그러면 가는걸로 할게 – 게이지 50증가, 대화 종료1로 이동  (2) 음…내가 다음주에는 일정이 있어서 못 갈 것 같아. – 게이지 50증가, 대화 종료2로 이동  (3) X |
| **대화 종료1**  **[고등학교 동창회 회장]**  그래 그러면 오는 걸로 알고 있을게, 조금 있다가 오는 애들 다 정해지면 단톡방 초대해줄게 |
| **대화 종료2**  **[고등학교 동창회 회장]**  그래 그러면 못 오는 걸로 알고 있을게 |

**<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.  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. |

|  |
| --- |
| 전화 이벤트 - 메시지 스크립트 |
| Npc: [엄마]로 표기  플레이어: [나]로 표기  진행도 게이지 최대치 : 100  각 답변들은 랜덤한 위치에 생성된다. |
| **1번대화**  **[엄마]**  내일 집에 올거니?  **[나]**  (1) 내일 점심먹고 집으로 갈 것 같아요  (2) 아뇨 내일 할 일이 있어서 못 갈 것 같아요  (3) 대부분 배달시켜서 아직 먹지 않았어요 - 게이지 30증가 2번 대화 이동 |
|  |

**<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 |
| 부탁 메시지가 등장할 때 계좌 번호와 금액이 랜덤하게 설정된다. |
| 금액의 경우 10만원 단위로 1000단위부터 랜덤하게 숫자를 돌린다.  Ex) 512,000 -> 512가 랜덤하게 돌린 수치 |
| 패턴 힌트의 경우 메모지가 등장할 때 4자리숫자가 랜덤하게 결정된다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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  텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  <이체하기전 은행 어플 UI 배치> | |
| 패턴 | 패턴 힌트와 관련된 텍스트를 보고 패턴을 해결하여 넘어 갈 수 있다. |
| 메모지 | 패턴을 풀고 나면 세로로 된 핸드폰 옆에 메모지가 생성된다.  [작성될 내용들]   * 계좌 번호 * 송금 금액 * 패턴 힌트 |
| 은행 어플 | 각 항목에 대해서 입력 박스를 클릭시 키패드 Ui가 등장한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 은행 입금 – 입력 방식(계좌입력, 이체) | |
| 텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다. | |
| 1번 | 패턴을 해결하고 나면 등장하는 화면 |
| 2번 | 입력박스를 마우스로 클릭하였을 경우 키패드가 아래에서 위로 올라온다. |
| 3번 | 키패드의 완료 버튼을 누르면 투명도가 점점 낮아지면서 아래로 사라진다.  그리고 하단의 버튼이 활성화되면서 클릭하면 다음 항목으로 넘어가진다. |

|  |
| --- |
| 은행 입금 – 계좌 확인 |
| 텍스트, 스크린샷, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 계좌 입력화면에서 이체하기를 클릭하면 입력 확인 화면으로 넘어가지게 된다. |
| 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 하단의 뒤로가기 버튼을 누르면 게임으로 복귀한다. |
| 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. |

|  |
| --- |
| 배터리 부족 이벤트 – 배터리 관리 |
|  |
| 미니 게임을 시작할 때 배터리가 (100/ 70 / 50 / 30)로 정해지게 된다. |
| 배터리는 게임을 진행하면서 실시간으로 줄어들게 되어 유저가 확인할 수 있다. |
| 줄어드는 속도는 1분에 5씩 줄어들게 된다. |

**<암전>**

|  |  |
| --- | --- |
| 피곤함 이벤트 | |
| 스크린샷, 멀티미디어, 멀티미디어 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.  <연출 예시> | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 플레이어가 피곤한 나머지 눈이 감긴다는 설정이다.  화면이 페이드인 페이드아웃 되는 현상을 2초간 보인다. |
| **해결 방식** | 없음 |
| **후속 이벤트** | X |

**<연결 지연 이벤트>**

|  |  |
| --- | --- |
| 연결 지연 이벤트 | |
| 스크린샷, 멀티미디어, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다. | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 갑자기 와이파이 신호가 약해져서 게임이 잠시 멈추는 이벤트이다.  화면에 로딩하는 아이콘이 등장하면서 0.2초가 지난 후  재접속 UI가 등장한다. |
| **해결 방식** | 재접속 UI의 재접속 시도 버튼을 클릭하면 게임이 재게 된다.  버튼을 누를 때 확률적으로 해결이 된다.  해결될 확률은 다음과 같다(50%,70%,100%)  누르고 해결이 되지 않았을 경우 바로 로딩화면 등장  3번 누를 경우 확정적으로 해결 |
| **후속 이벤트** | X |

**<알람>**

|  |  |
| --- | --- |
| 알람 이벤트 | |
| 텍스트, 폰트, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진  AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다. | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 게임을 하는 도중 알람이 울려서 유저가 알람을 끄거나  조금 있다 다시 울리도록 할 수 있다. |
| **해결 방식** | 알람 해제 버튼을 클릭하여 해제할 수 있다.  버튼 이외의 공간을 누르면 중단 처리되어 30초뒤 다시 알람이 울린다.  최대 2번까지 다시 울리는 형식 |
| **후속 이벤트** | 알람 해제 버튼이 아닌 다른 곳을 눌렀을 경우 이벤트 다시 등장 |

**<>**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 어플 이벤트 알림 팝업 |
| **해결 방식** | 확인 버튼으로 팝업 창 삭제 |
| **후속 이벤트** | X |