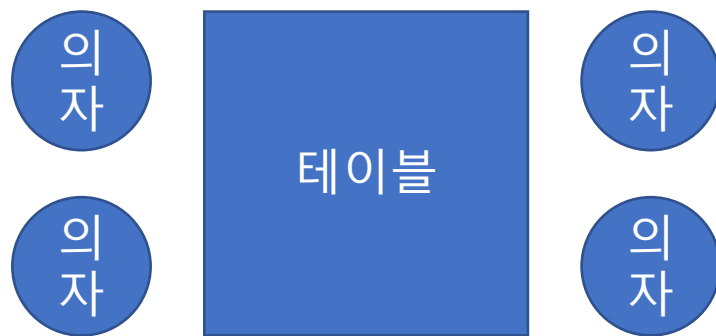


채팅 테이블

Chatting Table

# Chatting table 개요

- 플레이어들이 앉아서 소셜 활동을 할 수 있는 공간
- 채팅, 음성채팅, 미니게임 등을 할 수 있는 공간
- 테이블 하나와 의자 여러 개가 하나의 Chatting table 모델을 구성한다.



# 테이블 구성원

1. 플레이어가 의자에 앉으면 채팅 테이블 구성원으로 등록하고, 떠나면 구성원 목록에서 제거한다.
2. 테이블 구성원끼리 채팅 메시지와 음성채팅을 할 수 있으며, 플레이어가 채팅 테이블 구성원으로 합류한 즉시 어떠한 조작없이 바로 채팅 메시지와 음성채팅을 사용할 수 있어야 한다.
3. 테이블 구성원간 채팅(말풍선)과 음성채팅은 외부에서 보거나 들을 수 없다.

# 캐릭터 시선

- 앉아있는 상태에서 로컬플레이어의 카메라 방향(시선)으로 캐릭터 머리 또는 상체가 회전한다(대화하는 상대방과 마주보는 느낌이 들도록).

# 채팅

1. 기본 채팅창을 이용하지 않고 말풍선으로만 각 플레이어의 입력된 텍스트를 보여준다.
2. 말풍선은 새로운 입력이 있거나 일정시간(5초?)이 지나면 사라진다.

# 호스트

1. 개요: Chatting table을 관리하는 플레이어
2. 가장 먼저 테이블에 앉은 사람이 호스트가 되며, 호스트가 테이블을 나가면 남은 사람 중 랜덤으로 호스트가 결정된다.
3. 호스트는 멤버 강퇴, 미니게임 선택, 단체 순간이동 등의 권한이 있다.(추후 상세 설명 작성 예정)
4. 각각의 권한은 backpack에 생성된 도구를 활성화함으로써 사용할 수 있다.

# 공용도구1 - 낙서장

1. 캐릭터가 의자에 앉으면 backpack에 낙서장 도구가 생성된다.
2. 회의 할 때 그림을 그려서 표현하거나 캐치마인드 등의 그림을 이용한 미니게임을 할 때 활용할 수 있다.
3. 도구를 활성화시키면 캐릭터 앞 테이블 위에 낙서장 모델을 생성하고, 담벼락처럼 2d UI가 화면에 등장해서 낙서를 할 수 있다.
4. 다른 플레이어의 낙서장을 클릭해서 플레이어가 그리고 있는 내용을 2D UI로 볼 수 있다.



# 호스트 도구 목록

1. 강퇴 총: 강퇴시키고 싶은 멤버에게 쏘서 강퇴시킬 수 있다.
2. 미니게임 도구: 미니게임 도구를 장착하면 게임 선택 UI가 화면에 등장하고, 클릭해서 게임을 선택할 수 있다. (현재 게임 목록: 캐치마인드)



# 미니게임1 - 캐치마인드

1. 미니게임 도구에서 캐치마인드를 선택해서 게임을 시작한다.
2. 호스트부터 시계방향으로 한명씩 돌아가면서 그림을 그린다.
3. 그림을 그릴 차례가 된 플레이어는 정답 입력 UI가 화면에 나타난다.
4. 정답을 제출하면 자동으로 낙서장 도구가 활성화되어 낙서장 UI가 화면에 나타나고 게임이 시작된다.
5. 낙서장 UI는 상단의 드래그버튼으로 드래그 할 수 있어야 한다.
6. 게임이 시작되면 테이블 멤버 공통으로 상단 중앙에 카운트다운이 표시된다(2분)

정답을 입력하세요

정답 입력 칸

제출

제출버튼



드래그아이콘

그리는 공간

존워

정답 텍스트