




제 목	Community System			소 속	TF팀
분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
비 고				작성일	2015.08.07


커뮤니티 시스템

채팅 시스템

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07


버전 관리

- 2015년 8월 7일
 - 초안 작성

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

목차

1. 개요
2. 채팅 설정
3. 채팅 방법
4. UI

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

개요

1. 채팅의 목적


- 1) 유저 커뮤니티를 위한 가장 기본적인 시스템 입니다.
- 2) 다른 플레이어의 아이템 획득 현황을 브리핑 하는 기능과 함께, 플레이 욕구를 끌어올리기 위한 목적이 있습니다.

2. 채팅 설정

- 1) 채팅 설정
- 2) 메시지 호출
- 3) 채팅의 종류

3. 채팅 방법

4. UI

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

채팅 설정

1. 채팅 설정

- 1) 공지사항과 달리 게임에서 유저간 발생하게 되는 인스턴트 메시지 입니다. (일부 시스템 메시지 포함)
- 2) 채팅 목록을 호출했을 때, 조건에 맞는 채팅 리스트를 불러오게 되며, 조건을 충족하는 내에서는 얼마든지 채팅 목록을 확인 할 수 있습니다.
- 3) 한 번 확인 한 채팅 목록은 게임을 진행하면서 언제든지 재확인 할 수 있으나, 접속 종료 시 초기화 됩니다.

2. 메시지 호출

- 1) 채팅 메시지는 채팅 화면에서 이전 메시지를 확인하는 것으로 지나간 메시지를 확인할 수 있습니다.
- 2) 이전 메시지 확인은 현재로부터 최대 1시간 이전까지의 채팅 내용 확인이 가능합니다. 단, 내가 접속하기 이전의 내용은 확인 할 수 없습니다.
- 3) 이전 메시지를 호출 할 때 채팅 목록이 새로고침 됩니다.
- 4) 내가 채팅창에 글을 쓰면 채팅 목록이 새로고침 됩니다.
- 5) 마을 화면으로 접속 할 때, 귓속말 도착 여부를 체크하여 알림으로 전달 합니다.

3. 채팅의 종류

1) 일반 채팅

- ① 유저들의 일반적인 대화로 일명 전체 채팅 입니다.
 - 채널링을 이용할 경우 전체 채팅은 구분 될 수 있습니다. (채널 전체 채팅 등)
- ② 흰색으로 표시 합니다.

2) 귓속말


- ① 특정 유저간 1:1로 나누는 대화 입니다.
- ② 붉은색 혹은 분홍색으로 표시 합니다.

3) 길드 채팅

- ① 길드에 소속 되어 있는 경우 길드 소속 유저끼리 나누는 대화 입니다.
- ② 녹색으로 표시 합니다.

4) 시스템 알림

- ① 알림 시스템에서 발생하는 알림 메시지를 일반 채팅에서 확인 할 수 있습니다.
 - 채팅 시스템 호출 설정이 허락하는 한도에 준합니다.
- ② 폰트가 조금 독특해도 괜찮으며 시스템 메시지라고 명확히 알 수 있을 정도로 구분이 되는 폰트로 표시가 되면 좋겠습니다.


	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

채팅 방법

1. 채팅 하기

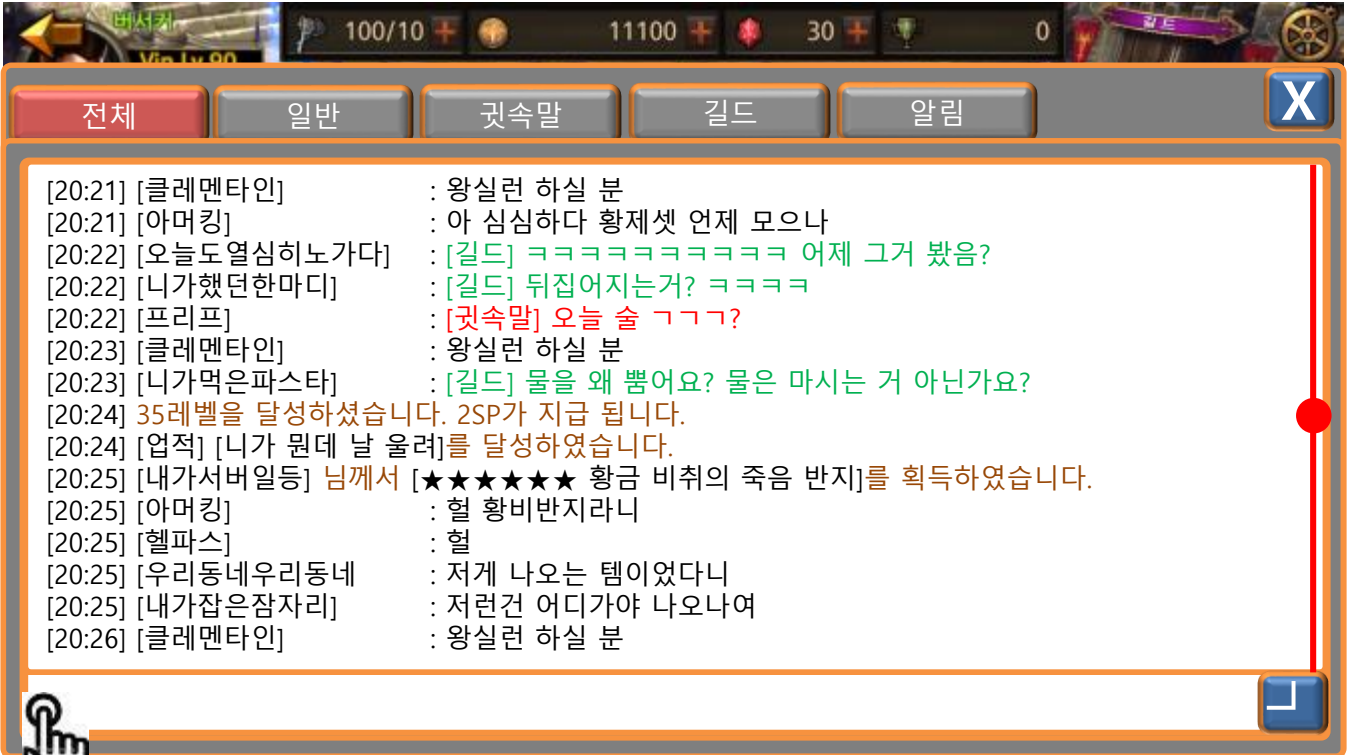


1) 말풍선 아이콘을 터치하여 대화창을 엽니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

채팅 방법

2) 채팅 화면이 열리고 대화 목록이 로딩 됩니다.



3) 게임 실행 후 첫 채팅 화면 입장 시 현 시각으로부터 1시간 전 채팅 내용까지 로딩 됩니다. 하지만 내가 접속하기 이전 내용은 로딩되지 않습니다.

- ① 최초 로딩 시 가장 최근 대화가 보여지며, 스크롤을 위로 올려 이전 대화를 볼 수 있습니다.
- ② 모든 대화가 한 번에 로딩 되진 않습니다. 기술적으로 끊을 수 있는 부분씩 끊어서 로딩 되며, 스크롤을 올려 가장 예전 메시지 도착 후 스크롤로 다시 한 번 밀면 또 로딩되는 방식이 좋을 것 같습니다.


4) 전체 탭에서는 일반, 귓속말, 길드말, 알림 메시지가 모두 등장 합니다.

- ① 각 메시지 타입에 따라 색깔, 폰트가 다릅니다.

5) 각 탭 별 기능

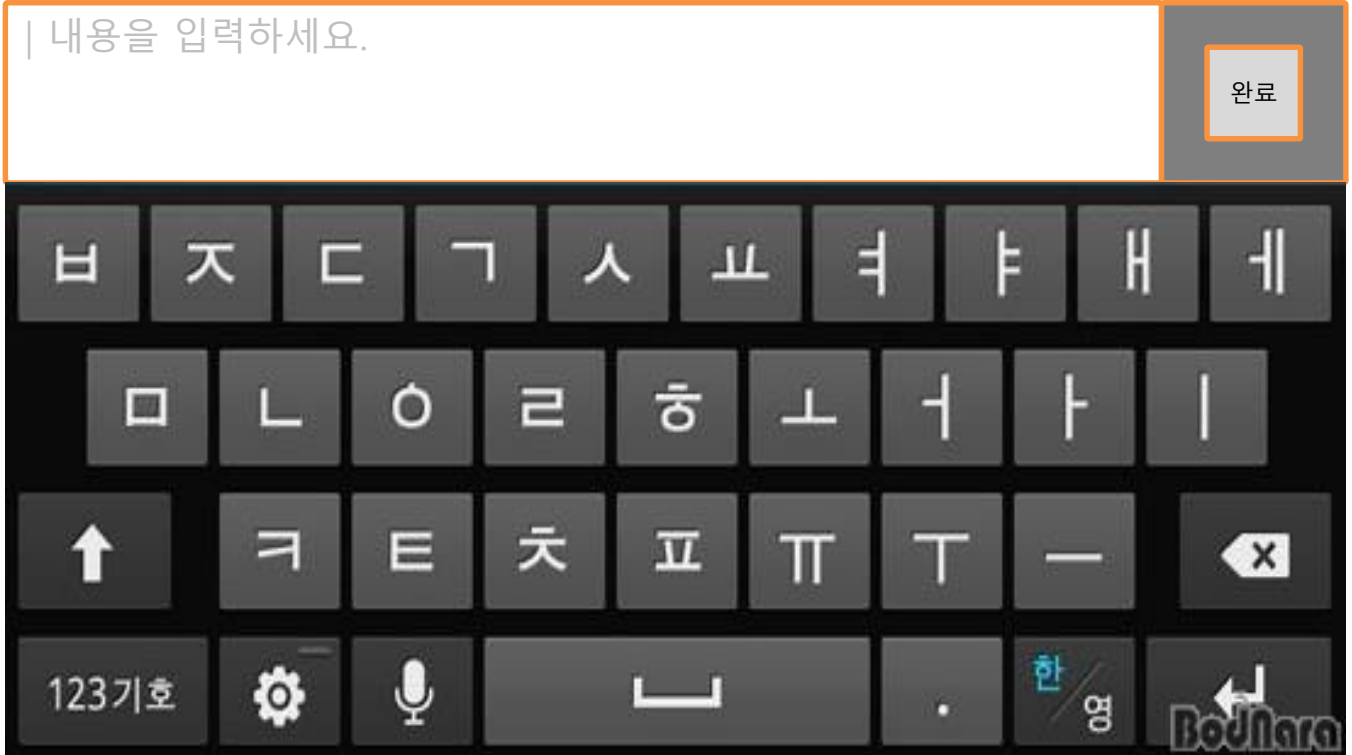
- ① 일반: 일반 대화만 보여줍니다.
- ② 귓속말: 귓속말만 보여줍니다.
- ③ 길드: 길드말만 보여줍니다.
- ④ 알림: 알림 메시지만 보여줍니다.
- ⑤ 위 탭 아무 곳에서도나 새로고침을 해도 다른 곳 전부 그 영향을 받습니다.

6) 대화 입력칸을 터치 합니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

채팅 방법


7) 해당 모바일 키패드가 등장 합니다.



8) 원하는 대화입력 후 [완료] 혹은 엔터 버튼 터치 시 키패드가 사라지고 다시 채팅화면으로 돌아갑니다.

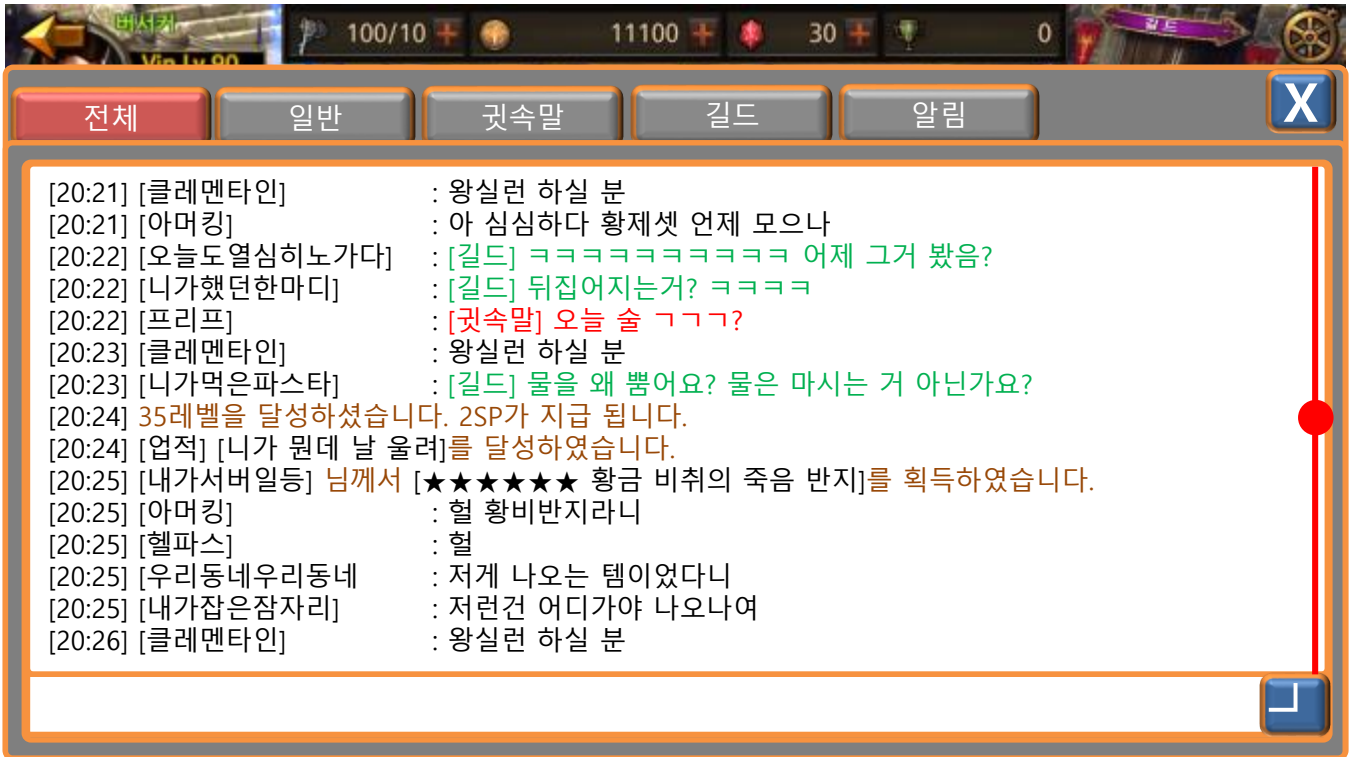
9) 내 대화가 채팅창에 올라오고 다시 한 번 채팅 목록이 새로고침 됩니다.

10) 내가 쓴 글은 붉은 글씨로 보여집니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Chat System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.07

UI

1. 채팅 화면



- 1) [시간] [닉네임] [메시지] 순서로 표시 됩니다.
- 2) [닉네임]과 [메시지] 사이에는 일정한 거리가 있어서 같은 라인에서 메시지를 확인 할 수 있도록 합니다.
- 3) 시스템 메시지는 발생하는 그대로의 내용을 보여줍니다.
 - ① 이때 캐릭터명을 구분 할 수 있도록 굵은 글씨나 고유의 다른 색깔을 이용 합니다.
 - ② 아이템의 경우 아이템의 제련도 색깔을 이용하여 구분시키고자 합니다.