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) |
| 예시 이미지 표기 |

<스팸 메시지 이벤트>

|  |  |
| --- | --- |
| 스펨 메시지 이벤트 | |
| 텍스트, 스크린샷, 직사각형, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | |
| **난이도** | 쉬움 |
| **이벤트 설정** | 화면 상단에서 아래로 메시지가 페이드 인 되면서 게임이 일시정지 된다. |
| **해결 방식** | 마우스를 드래그를 통해 해결 |
| **후속 이벤트** | X |

<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.  무시하기: 바로 게임으로 복귀, 30초 뒤 후속 이벤트 등장한다. |
| **후속 이벤트** | 무시하기: 30초뒤 메시지 이벤트 발생 |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 진행도 게이지가 1칸 차며 만약 게이지가 모두 찼다면 이벤트 해결 |