



제 목	Community System			소 속	TF팀
분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
비 고				작성일	2015.08.10

커뮤니티 시스템

친구 시스템

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

버전 관리

- 2015년 8월 11일
 - 초안 작성

- 2015년 8월 21일
 - FP 보상에 대한 변경
 - 기존: 랭킹에 따른 보상
 - 변경: FP에 따른 지정 된 보상
 - FP 보상 테이블 설정
 - 어뷰즈 방지를 위한 삭제 조건 설정
 - 친구 소환 대기시간 설정
 - 쌍방 친구 기준에서 일방 친구 기준으로 변경
 - 이에 따른 UI 일부 변경 및 FP 누적 설정 변경

- 2015년 9월 17일
 - 성소 시스템 추가로 인한 선물함 삭제

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

목차

1. 개요
2. 친구 시스템 설정
3. 친구 시스템 사용 방법
4. UI

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

개요

1. 문서의 목적

- 1) 친구 시스템에 대한 설명을 하고자 합니다.
- 2) 게임 진행 중 내가 친구로 등록한 캐릭터를 소환하는 기능을 친구 시스템과 연계하여 소셜 네트워크로 확장 합니다.
- 3) 소셜 기능을 활용하여 성소 시스템으로 유도 합니다.

2. 친구 시스템 설정

- 1) 친구 시스템의 목적
- 2) 친구 초대 설정
- 3) 친구 설정
- 4) 친구 포인트
- 5) 재소환 대기 시간

3. 친구 시스템 사용 방법

- 1) 친구 창 입장
- 2) 친구 목록 관리
- 3) 친구 검색
- 4) 친구 신청 대기자 관리
- 5) 친구 초대
- 6) 친구 삭제
- 7) 성소

4. UI

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 설정

1. 친구 시스템의 목적

- 1) 친구 시스템은 이용 빈도수와 상관 없이 게임 내 소셜 네트워크를 육안으로 보여주는 기능 입니다.
- 2) 게임 내에서는 친구의 캐릭터를 소환하여 전투에 참가시킬 수 있기 때문에, 친구 시스템을 이용하는 데 중요한 동기 부여를 합니다.
- 3) 전투에서 한 번 소환한 친구의 캐릭터는 일정 시간 동안 재소환 대기시간을 갖게 되어 다수의 친구를 맺는데 목적을 두게 합니다.

2. 친구 초대 설정

- 1) SNS 계정 연동을 이용 할 경우, 이와 연결 된 계정의 초대가 가능 합니다.
- 2) 현재 적용 여부 및 SNS 종류는 결정되지 않았습니다.
- 3) 향후 결정에 따라 초대 관련 시스템 자체가 삭제 될 수도 있음을 참고해 주시기 바랍니다.

3. 친구 설정

1) 친구 추가

- ① 자신과 비슷한 레벨(캐릭터) 플레이어를 자동 검색 합니다.
- ② 검색어 입력을 통해 플레이어 닉네임을 검색 할 수 있습니다.
- ③ 쌍방 친구가 아니라도 내가 친구를 추가 하기만 한다면 게임 중 소환이 가능 합니다.

2) 친구 관리

- ① 친구 추가를 한 캐릭터는 게임 중 캐릭터를 소환해 함께 전투를 할 수 있습니다.
- ② 상대방 대표 캐릭터와 레벨을 확인 할 수 있습니다.
- ③ 재소환 대기시간을 확인 할 수 있습니다.
- ④ 친구로 등록할 수 있는 수는 최대 20명 입니다. (미정)

3) 친구 삭제

- ① 쌍방 친구라도 친구 삭제는 한쪽에서 일방적으로 진행할 수 있습니다.
- ② 쌍방 친구의 경우 어느 한 쪽에서 친구 삭제가 이루어지더라도 반대쪽은 남아있습니다.
- ③ 영구적인 차단이 아니므로, 차후 다시 추가하여 서로 친구가 될 수 있습니다.
- ④ 친구를 게임 중 소환을 했을 때, 재소환 대기시간에 걸리게 되는데, 이때는 삭제를 할 수 없습니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 설정

4. 친구 포인트 (이하 FP)

- 1) 게임 중 친구 캐릭터를 소환하면 플레이어와 소환 당한 친구의 FP가 서로 상승 합니다.
 - ① 일방적인 친구인 경우 = 1포인트 상승
 - ② 서로 쌍방 친구인 경우 = 5포인트 상승
- 2) FP는 다음과 같은 기능이 있습니다.
 - ① FP를 소비하여 뽑기를 진행 할 수 있습니다.
- 3) FP 설정
 - ① 100 = 매일 획득 가능한 FP의 최대 양
 - ② 500 = 최대 모아 놓을 수 있는 FP의 양
- 4) 위 포인트 습득량, 최대 제한 내용은 미정 입니다.

5. 재소환 대기 시간

- 1) 게임 중 친구 소환 시 한 번 소환 한 친구 캐릭터는 재소환 대기시간이 적용 됩니다.
- 2) 최소 2분, 최대 720분까지 적용되며 친구의 레벨이 높아질수록 대기시간은 증가 합니다.

친구 레벨	재소환 대기시간(분)
1	2
2	5
3	8
4	12
5	16
6	20
7	26
8	31
9	37
10	44
11	51
12	59
13	67
14	76
15	85
16	94
17	105

친구 레벨	재소환 대기시간(분)
18	115
19	126
20	138
21	150
22	163
23	176
24	190
25	204
26	218
27	234
28	249
29	265
30	282
31	299
32	317
33	335
34	354

친구 레벨	재소환 대기시간(분)
35	373
36	392
37	413
38	433
39	454
40	476
41	498
42	521
43	544
44	568
45	592
46	616
47	642
48	667
49	693
50	720

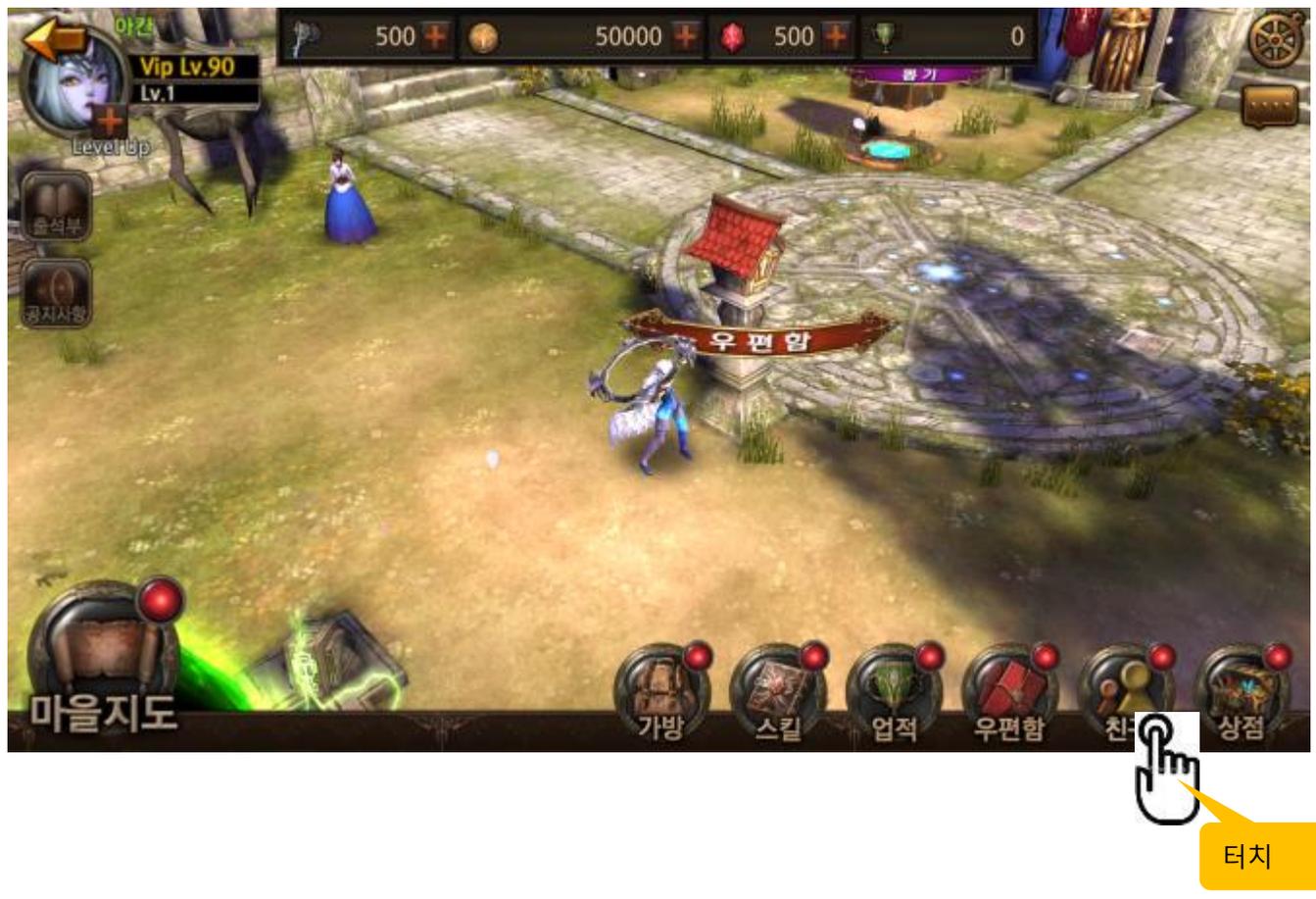
- ① 재소환 대기 시간 수식
 - 재소환 대기시간(분) = (0.25 * (친구레벨 * 친구레벨)) + (1.9 * 친구레벨)
 - 소수점 반올림
 - 해당 내용은 예시이며 미정입니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

1. 친구 창 입장

1) 메인 메뉴에서 친구 메뉴를 터치 합니다.



	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

2. 친구 목록 확인



- 1) 터치 등 효과 없이 현 화면에서 친구 정보를 모두 확인할 수 있습니다.
- 2) 친구 목록 정렬 순서
 - ① 1순위
 - 레벨 순
 - ② 2순위
 - 전투력 순
 - ③ 3순위
 - 해당 캐릭터의 FP 순
- 3) 친구 목록 최대 제한 및 현재 친구 수가 표시 됩니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

3. 친구 검색



1) 친구 검색 탭을 눌러 이동 합니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

2) 친구 검색 화면으로 이동 되었습니다.



3) 검색어 입력 창에 텍스트를 넣으면 해당 텍스트를 포함 한 캐릭터가 모두 검색 됩니다.

① 검색 결과는 검색어 뒤로 * 처리 되어 검색 됩니다.

• [검색어] *

② 검색어 앞으로는 * 처리 되지 않으며 검색이 되지 않습니다.

4) 추가 버튼을 누르면 해당 친구 목록은 리스트에서 사라집니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

4. 친구 신청 대기자 관리



1) 신청 대기 탭을 눌러 이동 합니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

2) 신청 대기 화면 입니다.



3) 다른 사람들이 날 추가한 경우 이쪽에 그 목록이 발생하게 됩니다.

- ① 수락 버튼이 있습니다.
- ② 수락 시 해당 캐릭터는 친구 목록으로 이동되고 리스트에서 삭제 됩니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

5. 친구 초대



1) 친구 초대 탭을 눌러 이동 합니다.

SNS 사용 및 종류 여부가 결정되면 작성 합니다.
그 전까지는 빠져도 무방한 메뉴임을 알려드립니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

6. 친구 삭제

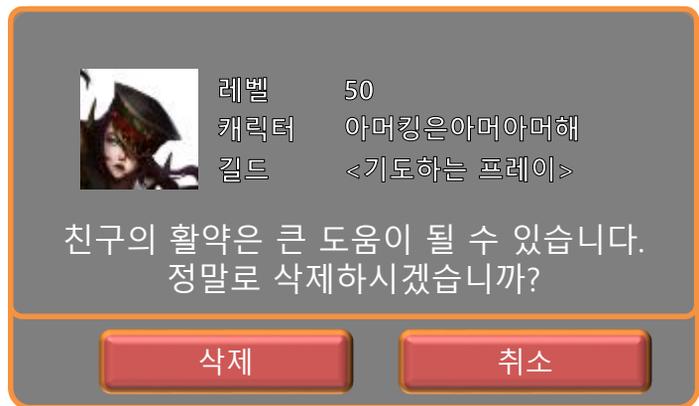


- 1) 친구 목록 화면에서 삭제 버튼을 눌러 친구를 삭제 할 수 있습니다.
- 2) 이때 게임에서 친구를 소환하여 재소한 대기 시간에 걸려있는 친구는 해당 대기 시간 동안 [삭제] 버튼이 비활성화 되고 대기 시간을 대신해서 보여줍니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

친구 시스템 사용 방법

3) 삭제 버튼을 터치할 시 팝업으로 해당 내용을 알려줍니다.

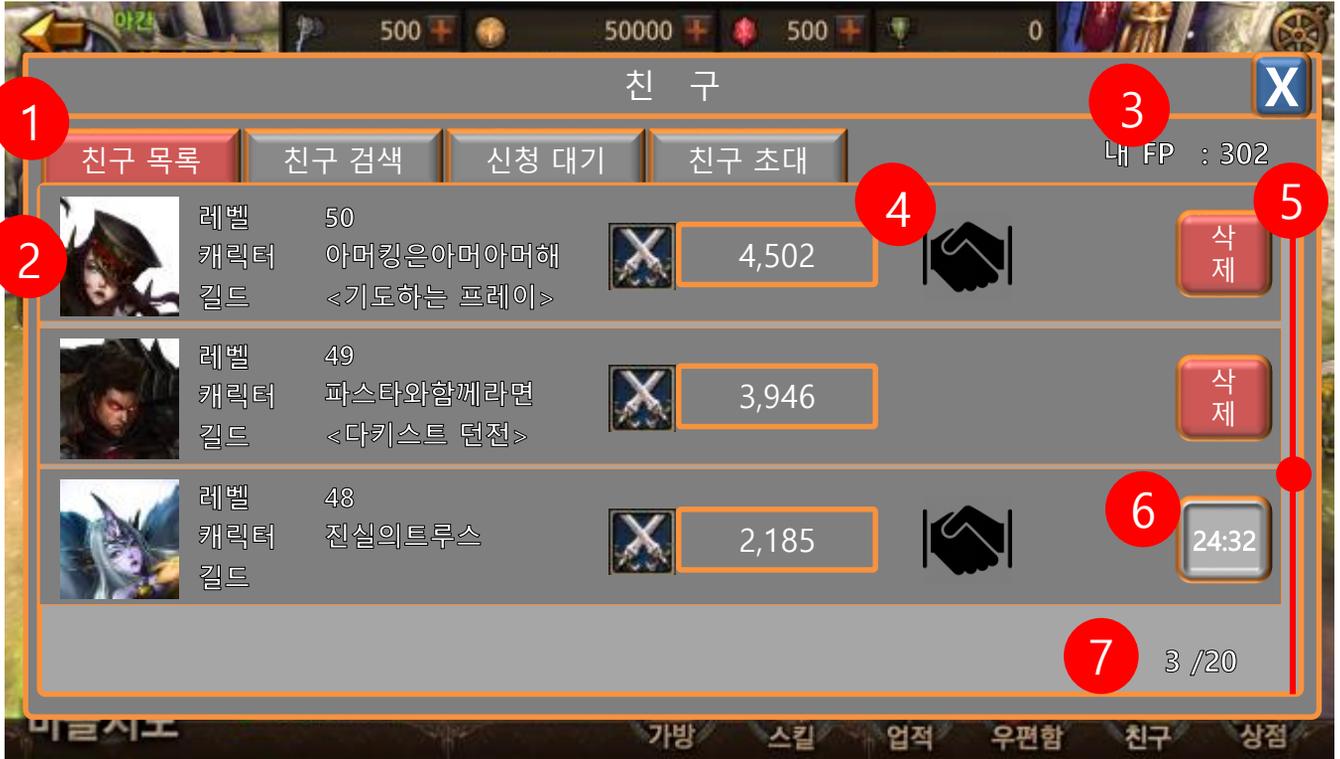


4) 삭제를 하면 해당 친구는 다시 [신청 대기] 란으로 이동 합니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

UI

1. 친구 목록



- 1) 친구 메인 메뉴 탭 입니다.
- 2) 친구 정보 입니다.
 - ① 캐릭터 종류
 - ② 레벨
 - ③ 이름
 - ④ 길드명
 - ⑤ 전투력
 - ⑥ 접속 현황
- 3) 이번 주 누적 된 내 FP 입니다.
- 4) 쌍방 친구라는 의미 입니다. 나만 친구를 연결한 경우 아무 표시도 나오지 않습니다.
- 5) 친구 삭제 버튼 입니다.
- 6) 재소환 대기 시간 입니다.
- 7) [(현재 친구 수) / (친구 최대 제한 수)] 입니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

UI

2. 친구 검색



- 1) 친구 검색을 위한 텍스트 입력 칸 입니다.
- 2) 해당 캐릭터를 친구로 추가하는 버튼 입니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

UI

3. 신청 대기



1) 친구 요청을 받은 경우 수락 할 수 있는 버튼 입니다.

	제 목	Community System			소 속	TF팀
	분 류	Friends System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.08.10

UI

4. 친구 초대

SNS 사용 및 종류 여부가 결정되면 작성 합니다.
 그 전까지는 빠져도 무방한 메뉴 임을 알려드립니다.