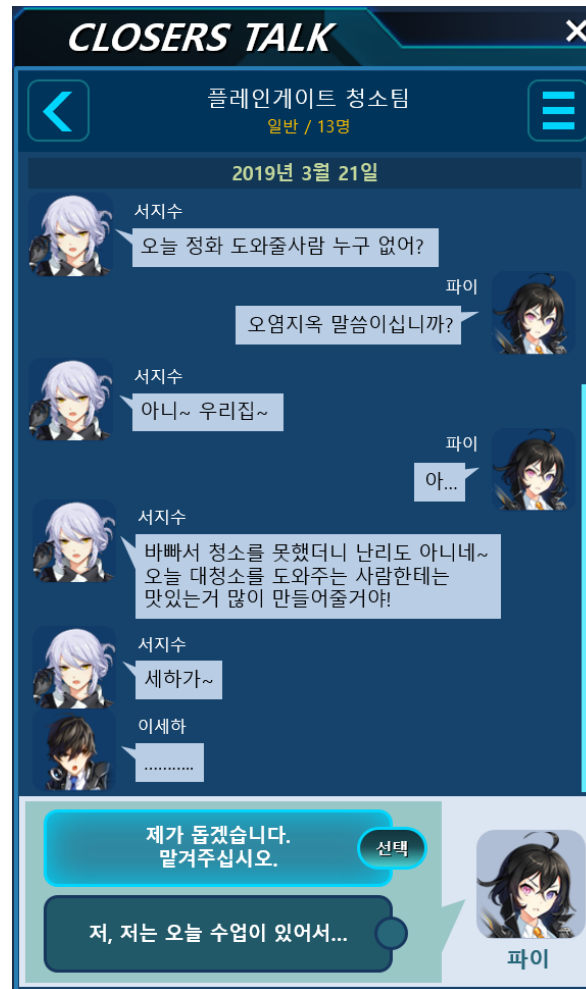


클로저톡

메신저 형식 대화형 콘텐츠

작성자 : 홍승광



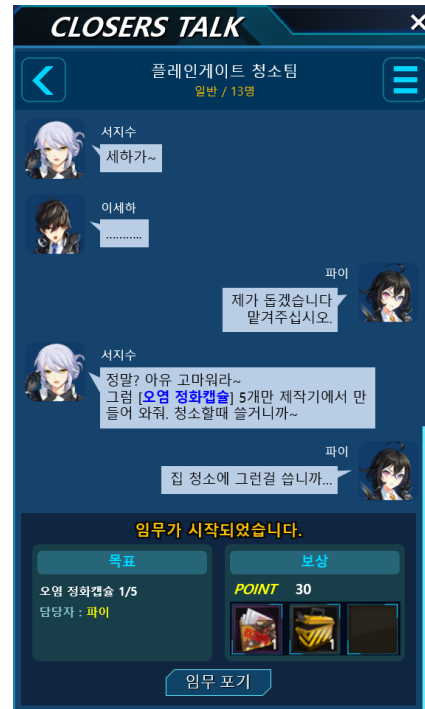
한줄요약

클로저톡 : 메신저 형식 UX를 차용한 대화형 임무 & 수집 콘텐츠

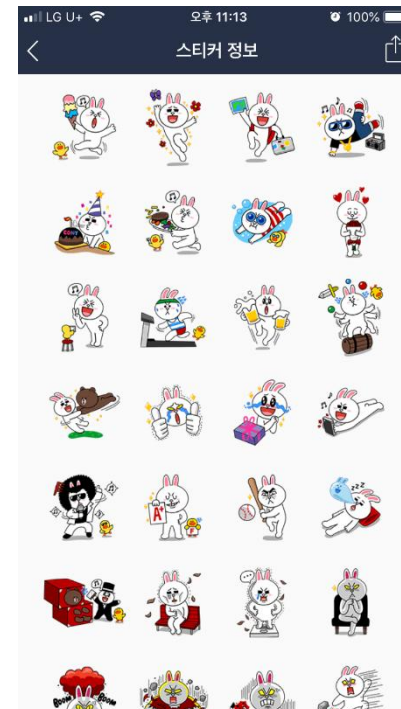
- 특방
- 대화 이벤트 & 임무
- 클로저콘 (추가 스펙)
- 콘텐츠 허브 (추가 스펙)



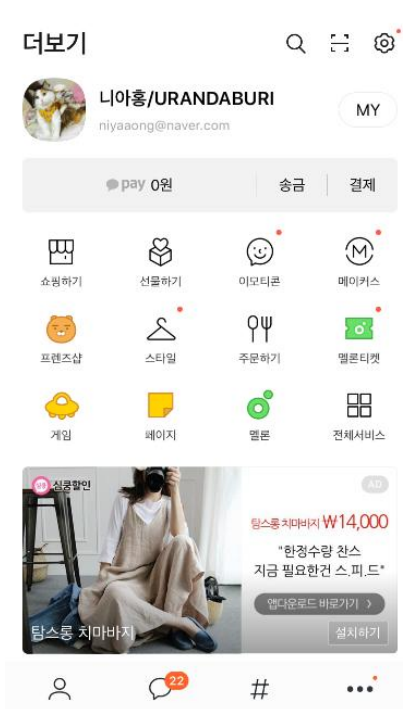
특방



대화 & 임무



클로저콘



콘텐츠 허브

- **메신저 형식의 UI에서 캐릭터간의 대화를 감상하는 채널**
 - 소소한 이야기가 오가는 단독방 엿보기
 - 주인공 역 캐릭터의 대사를 선택하여 이야기에 개입
 - 대기실의 캐릭터도 플레이어 사이드(주인공 역)의 인물로 참여 가능
- **신규, 복귀유저를 위한 가이드**
 - 진행단계에 맞는 플레이 팁을 대화형으로 전달하고 그에 맞는 임무 제시
 - 보상 지급시 아이템 용도를 충분히 설명하여 유저 만족 향상
- **이야기가 중심이 되는 일일 미션**
 - 가벼운 말장난이나 미니스토리가 포함된 이벤트 & 임무를 매일 제한된 수량으로 제공
 - 한번 즐긴 이야기는 다시 봐도 재미가 없으므로 반복성을 배제. 반복성은 지령 등 기존 콘텐츠에 양보
- **수집형 콘텐츠로 공급**
 - 클리어한 이벤트 재확인 기능 - 독방과 이벤트 자체가 수집대상
 - 일러스트와 보이스를 가공하여 클로저콘(스티커, 이모티콘)으로 탑재 (추가 스펙)
 - 클로저톡 플레이시 획득할 수 있는 토크포인트로 독방, 클로저콘 구매 가능
- **새로운 콘텐츠 허브로 포지셔닝 (추가 스펙)**
 - 산개된 기존 콘텐츠 흡수 & 리모델링 : 지령, 유니온워치, 특수작전구역 등
 - 도감 추가, 메신저 흡수 (유저간 메신저 채팅 지원?)

• 톡방 (TalkRoom)

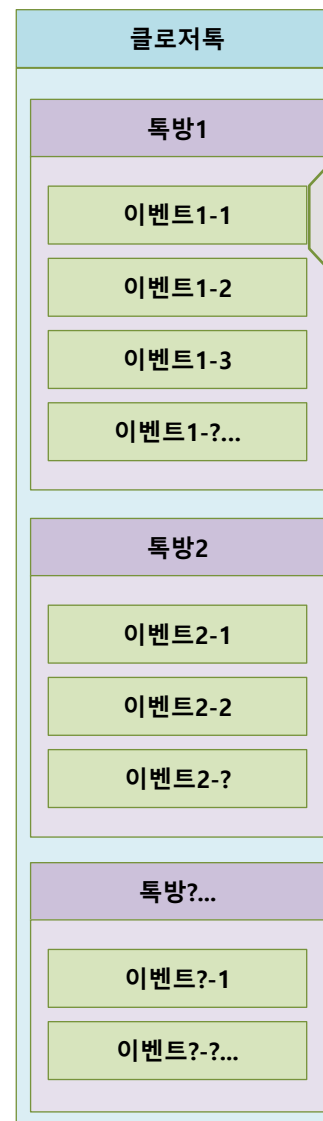
- 참가자들이 대화를 나누는 공간. 채널 채팅과의 구분을 위해 “톡”으로 칭함
- 캐릭터 레벨업, 선행톡방, 구매 등 톡방마다 활성화 되는 조건이 다양하게 설정
- 준비된 이벤트가 전부 클리어되면 종결됨
 - 업데이트로 이벤트가 추가되면 부활

• 이벤트 (TalkEvent)

- 메시지 등 구성요소를 진행순서대로 나열(Line)하여 묶은 그룹
- 하나의 톡방에서 여러 이벤트가 순차 또는 랜덤순으로 진행
 - 한 톡방에서 다수의 이벤트 동시 진행은 불가
- 모든 이벤트에 임무, 보상 설정
 - 목표 달성 상태로 해당 톡방 입장시 클리어
 - 톡포인트와 아이템 보상 지급

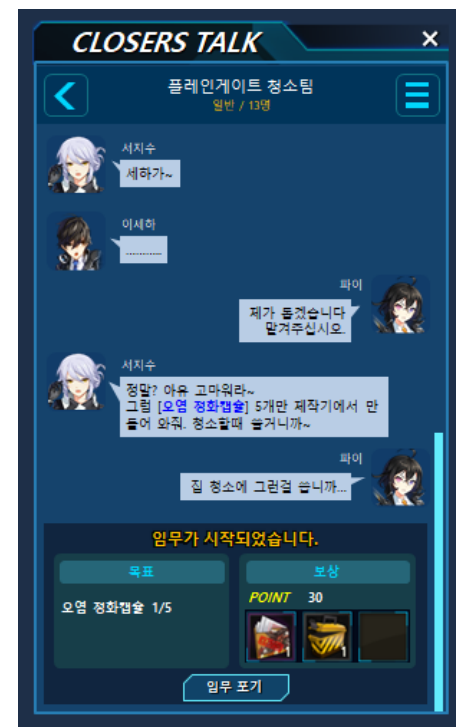
• 참가자 (TalkMember)

- 톡방 이벤트의 화자. 이름+썸네일 이미지
- 데이터 개체로 만들지 않고, 대화나 시스템메시지에 노출될 값을 이벤트라인에 매번 집어넣어 처리



톡방 - 이벤트의 구조

Line1 : 대사1
Line2 : 대사2
Line3 : 대사3
Line4 : 시스템메시지1
Line5 : 대사4
Line6 : 선택대사5,6
Line7 : 대사7
Line8 : 임무출력
Line9 : 임무완료대사8
Line10 : 임무완료대사9



이벤트의 예시

• 특방 타입 (TalkRoom.Type)

• 가이드 타입 (GUIDE)

- 플레이어의 진행단계에 맞는 플레이 팁이 참가자간의 대화형식으로 전달되는 특방
- 튜토리얼형 임무 부여
- 주인공 역 캐릭터와 선택지 없이 전개 - 모든 캐릭터로 진행 가능
 - 플레이어를 뭉뚱그려 “클로저”라고 호칭한다던가

• 일반 타입 (NORMAL)

- 매일 제한된 수량(1건)의 이벤트를 랜덤순으로 진행할 수 있는 특방
 - 이 특방에 소속된 모든 이벤트가 랜덤풀이 되고, 클리어한
- 짧은 개그나 말장난, 만담 수준의 가벼운 이야기로 진행
- **주인공역 캐릭터의 대사는 접속한 캐릭터로 자동 바뀜**
 - GUST별로 모든 캐릭터의 대사를 준비해야함 (ㄸㄸ)

• 에픽 타입 (EPIC)

- 내러티브성 높은 대화로 전개되는 스토리 특방
- 긴 호흡의 연재물 같은 느낌으로 정해진 턴을 두고 조금씩 진행
 - “다음 톡은 %d일 %d시간 후 진행됩니다.”
- 설정된 **주인공역 캐릭터가 대기실에 존재해야만 진행** 가능
 - 2인 이상 필요할 수 있고, 필요 레벨이 설정될 수 있음
 - 주인공역이 아닌 캐릭터는 상관없음



특방의 예시

CLOSERS TALK

플레인게이트 청소팀
일반 / 13명

2019년 3월 21일

서지수
오늘 정화 도와줄사람 누구 없어?

파이
오염지옥 말씀이십니까?

서지수
아니~ 우리집~

파이
아...

서지수
바빠서 청소를 못했더니 난리도 아니네~
오늘 대청소를 도와주는 사람한테는
맛있는거 많이 만들어줄거야!

서지수
세하가~

이세하
.....

제가 돕겠습니다.
말겨주십시오.

선택

저, 저는 오늘 수업이 있어서...

파이

대사 선택지

CLOSERS TALK

플레인게이트 청소팀
일반 / 13명

서지수
세하가~

이세하
.....

파이
제가 돕겠습니다
말겨주십시오.

서지수
정말? 아유 고마워라~
그럼 [오염 정화캡슐] 5개만 제작기에서 만
들어 와줘. 청소할때 쓸거니까~

파이
집 청소에 그런걸 쓰니까...

임무가 시작되었습니다.

목표	보상
오염 정화캡슐 1/5 담당자 : 파이	POINT 30

임무 포기

임무 노출

CLOSERS TALK

플레인게이트 청소팀
일반 / 13명

파이
집 청소에 그런걸 쓰니까...

임무가 완료되었습니다.

목표	보상
오염 정화캡슐 5/5 담당자 : 파이	POINT 30

파이
준비가 끝났습니다.
이제 가면 되겠습니까?

서지수
아~ 고마워!
기다리고 있을게 얼렁 와~

이세하님이 특방을 나갔습니다.

서지수
???????

다음 특은 14시간 15분 후 진행할 수 있습니다.

임무 완료 & 차회 시간 예고

• 토크방 (TalkRoom)

- ID
- 방제목 (Name)
- 대표아이콘 (IconName)
- 타입 (Type)
 - 0 : GUIDE / 1 : NORMAL / 2 : EPIC
- 토크방소개 (Desc) : 토크방 구매시 노출될 소개문구
- 참가자 : 정의되는 인원수 만큼의 배열
 - 이름 (Member.Name[0...99])
 - 썸네일아이콘 (Member.IconName[0...99])
- 구입 가능 조건
 - 필요한 대기실 캐릭터 목록 (NeedUnitType[0...99]) : 2인 이상인 경우 모두 보 유해야 함
 - 조건 캐릭터의 최소 레벨 (NeedUnitLevel) : 조건 캐릭터가 다수인 경우도 동일 레벨조건 설정
 - 토크이벤트 클리어 (NeedClearTalkEventID)

• 구입 비용

- 재화 타입 (ActivateCostType)
 - -1 : 소모품 / 0 : 없음 / 1 : 크레딧 / 2 : 캐시 / 3 : 토크포인트
- 재화 수량 (ActivateCostVal)

• 진행될 이벤트 정보

- 첫 이벤트 ID (FirstEventID)
 - 토크방 첫 입장시 진행될 이벤트
 - 일반 타입 토크방은 랜덤 이벤트이기 때문에 0일수 있음
- 정기 이벤트 간격일 (EventIntervalDay)
 - 이벤트 임무를 클리어한 후 다음 이벤트가 진행되는 경과일
 - 임무만 클리어하고 이벤트 마지막까지 진행하지 않은 상태로 시간이 경과했을 경우, 이벤트 완료 즉시 다음 임무 진행
 - 이벤트쪽에 EventIntervalHour이 정의된 경우 이 값은 무시됨
 - 값 정의
 - -1 ~ -7 : 매주 지정된 요일에 (-1:월요일 ~ -7:일요일)
 - 0 : 즉시 다음 이벤트 진행
 - 1 : 다음날 04시 이후 첫 접속시 다음 진행
 - 2 ... n : 이틀후 ... n일 후 04시 이후 첫 접속시 다음 진행

• 특이벤트 헤드 (TalkEventHead)

- ID : 이벤트 아이디
- TalkRoomID : 소속된 특방 아이디
- 이벤트 제목 (Name) : 지난 특 (클리어한 이벤트) 열람시 표시될 스트링ID
- 필요 조건 : 조건 불만족시 순차적으로 진행되는 가이드-에픽 특방에선 진행이 홀딩되고 안내메세지 노출. 일반 특방에선 랜덤 풀 제외.
 - 필요한 대기실 캐릭터 목록 (NeedUnitType[0...99]) : 해당 GUST를 보유해야만 진행가능. 에픽 특방에서 주인공역이 고정된 경우 사용. 2인 이상으로 설정될 경우 모두 보유해야 함 (and조건)
 - 조건 캐릭터의 레벨 (NeedUnitLevel) : 조건 캐릭터가 다수인 경우도 동일 레벨조건 설정
 - 필요한 선행 이벤트 (NeedClearTalkEventID) : 이 값으로 지정된 이벤트를 클리어해야만 랜덤 출현 가능. 일반특방만 유효 (가이드, 에픽 특방은 모두 순차진행이기 때문에 불필요)
- 임무 목표 : 퀘스트와 같은 형식으로 일부만 사용
 - 임무 가능 캐릭터 (MissionPlayUnit) : 임무를 완료할 수 있는 GUST. 2인 이상이면 그 중 한명으로 가능 (or조건)
 - 목표 1,2,3의 종류 (MissionObjectType1 ... 3)
 - 목표 1,2,3의 카운트(MissionObjectNum1 ... 3)
- 보상
 - 특 포인트 (RewardTalkPoint)
 - 아이템 1,2,3의 종류 (RewardItemID1 ... 3)
 - 아이템 1,2,3의 개수 (RewardItemNum1 ... 3)
- 다음에 수행될 이벤트
 - 다음 이벤트ID (NextEventID) : 가이드, 에픽특방의 필수 값. 0은 랜덤특방용.
 - 다음 이벤트까지의 인터벌 시간 (EventIntervalHour) : 임무 완료시점 기준의 인터벌 시간. -1이면 특방에 정의된 값 적용. 에픽 특방 이벤트 중 인터벌에 변화를 주고 싶을 때 사용

* 선택지용 서브이벤트에는 헤드가 존재하지 않음

• 토크이벤트 바디 (TalkEventBody)

- ID : 이벤트 아이디. 헤드와 같은값
- Line : 이벤트가 실행되는 순번. 이벤트 진행도중 게임 종료시 어디까지 진행했는지를 기록, 재개하는 용도
- 기능 (Function)
 - 0 : DIALOG - 대사
 - 1 : SELECT_DIALOG - 선택대사
 - 2 : SYSTEM_MSG - 시스템메시지
 - 3 : PRINT_MISSION - 임무 노출
 - 4 : PRINT_CLOSERCON - 클로저콘 노출 (차후 스펙)
- 발화자 : 대사나 선택대사가 아닌 경우 사용되지 않음
 - 접속한 캐릭터 사용 (IsUserUnit) : TRUE면 설정된 이름과 썸네일을 무시하고 접속한 캐릭터명과 대응 썸네일 사용.
이를 위해 플레이 캐릭터별 클로저콘 썸네일아이콘 테이블 필요
 - 이름 (MemberName)
 - 썸네일아이콘 (MemberIconName)
- 대사
 - 왼쪽에 노출 (IsLeft) : FALSE면 오른쪽에 노출
 - 대사1 (Dialog1) : 말풍선 형태로 노출되는 참가자의 발언 또는 시스템메세지. 선택대사인 경우 1번 선택지
 - 대사2 (Dialog2) : 선택대사인 경우만 사용되는 2번 선택지
 - 대사3 (Dialog3) : 선택대사인 경우만 사용되는 3번 선택지. 대사3이 NULL이면 선택지는 2개만 동작
- 분기 서브이벤트 : 선택지에 따라, 임무 성공-포기에 따라 수행할 서브이벤트. 서브이벤트 끝까지 진행 후 복귀하여 다음 라인이 진행된다.
 - 서브이벤트1 (SubEvent1) : 선택지1 또는 임무완료시 수행
 - 서브이벤트2 (SubEvent2) : 선택지2 또는 임무포기시 수행
 - 서브이벤트3 (SubEvent3) : 선택지3인 경우 수행
- 클로저콘 (CloserconName) : **차후 스펙**

톡방ID	방제 (주석)	방제목 스트링ID	대표아이콘	톡방타입	톡방Desc 스트링ID	참가자 { 이름, 아이콘 },
INT	무시	STRING	STRING	INT	STRING	STRING
ID	temp	Name	IconName	Type	Desc	Member
1	검은양팀 초심자 탈출방	ST_TALKROOM_1	HQ_ICON_TALK_MEMBER_1	0	ST_TALKROOM_DESC_1	{ "ST_TALK_MEMBER_1", "HQ_ICON_TALK_MEMBER_1" }, { "ST_TALK_MEMBER_2"
101	플레인게이트 청소팀	ST_TALKROOM_101	HQ_ICON_TALK_MEMBER_5	1	ST_TALKROOM_DESC_101	{ "ST_TALK_MEMBER_5", "HQ_ICON_TALK_MEMBER_5" }, { "ST_TALK_MEMBER_6"
102	주식회사 벌쳐스 - 일요일바	ST_TALKROOM_102	HQ_ICON_TALK_MEMBER_32	1	ST_TALKROOM_DESC_102	{ "ST_TALK_MEMBER_32", "HQ_ICON_TALK_MEMBER_32" }, { "ST_TALK_MEMBER"
1001	우리 테이니 하고 싶은 거 다 해	ST_TALKROOM_1001	HQ_ICON_TALK_MEMBER_33	2	ST_TALKROOM_DESC_1001	{ "ST_TALK_MEMBER_33", "HQ_ICON_TALK_MEMBER_33" }, { "ST_TALK_MEMBER"
1002	폴리스 스토리	ST_TALKROOM_1002	HQ_ICON_TALK_MEMBER_102	2	ST_TALKROOM_DESC_1002	{ "ST_TALK_MEMBER_102", "HQ_ICON_TALK_MEMBER_102" }, { "ST_TALK_MEMBI

구입조건 - GUST	구입조건 - 캐릭터 레벨	구입조건 - 클리어이벤트ID	구입비용 - 재화타입	구입비용 - 재화수량	첫 이벤트ID	정기 이벤트 간격일
STRING	INT	INT	INT	INT	INT	INT
NeedUnitType	NeedUnitLev	NeedClearTal	ActivateCo	ActivateCostT	FirstEventID	EventIntervalDay
GUST_INVALID	0	0	0	0	1001	0
GUST_INVALID	0	0	0	0	0	1
GUST_INVALID	0	101001	3	1000	102001	-7
"GUST_USER_LANCER",	70	0	3	5000	1001001	1
"GUST_USER_STRIKER","GUST_USER_FIGHTER","GUST_L	80	0	2	3000	1002001	3

- **클로저톡**

- 토크포인트 (TalkPoint) : 임무 보상 점수. 토크방이나 클로저콘 구매시 사용

- **톡방**

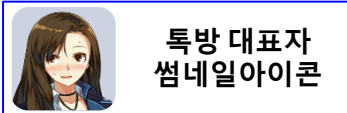
- 획득(구매)한 토크방인지 (IsOpen)
- 최근 진행한 이벤트 ID (LastEventID)
- 진행중인 이벤트 ID (CurrentEventID)
- 진행중인 이벤트 Line (CurrentEventLine)
- 진행중인 서브이벤트의 복귀할 Line (CurrentEventCombackLine)

- **톡이벤트**

- 클리어했는지 (IsClear)
- 임무 달성 날짜 (ClearDate) : 시간은 생략
- 임무 캐릭터 (MissionPlayUnitType) : 임무가 노출된 시점의 플레이어 캐릭터
- 선택한 선택지 목록 (SelectValList) : 선택지 개수만큼의 배열

특방 분류 탭

- **참여중** : 획득(구매)했지만 모든 이벤트를 끝내지 못한 특방
- **종결** : 모든 이벤트를 끝낸 특방 (일반 특방 제외)
- **미보유** : 아직 획득하지 못한 특방



특방 대표자
썸네일아이콘

NEW 이벤트 진행중
MISSION 임무 진행중



특포인트

- 이벤트 미션 클리어시 획득
- 특방 등 클로저특 콘텐츠 구입에 지출
- 최대 100만 제한

스크롤바

특방 제목 특방 타입 / 참가자수

클로저콘 : 특방에서 남들이 쓰는 스티커. 유저간 특은 없기 때문에 그냥 수집용 이미지. 특방 이벤트에서 발견 & 포인트로 구매 (차후 스펙)

포인트샵 : 특포인트로 구매할 수 있는 아이템 상점 (차후스펙)

더보기 : 콘텐츠 허브로서 기능하게 될때 필요해지는... (매우 차후 스펙)

종결된 특방

- 클릭하면 입장해서 지난 이벤트 확인 가능
- 업데이트로 이벤트 추가시 참여중 탭으로 이동

CLOSERS TALK

참여중

종결

미보유

990,000 P

검은양팀 병아리반

가이드 / 종결

유니온 연구소 친목회

에픽 / 종결

경찰청 사람들

에픽 / 종결

특

클로저콘

포인트샵

더보기

CLOSERS TALK

참여중

종결

미보유

990,000 P

차원밥

일반 / 미보유

구입 불가

연무극장 액터스

일반 / 미보유

2,000 P

∞부터 시작하는 이세계 생활

에픽 / 미보유

구입 불가

고스트 채팅왕

에픽 / 미보유

3,000 N

내일, 너, 로맨틱, 성공적

에픽 / 미보유

5,000 P

특

클로저콘

포인트샵

더보기

미보유 특방 : 클릭하면 상세정보창이 노출

- 특방 소개 (Desc)
- 참가 캐릭터
- 활성화 조건 : 구입 가능하게 되는 조건

구입 불가 : 캐릭터 보유 & 레벨, 특정 이벤트 클리어 조건 미달

노출되지 않을 특방 : 소모품으로 열리는 경우 (ActivateCostType 값이 -1 인 특방)



특방 기본 정보

- 썸네일
- 특방제목
- 타입
- 참가자 수

특방 추가 정보

- Desc
- 구입 가능 조건 : 미달 항목은 붉은색으로 노출
- 참가자 썸네일 (이름은 생략해도 될 듯)

포인트 정보

- 크레딧, 캐시로 구입하는 경우도 존재할 수 있음

구입 버튼

- 조건 미달시 비활성화

특방으로 돌아가기

- 지난 특 열람 중에도 이 버튼을 누르면 특방으로 돌아가감

이벤트 시작시간

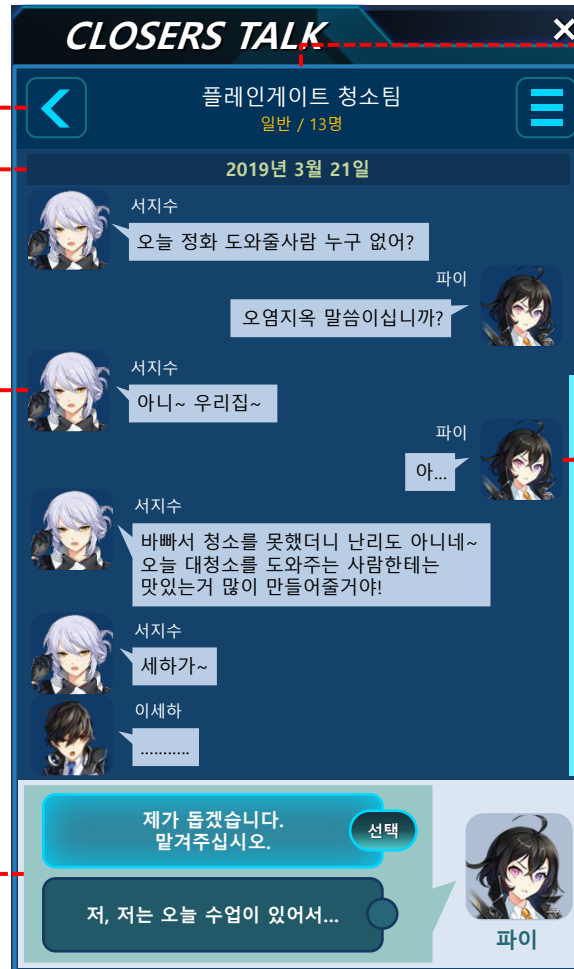
- 이벤트가 시작될 수 있는 상태에서 유저가 첫 접속한 시간으로 설정됨 (특방에 입장한 시간이 아님)

화자 이름, 아이콘, 대사, 좌우위치

- 각 대사마다 개별적으로 설정

유저 선택지

- 플레이어 선택에 따라 대화가 분기되지만, 결국 정해진 임무가 시작되거나 포기로 귀결



특방 제목

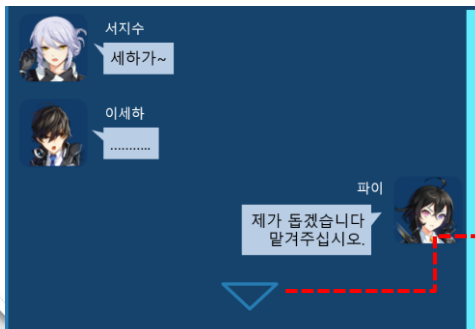
특방 타입 / 참가자수

특 메뉴 버튼 (뒷페이지 참조)

- 참가자 목록
- 지난 특 목록 (클리어한 이벤트)

주인공 역 캐릭터

- 가이드 특방 : 주인공 없음. 대화참여자를 적당히 좌우로 배치
- 일반특방 : 접속한 캐릭터로 우측에 배치
- 에픽특방 : 이야기상 설정된 캐릭터로 우측에 배치



이벤트 진행 : 창 내부 스크롤영역 아무데나 클릭하거나, 포커스가 이 창에 있을때 엔터를 누르면 다이얼로그, 시스템메시지 단위로 진행. 클릭 대기중 화살표 모양 인디케이터가 깜빡거림

임무 노출

- 임무는 이벤트 헤드 데이터에 정의되어 시작 시 이미 결정된 상태지만, 임무가 노출되는 라인까지 이벤트를 진행시켜야만 특에 표시되고 그때부터 시작할 수 있음
- 임무가 노출되면 이벤트가 중단됐다가 완료 또는 포기하면 재개됨

임무 포기 / 임무 완료

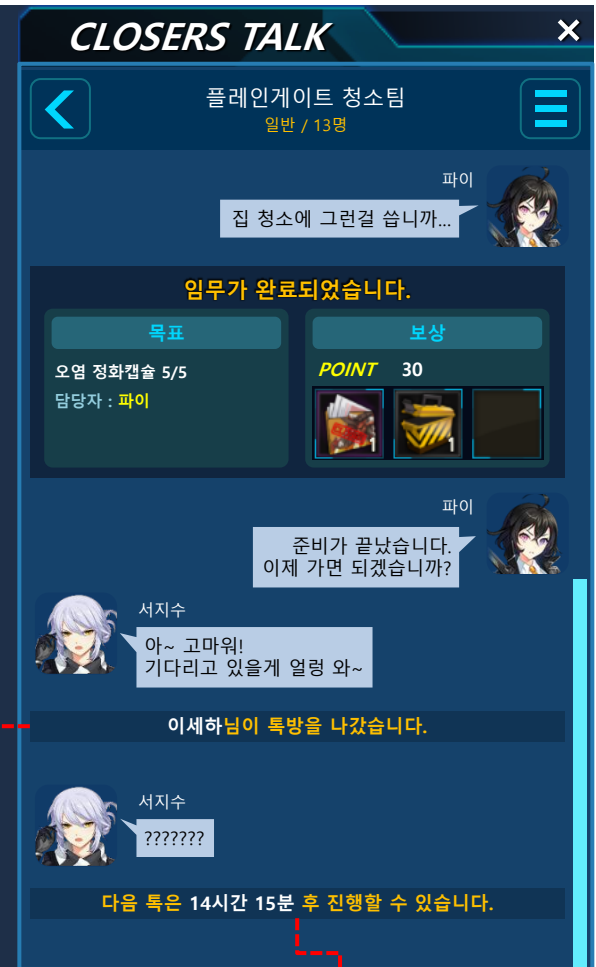
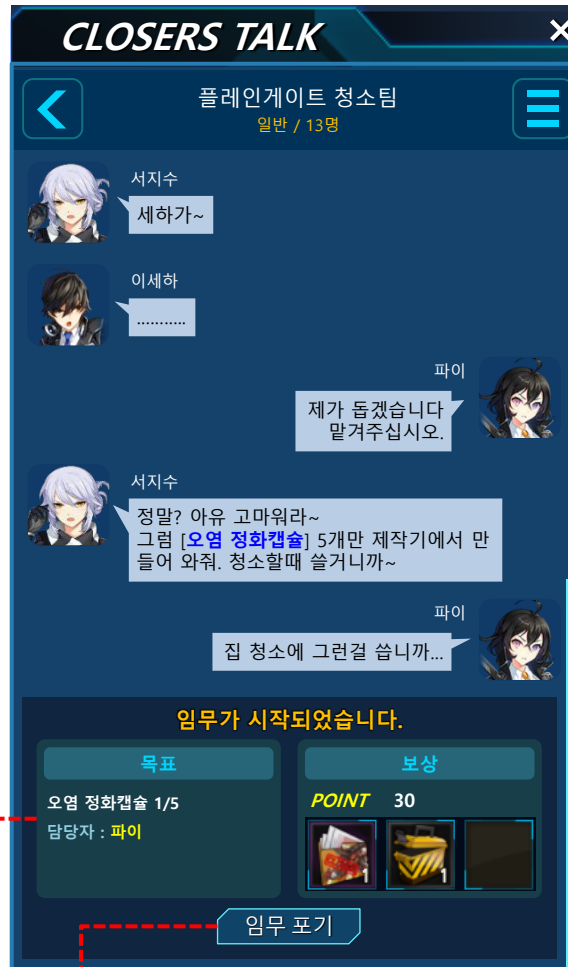
- 목표 미달성시 [임무 포기] 버튼이, 목표 달성시 [임무 완료] 버튼 노출
- 가이드 토크방, 에픽 토크방에서는 임무 포기 버튼이 숨겨짐 (포기불가)
- 미션을 포기한 일반 토크방 이벤트는 새 이벤트 부여시 램덤풀에 포함되어 재출현할 수 있음

시스템메세지

- 텍스트량에 따라 2라인 이상 커질 수 있어야 함
- 나레이션으로 사용할 수 있음 (컬러 코드를 넣어서)
- 시작일, 다음 이벤트 예고 등 클라이언트가 처리해야할 경우도 있음

다음 이벤트 시간 예고

- 이벤트가 완료됐지만 다음 이벤트까지 대기 시간이 존재하는 경우 노출
- 대기 시간이 없으면 다음 이벤트 첫라인 바로 진행. 이벤트 시작 시간 메시지로 전후 이벤트 구분 가능
- 남은 시간이 보이는 상태에서 시간이 흘러 남은 시간이 0이 되면 이 메시지를 지우고 다음 이벤트 시작

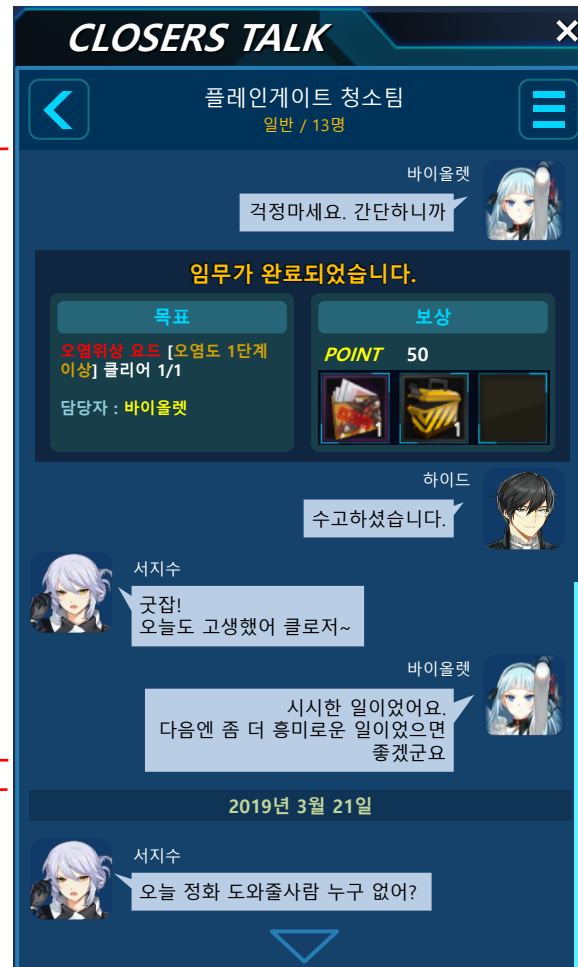


지난 이벤트

- 최근에 클리어한 이벤트 1건이 항상 노출
- 지난 이벤트가 스크롤영역에 남아 있는 상태에서 다음이벤트가 완료 되면, 특방을 나갔다 들어온 시점에 2회전 클리어 이벤트는 사라짐
- 2회 전에 클리어한 이벤트부터는 메뉴로 들어가 지난 대화를 선택해서 확인할 수 있음

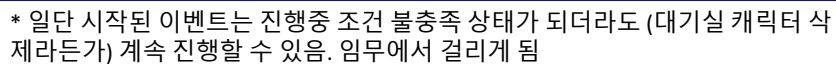
진행중인 이벤트

- 다음 이벤트 진행조건(시간 등)이 충족되면 첫 대사가 노출되는 것으로 이벤트 시작



특 메뉴

- 메뉴 버튼 클릭시 서랍식으로 등장
- 왼쪽 채팅영역 클릭시 닫힘
- 참가자: 특방 테이블에 설정된 목록
- 지난 특: 클리어한 이벤트 목록. 썸네일에 임무 캐릭터 노출. 열람시 메뉴는 닫히고 특방 내용이 해당 이벤트로 교체됨.



終