

(파트너) 메시지 템플릿 - 활용 안내

2021.02

(주)카카오게임즈

문서 변경 이력

배포 일자	변경 내용	슬라이드
2018.01.29	문서 제정	전체
2018.11.05	메시지 타입을 '가입여부 무관'으로 설정 시, 하단에 빨간색 폰트로 주의사항 문구 노출	p.18
2019.02.12	초대메시지 : 버튼 링크 설정 규칙 변경 - 기존 : http://gcenter.kakao.com/games/2150?from=invite - 변경 : https://to.kakaogame.com/game/at-2150?rtc=atb_K-TAK09M0078 (2150 : 해당 게임의 '앱 마스터 ID'를 의미하며, 게임하기 어드민에서 확인 가능)	p.17
2019.02.18	게임메시지 : 버튼 링크 설정 규칙 변경 - 기존 : 링크 설정 항목을 uncheck 상태로 유지 - 변경 : 링크 설정 항목을 check 상태로 유지	p.17
2020.04.08	Kakao developers 사이트 UI 개편에 따른, 문서 변경	전체
2021.02.24	카카오 게임샵 가이드 삭제	

1. 시작하기 전에

- 메시지 템플릿 활용 안내
- 사전 준비 상세
- 동작 방식
- 활용 예시

2. 메시지 템플릿 생성하기

- 생성 시작
- 타입 선택
- 설정 화면
- 구성요소 : 이미지, 프로필, 제목/설명, 소셜, 버튼, 공통링크, 기타
- 예시 : 초대 메시지, 게임 메시지

시작하기 전에

1. 메시지 템플릿 활용 안내
2. 사전 준비 상세
3. 동작 방식
4. 활용 예시

1. 메시지 템플릿 활용 안내

- **목적**

- 본 문서는 게임에서 카카오톡 친구에게 초대 or 게임메시지 API를 연동 시 필요한 <메시지 템플릿> 설정 방법을 안내합니다.
- 상세 가이드는 [[Kakao Developers](#)] 사이트에서 제공되며, 본 문서는 게임에서 어떻게 메시지 템플릿을 구성할 수 있는지 예시 중심으로 소개합니다.

- **사전 준비**

- 메시지 템플릿 등록을 위해서는 권한이 필요합니다.
 - 1) [[Kakao Developers](#)]에 개발자 등록(=회원 가입)을 먼저 한 후 (다음 슬라이드 확인)
 - 2) 카카오팀즈 사업담당자에게 [메시지 템플릿] 메뉴에 접근할 수 있는 권한을 요청해 주세요.

- **지원 SDK**

- kakao SDK 2.4.0 이상 / Zinny SDK 2.24.0 이상
- kakao SDK 3.5.0 이상
- * kakao SDK 1.x으로 연동한 게임은 [[파트너 게임센터](#)]에서 메시지 템플릿을 설정하면 됩니다.

2. 사전 준비 상세

● 파트너사

- 1) [Kakao Developers] 에 접속 후, '카카오계정'으로 로그인
 - ↳ 카카오계정이 있는 경우, 바로 로그인
 - ↳ 카카오계정이 없는 경우, 회원가입 후 로그인
- 2) 로그인 완료하면, 서비스 이용 동의 페이지로 이동합니다.
- 3) 서비스 이용 동의 및 개발자 이름 입력 후, 회원가입 완료
- 4) 카카오게임즈 사업담당자에게 [메시지 템플릿] 권한 요청

● 카카오게임즈 사업 담당자

- [내부 가이드]에 접속 후, '카카오개발자사이트 - 권한발급 가이드' 문서 참고

회원가입

카카오 디벨로퍼스의 모든 기능을 사용하기 위해 서비스 이용 약관에 동의해주세요.

서비스 이용 동의

[필수] 서비스 이용 정책에 대한 동의

플랫폼 서비스 약관

제1조 목적
이 약관은 (주)카카오(이하 "카카오"라 합니다)가 웹 서비스, 모바일 애플리케이션, 기타 응용 프로그램(이하 "프로그램 등"이라고 합니다)을 개발하는데 필요한 플랫폼과 카카오의 다양한 서비스와 연계할 수 있는 부가적인 기능을 제공하는 웹사이트(<https://developers.kakao.com>, 이하 "개발자 웹사이트"라 합니다)를 회원이 사용하기 위한 조건 및 절차에 관한 사항과 기타 필요한 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 정의
① "서비스"라 함은 플랫폼API, 서비스API 등 회원의 프로그램 등 개발 지원을 위해 카카오가 개발자 웹사이트

[필수] 개인정보 수집 및 이용에 대한 동의

카카오는 회원들의 개인정보를 안전하게 취급하는데 최선을 다합니다.

[필수] 서비스 기본기능 제공

목적	항목	보유기간
서비스 내 이용자 식별 및 회원관리	카카오계정(이메일), 회사명, 이름, 닉네임, 프로필 사진	회원탈퇴 후 지체없이 삭제
서비스 내 이용자 검색	이름, 닉네임	회원탈퇴 후 지체없이 삭제

카카오계정 정보

카카오계정 [다른 카카오계정으로 가입하기](#)

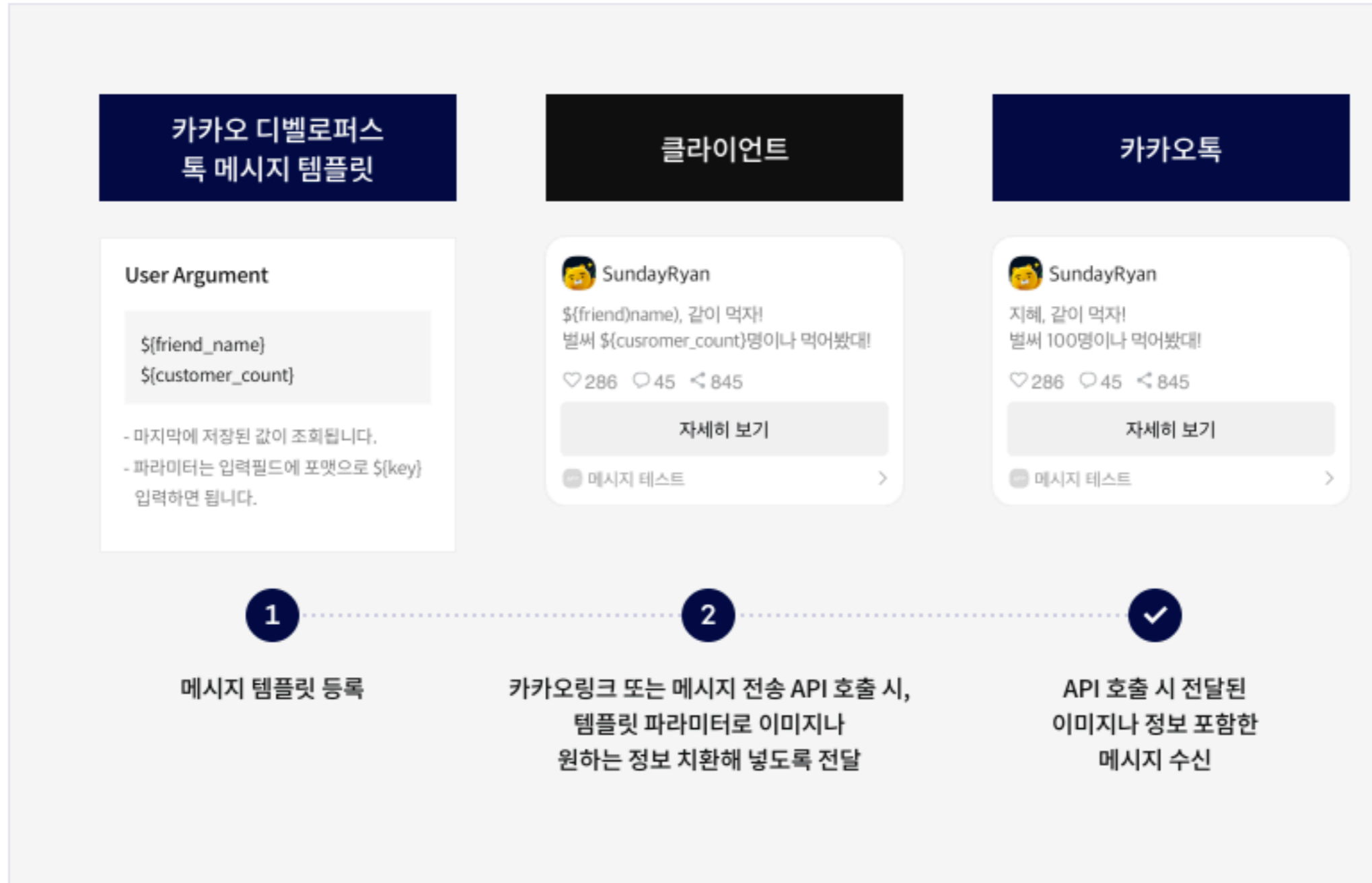
개발자 이름 0/45

카카오 사내 메일 계정 안내
카카오 서비스 개발/운영을 목적으로 하는 경우 사내 메일(@kakaocorp.com)로 가입된 카카오계정으로 회원가입해주세요. [카카오계정 만들기](#)
사내 메일 계정이 아닌 경우 애플리케이션 생성 시 회사명에 카카오, kakao를 사용할 수 없습니다.

[kakao developers] 개발자 등록 페이지

3. 동작 방식

- 메시지 템플릿은 <Kakao Developers> 앱 정보에 메시지 구조를 미리 만들어 등록해 두고 사용하는 방법입니다.
- 게임 클라이언트나 서버 업데이트 없이, 메시지 템플릿 수정만으로 메시지 내용을 변경할 수 있습니다.
- 커스텀 템플릿 기능을 활용하여, 변동되는 정보가 들어갈 위치에 사용자 정의 argument를 설정하고, 실제 메시지 발송 요청 시 각 user argument 값을 전달하는 방식으로 사용자 또는 상황에 맞춰 메시지를 구성할 수 있습니다.

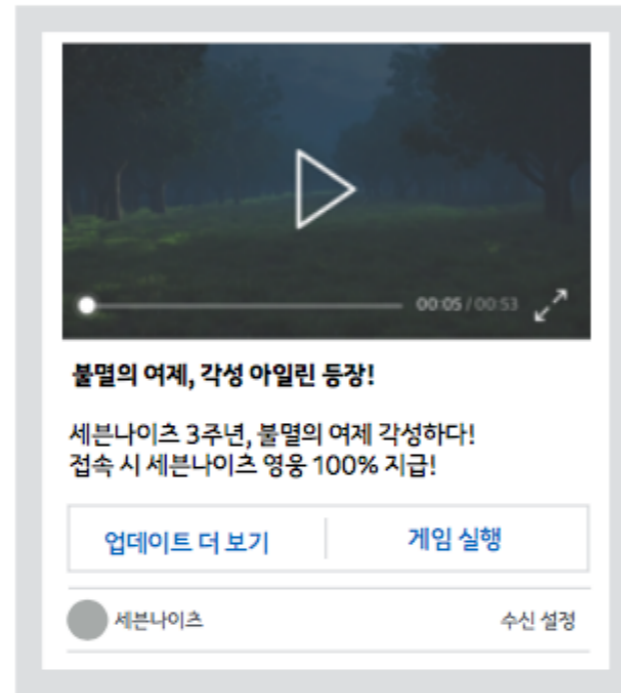


4. 활용 예시

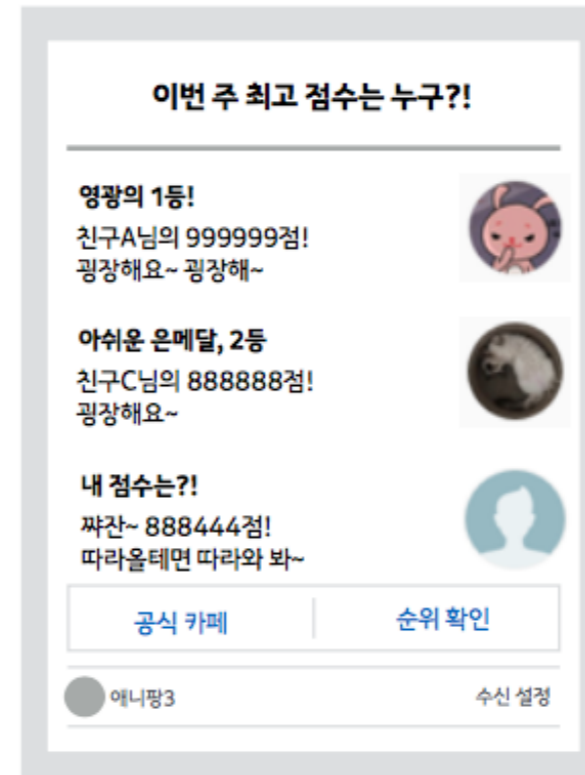
- 아래 예시 외에도 다양한 커스터마이징이 가능합니다.
- 동영상의 경우, 파일 첨부 형태가 아닌 동영상 링크와 스틸컷을 등록한 것입니다.



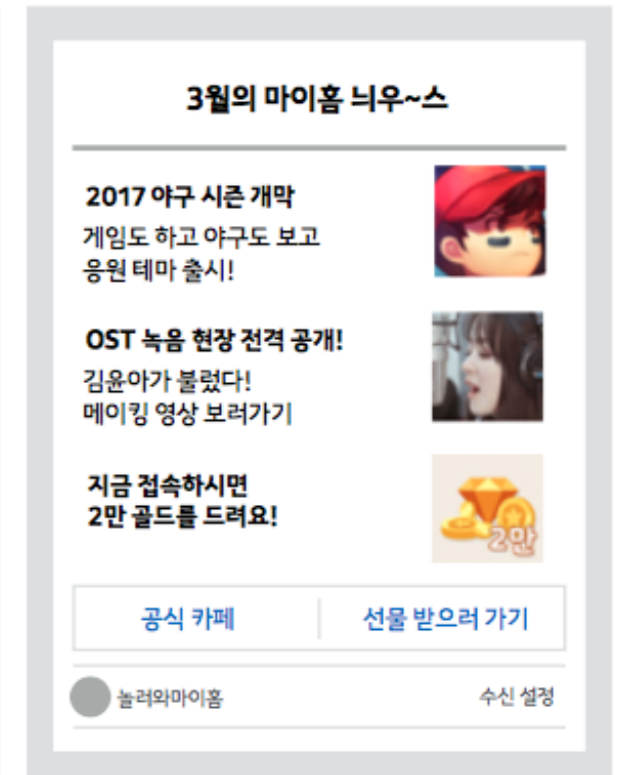
<여러 장의 이미지 첨부>



<동영상 링크 첨부>



<랭킹 스타일 구성>



<매거진 타입 구성>

메시지 템플릿 생성하기

0. 유의사항

1. 메시지 템플릿 생성 시작
2. 메시지 템플릿 타입 선택
3. 메시지 템플릿 설정 화면
4. 메시지 구성요소

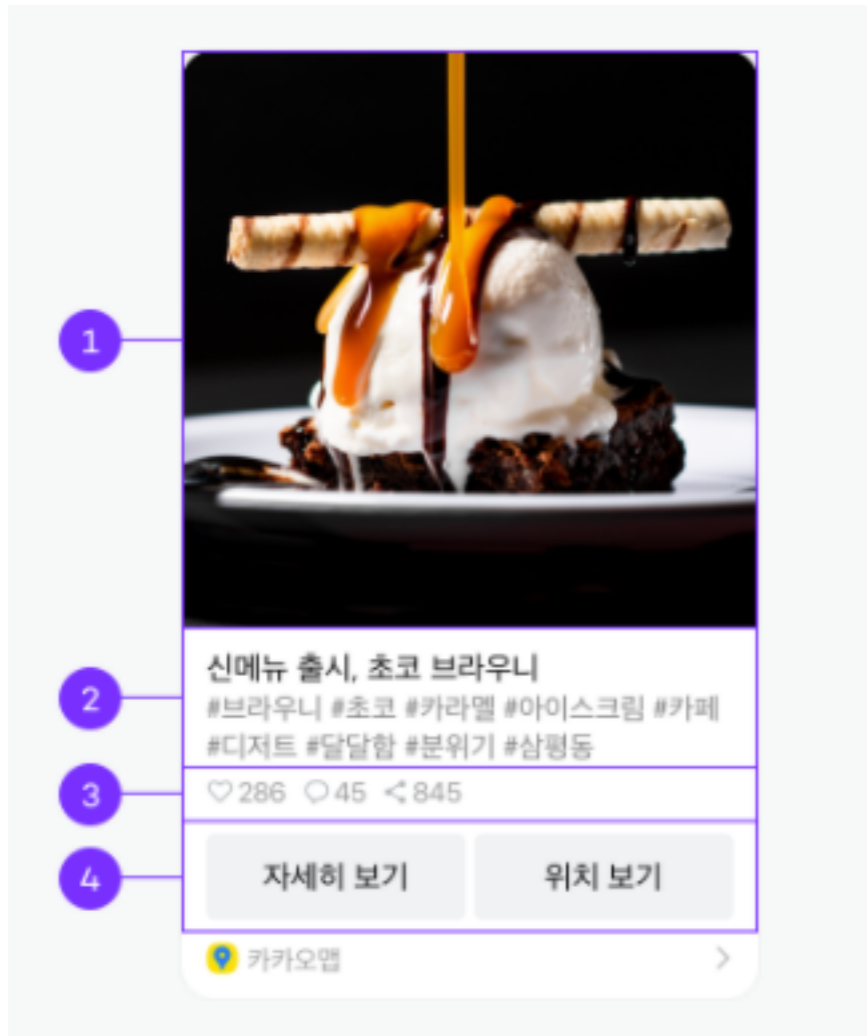
- 1) 이미지
- 2) 프로필
- 3) 제목/설명
- 4) 소셜
- 5) 버튼
- 6) 공통링크
- 7) 기타

5. 예시

- 초대 메시지 (버튼 터치 시, 마켓 이동 or 게임 실행)
- 게임 메시지 (버튼 터치 시, 게임내 특정 위치로 이동)

0. 유의사항

메시지 템플릿 도구를 이용하여, 각 구성요소 설정 시 아래의 제약조건을 확인해 주세요.



- 1. 이미지: 최대 3장, 최소 200px * 200px 이상, 최대 250KB
- 2. 제목/설명: 최대 4줄 표시 (제목, 설명 각각 2줄)
- 3. 소셜: 최대 3개 표시 (순서: 좋아요 > 댓글 > 공유 > 조회 > 구독)
- 4. 버튼: 최대 2개 표시, 버튼명 8자 이하 권장

* 이미지 용량

메시지 템플릿 도구를 통해 미리 이미지를 업로드해두는 경우에는 최대 250KB 크기의 이미지만 사용 가능합니다.

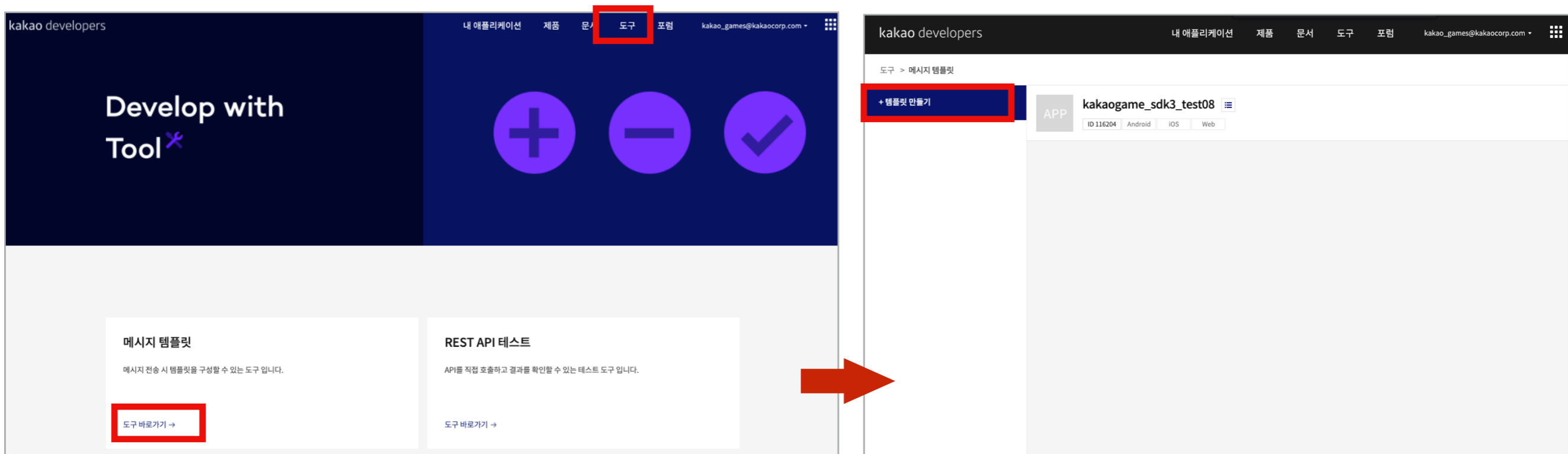
하지만 이미지 URL을 사용자 정의 파라미터(argument)로 전달하는 방식을 쓰면 최대 2MB의 이미지를 메시지에 담아 보낼 수 있습니다.

1. 메시지 템플릿 생성 시작

1. 카카오개발자사이트(<https://developers.kakao.com>) > 도구 > 메시지 템플릿 > 담당 게임 선택
2. [+ 템플릿 만들기] 클릭해서, 메시지 템플릿을 생성합니다.
3. 메시지 템플릿 생성 시 주의사항

신규 메시지 템플릿 생성 및 수정 전, 반드시 카카오게임즈 사업담당자와 메시지 내용에 대한 협의가 필요합니다.
협의되지 않은 메시지는 삭제될 수 있습니다. (메시지 정책 위배사항 여부를 사전 필터링하기 위함)

- 1) 카카오 사칭 금지
- 2) 특정 정치성향 금지
- 3) 미풍양속에 반하는 내용 금지
- 4) 상대방 닉네임 표시 금지
- 5) 문장 전체를 변수로 치환하여 사용 금지



2. 메시지 템플릿 타입 선택

- 게임에서는 FEED 타입을 선택해 주세요.

템플릿 만들기

FEED LIST COMMERCE

SundayRyan
라이언이 즐겨먹던 바로 그 틴케이스 치즈볼
바라만 봐도 즐거워지는 힐링 패키지에는 시크릿 스토리가 숨어있어요.
♡286 💬45 <845
자세히 보기
kakaogame_sdk3_test08

라이언 뉴스

카카오 게임 '라이언을 지켜라' 메이킹 영상 대공개!!
1시간 전 | OSEN

라이언, 아이유와 함께하는 카카오게임 아이템 증정 이벤트
1시간 전 | 스타뉴스

카카오프렌즈에서 내놓은 신상 파자마 세트
2시간 전 | 티브이데일리

라이언 전세계 최초 카카오톡 채널 친구수 4천만 돌파!
3시간 전 | 엑스포츠뉴스

라이언 카카오택탈 전속 모델 지원 오디션 영상 공개
4시간 전 | OSEN

더보기
kakaogame_sdk3_test08

HeyRyan
60000원 ~~100000원~~ 40%
언제 어디든, 더 쉽고 편하게 당신의 일상을 더 즐겁게, 헤이 라이언의 이야기를 들려드릴
구매하기
kakaogame_sdk3_test08

3. 메시지 템플릿 설정 화면

The screenshot shows the Kakao message template configuration interface. It includes sections for:

- 1. ID 22945**: The template ID and a 'Feed' button.
- 2. Template Name**: '카톡 친구 초대' (Kakao Friend Invite).
- 3. Use Purpose**: Radio buttons for '가입자에게만 전송' (Send only to new members), '미가입자에게만 전송' (Send only to non-members), and '가입여부 무관' (Irrelevant to membership).
- 4. Use Status**: Radio buttons for '사용' (Use) and '사용 안함' (Do not use).
- 5. Image Settings**: A sub-section with tabs for '이미지', '프로필', '제목/설명', '소셜', '버튼', '공통링크', and '기타'. It includes:
 - 1**: Image ID field.
 - 2**: '이미지 업로드' (Image Upload) and 'Custom' options.
 - 3**: File upload area with a '파일 선택' (Select File) button.
 - 4**: Image size input fields (264 x 130).
 - 5**: Aspect ratio options: 'Center Crop(0)', '원본 비율 유지(1)' (Maintain original aspect ratio), and '사용 안함' (Do not use).
 - 6**: '생중계' (Live) options: 'Y(true)', 'N(false)', and '사용 안함' (Do not use).
- 6. User Argument**: A field containing '\$ {sender_nick}' with explanatory text below it.
- 7. Action Buttons**: '삭제' (Delete) and '저장' (Save) buttons.

1. 메시지 전송 API 연동 시 사용되는 Template ID

2. 사용 목적과 수신 설정에 따라 메시지 타입 구분
- 초대 메시지 : 미가입자에게만 전송 & 사용
 - 게임 메시지 : 가입자에게만 전송 & 사용
 - 그룹메시지 : 가입여부 무관 & 사용 안함

3. 미리보기

- 현재 설정에 따라 구성된 메시지 내용을 보여줌

4. 구성 요소(컴포넌트) 메뉴

- 각 메뉴 버튼을 눌러 해당 구성요소의 상세 내용을 설정할 수 있음

5. 구성 요소별 상세 설정 페이지

- 상세 설정 페이지에서 내용을 변경 후, 상단 오른쪽에 [저장] 버튼 클릭하여, 최종 상태 유지

6. User Argument

- 사용자 정의 항목을 보여주는 메뉴
- 커스텀 템플릿 기능을 활용하여, 변동되는 정보가 들어갈 위치에 argument를 설정하고, 실제 메시지 발송 요청 시 각 argument 값을 전달하는 방식으로 각 사용자 또는 상황에 맞춰 메시지 구성 가능

7. 템플릿 관리

- 삭제 : 해당 템플릿 삭제됨
- 저장 : 구성요소별 상세 설정 정보를 최신으로 저장
- * 설정 중인 정보가 최신으로 저장되도록, 정보 변경시 [저장] 버튼을 눌러주세요.

4. 메시지 구성요소 - 1) 이미지

1. 이미지 설정

- 이미지를 1개만 적용할 경우, 2/3번의 이미지 정보는 [삭제] 버튼 클릭해서 제거

2. 이미지 용량

- 메시지 템플릿 도구를 통해 이미지를 업로드하는 경우 : **최대 250KB** 크기의 이미지만 사용 가능


- 하지만 이미지 URL을 사용자 정의 파라미터(argument)로 전달하는 방식을 쓰면 **최대 2MB**의 이미지를 메시지에 담아 보낼 수 있음

The screenshot displays the KakaoTalk message template editor interface. On the left, a preview window shows a message from 'SundayRyan' about '치즈볼' (cheese balls) with two images. The main editor area has tabs for '이미지', '프로필', '제목/설명', '소셜', '버튼', '공통링크', and '기타'. The '이미지' tab is active, showing '이미지 설정' (Image Settings). A red dashed box highlights the image slots and upload options. Slot 1 is selected, and slot 2 is highlighted with a yellow '1'. Below the slots, the '이미지' section has radio buttons for '이미지 업로드' (selected) and 'Custom'. A file selection area contains the text '파일을 끌어다 놓으세요. [파일 선택](#)'. The '이미지 사이즈' (Image Size) section shows input fields for '200' x '200' with a note: '해당 필드는 미리보기 기능을 지원하지 않습니다. 설정 후 메시지 전송을 통해서 확인해주세요.' (This field does not support the preview function. Please confirm after setting and sending the message). The '비율' (Ratio) section has radio buttons for 'Center Crop(0)', '원본 비율 유지(1)', '사용 안함' (selected), and 'Custom(0,1)'.

4. 메시지 구성요소 - 2) 프로필

초대메시지, 게임메시지 템플릿에서는 [프로필] 영역 설정하지 않습니다. '사용 안함' 설정해 주세요.

미리보기



프로필명 영역입니다.
라이언이 즐겨먹던 바로 그 틴케이스 치즈볼
바라만 봐도 즐거워지는 힐링 패키지에는 시크릿 스토리가 숨어있어요.
♡ 286 ◯ 45 < 845

자세히 보기

kakaogame_sdk3_test08 수산설정

User Argument

- 마지막에 저장된 값이 조회됩니다.
- 파라미터는 입력필드에 포맷으로 \${key} 입력하면 됩니다.

- 이미지
- 프로필**
- 제목/설명
- 소셜
- 버튼
- 공동링크
- 기타

프로필 설정

사용 사용 안함

이미지 이미지 업로드 Custom

파일을 끌어다 놓으세요. [파일 선택](#)

이미지 사이즈 ×

해당 필드는 미리보기 기능을 지원하지 않습니다. 설정 후 메시지 전송을 통해서 확인해주세요.

프로필명


링크 설정

개별링크 설정 공동링크 사용

4. 메시지 구성요소 - 3) 제목/설명

- 제목과 설명을 입력할 수 있습니다. (제목, 설명 각각 2줄 표시)
- 4줄의 설명이 필요한 경우 제목 or 설명 중 1가지만 사용 (총 4줄이 넘어갔을때 더보기는 지원되지 않고, “...” 말줄임 표시로 대체됨)
- 설명 예시
 - : 친구 `{sender_nick}`님이 초대했어요~ 지금 게임 다운로드 받으면 환영 선물도 드려요~(선물)
 - : `{stage_no}` 스테이지 점수를 `{sender_nick}`님이 앞서버렸네요! 지금 바로 도전해 볼까요!

미리보기



제목은 최대 2줄까지 지원
`{sender_nick}` 친구가 초대했습니다. --> 설명은 최대 2줄까지 지원

자세히 보기

kakaogame_sdk3_test08 수신설정

제목/설명 설정

사용 사용 안함

제목: 제목은 최대 2줄까지 지원

설명: `{sender_nick}` 친구가 초대했습니다. --> 설명은 최대 2줄까지 지원

링크 설정

개별링크 설정 공통링크 사용

User Argument

`{sender_nick}`

- 마지막에 저장된 값이 조회됩니다.
- 파라미터는 입력필드에 포맷으로 `{key}` 입력하면 됩니다.

4. 메시지 구성요소 - 4) 소셜

초대메시지, 게임메시지 템플릿에서는 [소셜] 영역 설정하지 않습니다. '사용 안함' 설정해 주세요.

미리보기



제목은 최대 2줄까지 지원
\${sender_nick} 친구가 초대했습니다. --> 설명은 최대 2줄까지 지원
♡ 286 ○ 45 ◀ 845
자세히 보기
kakaogame_sdk3_test08 수신설정

이미지	프로필	제목/설명	소셜	버튼	공통링크	기타
소셜 설정						
<input checked="" type="radio"/> 사용 <input type="radio"/> 사용 안함						
좋아요	286					
댓글	45					
공유	845					
조회						
구독자						

4. 메시지 구성요소 - 5) 버튼

1. 버튼 영역 : 최대 2개 표시, 버튼명은 8자 이하

2. 링크 설정

1) 초대 메시지 : 카카오게임즈에서 제공하는 링크로, OS 판단 및 게임 설치/미설치 여부 확인 후 마켓 이동 지원함

- '개별링크 설정'으로 변경 후, [Android/iOS Market > URL] 항목에 다음과 같이 설정해 주세요.

→ https://to.kakaogame.com/game/at-2150?rtc=atb_K-TAK09M0078 (2150 : 해당 게임의 '앱 마스터 ID'를 의미하며, 게임하기 어드민에서 확인 가능)

2) 게임 메시지

- '공통링크 사용'으로 설정하면, 게임이 실행됩니다.

- 딥링크로 구현하여, 게임실행 후 특정 위치로 이동을 원할 경우, '개별링크 설정'으로 적용해 주세요.

4. 메시지 구성요소 - 6) 공통링크

- 공통링크 설정을 해주면, 유저가 메시지 구성요소(이미지, 제목/설명, 버튼 등)에서 '개별링크 설정'을 제외한 항목에서는 공통링크 기준으로 동작합니다.
- link Object에 대한 상세 가이드
 - <https://developers.kakao.com/docs/latest/ko/message/message-template>
 - 링크 실행 우선순위 : Android/iOS ExecutionParams > mobileWebURL > webURL

미리보기

공통링크 설정

사용함 사용 안함

Mobile Web **ON**

DOMAIN:

PATH:

Web **ON**

DOMAIN:

PATH:

Android Scheme **ON**

SCHEME:

PARAMETER:

ex) key=value&key_01=value

Android Market **ON**

SCHEME:

PARAMETER:

ex) key=value&key_01=value

iOS Scheme **ON**

SCHEME:

PARAMETER:

ex) key=value&key_01=value

iOS Market **ON**

SCHEME:

PARAMETER:

ex) key=value&key_01=value

Windows **OFF**


Mac **OFF**

User Argument

- 마지막에 저장된 값이 조회됩니다.
- 파라미터는 입력필드에 포맷으로 {key} 입력하면 됩니다.

4. 메시지 구성요소 - 7) 기타

미리보기



프로필명 영역입니다.
제목은 최대 2줄까지 지원
\$(sender_nick) 친구가 초대했습니다.
--> 설명은 최대 2줄까지 지원

[자세히 보기](#)

kakaogame_sdk3_test08 수신설정

이미지
프로필
제목/설명
소셜
버튼
공통링크
기타

출처링크 설정

<p>Mobile Web</p> <p>DOMAIN <input type="text" value="\${REGI_WEB_DOMAIN}"/></p> <p>PATH <input type="text"/></p>	<p>Web</p> <p>DOMAIN <input type="text" value="\${REGI_WEB_DOMAIN}"/></p> <p>PATH <input type="text"/></p>
<p>Android Scheme</p> <p>SCHEME <input type="text" value="kacao\${APP_KEY}://kakaolink"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>	<p>Android Market</p> <p>SCHEME <input type="text" value="\${A_M}"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>
<p>iOS Scheme</p> <p>SCHEME <input type="text" value="kacao\${APP_KEY}://kakaolink"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>	<p>iOS Market</p> <p>SCHEME <input type="text" value="\${I_M}"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>
<p>Windows</p> <p>SCHEME <input type="text" value="kacao\${APP_KEY}://kakaolink"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>	<p>Mac</p> <p>SCHEME <input type="text" value="kacao\${APP_KEY}://kakaolink"/></p> <p>PARAMETER <input type="text"/></p> <p>ex) key=value&key_01=value</p>

기타 설정

전달 가능 Y(true) N(false) 사용 안함
 Custom(true, false)

게임에서는 '전달 가능' 설정항목을 N으로 설정해 주세요.
(메시지 관련 지표의 정확도를 높이기 위해서 입니다.)

5. 예시 - 초대 메시지 (버튼 터치 시, 마켓 이동 or 게임 실행)


ID 22945 Feed

템플릿 설명 삭제 저장

사용 목적 가입자에게만 전송 미가입자에게만 전송 가입여부 무관

수신 설정 사용 사용 안함

미리보기



제목은 최대 2줄까지 지원
 \${sender_nick} 친구가 초대했습니다. -->
 실명은 최대 2줄까지 지원

자세히 보기

kakaogame_sdk3_test08 수신설정

User Argument

- 마지막에 저장된 값이 조회됩니다.
 - 파라미터는 입력필드에 포맷으로 \${key} 입력하면 됩니다.

이름: 이미지, 프로필, 제목/설명, 소셜, 버튼, 공동링크, 기타

버튼 정렬
 가로(0) 세로(1) 사용 안함 Custom(0,1)

1 추가 삭제

버튼명

디스플레이 모두(both) 보낸 사람(sender) 받는 사람(receiver)
 Custom(both, sender ,receiver)

링크 설정

개별링크 설정 공동링크 사용

Mobile Web OFF	Web OFF
Android Scheme ON	Android Market ON
SCHEME <input type="text" value="kakao\${APP_KEY}://kakaolink"/>	SCHEME <input type="text" value="https://to.kakaogame.com/game/ε"/>
PARAMETER <input type="text"/>	PARAMETER <input type="text"/>
ex) key=value&key_01=value	ex) key=value&key_01=value
iOS Scheme ON	iOS Market ON
SCHEME <input type="text" value="kakao\${APP_KEY}://kakaolink"/>	SCHEME <input type="text" value="https://to.kakaogame.com/game/ε"/>
PARAMETER <input type="text"/>	PARAMETER <input type="text"/>
ex) key=value&key_01=value	ex) key=value&key_01=value
Windows OFF	Mac OFF

<링크 실행 우선순위>

- 상세 가이드는 아래 페이지에서 관리됩니다.

(<https://developers.kakao.com/docs/latest/ko/message/message-template> > link Object)

1순위

- (게임 미설치 유저) Android/iOS Market
- (게임 설치 유저) Android/iOS Scheme

2순위 : Mobile Web

3순위 : Web

* Windows/Mac

- 데스크탑용 카톡에서 메시지 링크를 실행 시, 링크 설정항목입니다.
- 게임에서는 해당 설정항목을 OFF로 설정해 주세요.

* 각 플랫폼별 링크 설정 정보가 없으면, <파트너 게임센터>에서 설정한 앱 정보(마켓URL, Bundle ID/Package Name)에 정의된 링크로 동작합니다. 설정한 앱 정보도 없으면 버튼 터치 시 이동하지 않습니다.

5. 예시 - 게임 메시지 (버튼 터치 시, 게임내 특정 위치로 이동)

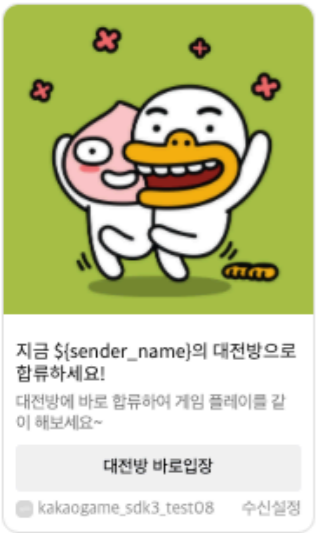
ID 22967 Feed

템플릿 설명: 친구와 팀전 한판 삭제 저장

사용 목적: 가입자에게만 전송 미가입자에게만 전송 가입여부 무관

수신 설정: 사용 사용 안함

미리보기



지금 \${sender_name}의 대전방으로 합류하세요!
대전방에 바로 합류하여 게임 플레이를 같이 해보세요~

대전방 바로입장

kakaogame_sdk3_test08 수신설정

User Argument

\$(deeplinkURL)
\$(sender_name)

- 마지막에 저장된 값이 조회됩니다.
- 파라미터는 입력필드에 포맷으로 \${key} 입력하면 됩니다.

버튼 설정

버튼 정렬: 가로(0) 세로(1) 사용 안함 Custom(0,1)

1 추가 삭제

버튼명: 대전방 바로입장

디스플레이: 모두(both) 보낸 사람(sender) 받는 사람(receiver)
 Custom(both, sender, receiver)

링크 설정

개별링크 설정 공통링크 사용

Mobile Web <input type="checkbox"/>	Web <input type="checkbox"/>
Android Scheme <input checked="" type="checkbox"/> SCHEME: kakao\${APP_KEY}://kakaolink PARAMETER: \${deeplinkURL} ex) key=value&key_01=value	Android Market <input checked="" type="checkbox"/> SCHEME: \${A_M} PARAMETER: ex) key=value&key_01=value
iOS Scheme <input checked="" type="checkbox"/> SCHEME: kakao\${APP_KEY}://kakaolink PARAMETER: \${deeplinkURL} ex) key=value&key_01=value	iOS Market <input checked="" type="checkbox"/> SCHEME: \${I_M} PARAMETER: ex) key=value&key_01=value
Windows <input type="checkbox"/>	Mac <input type="checkbox"/>

<딥링크로 게임내 특정 위치로 진입시키는 방법>

- 유저가 수신된 메시지를 터치 시, 딥링크로 정의된 특정 파라미터를 실행하여, 게임내 원하는 위치(대전방, 상점 등)로 이동시키실 수 있습니다.
- 메시지 템플릿에 [링크 설정] 영역에서, Android/iOS Scheme 영역의 PARAMETER 항목에 설정하면 됩니다.

* 해당 기능은 게임메시지에서만 사용할 수 있습니다.

감사합니다.