

결투장 등급 랭킹전 시스템



작성자: 강도희

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.06.13	결투장 등급 랭킹전 시스템 기획 작성	강도희	1.0
2016.06.30	결투장 랭킹 UI 추가	강도희	1.1
2016.07.04	결투장 리그 등급 16 종으로 변경	강도희	1.2

목차

REVISION	2
목차	3
1. 개요	5
1.1 의의	5
2. 결투장 등급 랭킹전 특징	6
2.1 점수 등급 & 티어(TIER).....	6
2.2 티어별 포인트 범위	8
2.3 최초 등급 및 포인트.....	8
2.4 전투 상대 매칭 - 비실시간 전투.....	8
2.4.1 캐릭터 레벨 50 미만 유저.....	8
2.4.2 캐릭터 레벨 50 이상 유저.....	8
2.5 전투 상대 매칭 - 실시간 전투.....	9
2.5.1 캐릭터 레벨 50 미만 유저.....	9
2.5.2 캐릭터 레벨 50 이상 유저.....	9
2.6 승패 포인트	10
2.7 강등 조치.....	10
2.8 정산.....	10
2.8.1 랭킹 정산.....	10
2.8.2 1일 정산.....	10
2.8.3 시즌 정산.....	11

2.9	신규 시즌 오픈.....	11
2.10	데미 생성.....	12
3.	결투장 랭킹 UI.....	13
3.1	랭킹 종류.....	13
3.2	점수 등급 & 티어(TIER).....	13
3.3	리스트 구성 - 자신의 랭킹.....	13
3.4	리스트 구성 - 등급별 랭킹.....	13

1. 개요

1.1 의의

결투장 등급 랭킹전은 시즌 7 일 동안 승패에 따라 포인트를 얻거나 잃어가며 자신의 포인트를 상승시켜 높은 등급을 획득하는 것이 목적이다. 상위랭킹 50 명을 제외한 나머지 유저들은 랭킹에 의한 보상이 아닌 등급에 의한 보상을 획득하기 때문에, 승리/패배 비율(Ratio)이 1.0 이상으로 지속적인 플레이를 할 경우 누구나 높은 등급을 유지할 수 있는 방식이다.

승리 시 +점수를 지급하고, 패배 시 -점수를 지급하기 때문에 승리/패배 비율(Ratio)이 1.0 이상을 유지하는 것이 가장 중요하고, 다음으로는 매일 정해진 참여 횟수를 모두 사용하여 +포인트를 늘려가는 것이 중요하다.

한 번 상위 등급을 달성한 유저가 결투장 플레이를 하지 않고 지속적인 보상을 받지 못하게 하기 위해 1 일 단위 최소 접속 횟수를 만족하지 않을 경우 등급&티어별 포인트를 일정량 차감하여 등급을 낮추게 한다.

2. 결투장 등급 랭킹전 특징

2.1 점수 등급 & 티어(Tier)

- 1) 결투장 등급과 티어는 결투장 상대 능력치를 판가름할 수 있는 시각적인 정보와 순위 보상 기준으로 사용된다.(티어 단계별 보상)
- 2) 총 7종의 결투장 등급과 등급 내에 1~3종 티어 단계가 있다.(총합 16 단계)
- 3) 결투장 등급과 티어 단계는 아이콘으로 표시하여 구분한다.
- 4) 등급과 티어별로 랭킹을 정산하여 각 등급과 티어별로 1위부터 표시되며 별도의 인원 제한은 없지만, 챔피언과 레전드 등급은 특별히 인원 제한을 한다.

<< 등급별 티어 단계 >>

티어	결투장 등급						
	챔피언	레전드	마스터	프리미어	챌린저	루키	클래식
1	√	√	√	√	√	√	√
2		√	√	√	√	√	
3			√	√	√	√	

<< 결투장 등급 내 티어단계 표시 샘플 >>



2.2 티어별 포인트 범위

- 1) 포인트 최소 범위값과 최대 범위값을 설정하고, 해당 포인트 구간에 포함된 유저에게 해당 결투장 등급과 티어 단계를 부여한다.
- 2) 단, 챔피언 등급과 레전드 등급은 포인트 최소~최대 범위값 조건 외에 인원 수 조건까지 충족해야 한다.

2.3 최초 등급 및 포인트

- 1) 계정 생성 후 최초 결투장을 이용하게 되는 유저는 클래식 등급 1 티어와 기본 포인트 1,000 포인트를 지급한다.
- 2) 전투 승리와 연승으로 + 포인트를 획득할 수도 있지만, 전투 패배와 연패로 포인트가 차감될 수 있다.
- 3) 단, 결투장 포인트는 0점 미만으로는 떨어지지 않으며, 신규 시즌 오픈 시 기본 포인트인 1,000 점으로 다시 시작한다.

2.4 전투 상대 매칭 - 비실시간 전투

- 1) 전투 상대는 동일 티어단계 안에서만 매칭된다.
- 2) 단, 챔피언과 레전드 등급의 50명 유저는 마스터 1 티어 유저와 매칭된다.

2.4.1 캐릭터 레벨 50 미만 유저

- 1) 자신의 등급별 결투장 랭킹 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중에 자신의 캐릭터 레벨 1차 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 2) 자신의 등급별 랭킹 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중 캐릭터 레벨 1차 **최소~최대 범위값** 안의 유저가 없을 경우 2차 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 3) 2차 **최소~최대 범위값** 안의 유저도 없을 경우 캐릭터 레벨 조건없이 최초 조건인 결투장 랭킹 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중에서 한 명을 랜덤 매칭시킨다.

2.4.2 캐릭터 레벨 50 이상 유저

- 1) 자신의 등급별 결투장 랭킹 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중에 자신의 수호자 레벨 1차 **최소~최대 범위값** 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.

메모 포함[J1]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingRankRange : +/- 100 위 설정

메모 포함[J2]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingCharLv1stRange : +/- 5 레벨 설정

메모 포함[J3]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingCharLv2ndRange : +/- 10 레벨 설정

메모 포함[J4]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingRankRange : +/- 100 위 설정

메모 포함[J5]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingGDLv1stRange : +/- 50 레벨 설정

- 2) 자신의 등급별 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중 수호자 레벨 1 차 최소~최대 범위값 안의 유저가 없을 경우 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 3) 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저도 없을 경우 수호자 레벨 조건없이 최초 조건인 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중에서 한 명을 랜덤 매칭시킨다.

메모 포함[J6]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingGDLv2ndRange : +/- 150 레벨 설정

2.5 전투 상대 매칭 - 실시간 전투

- 1) 전투 상대는 동일 등급 안에서만 매칭된다.
- 2) 단, 챔피언과 레전드 등급의 50 명 유저는 마스터 등급 유저와 매칭된다.
- 3) 실시간으로 결투장 매칭을 시도하는 유저를 7 종의 단계별로 대기 리스트를 만들고, 대기자 중 가장 먼저 매칭을 시도한 유저를 기준으로 아래 조건에 의해 매칭이 결정된다.
- 4) 매칭이 완료되면 대기 리스트에서 삭제되며, 남은 대기 리스트 중 가장 먼저 매칭을 시도한 유저를 기준으로 매칭하는 방식을 반복적으로 진행시킨다.

2.5.1 캐릭터 레벨 50 미만 유저

- 1) 자신의 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중에 자신의 캐릭터 레벨 1 차 최소~최대 범위값 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 2) 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중 캐릭터 레벨 1 차 최소~최대 범위값 안의 유저가 없을 경우 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 3) 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저도 없을 경우 캐릭터 레벨 조건없이 최초 조건인 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중에서 한 명을 랜덤 매칭시킨다.

메모 포함[J7]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingRankRange : +/- 100(위) 설정

메모 포함[J8]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingCharLv1stRange : +/- 5(레벨) 설정

메모 포함[J9]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingCharLv2ndRange : +/- 10(레벨) 설정

2.5.2 캐릭터 레벨 50 이상 유저

- 1) 자신의 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중에 자신의 수호자 레벨 1 차 최소~최대 범위값 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 2) 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중 수호자 레벨 1 차 최소~최대 범위값 안의 유저가 없을 경우 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저 중 한 명을 랜덤 매칭시킨다.
- 3) 2 차 최소~최대 범위값 안의 유저도 없을 경우 수호자 레벨 조건없이 최초 조건인 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저 중에서 한 명을 랜덤 매칭시킨다.

메모 포함[J10]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingRankRange : +/- 100(위) 설정

메모 포함[J11]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingGDLv1stRange : +/- 50(레벨) 설정

메모 포함[J12]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingGDLv2ndRange : +/- 150(레벨) 설정

- 4) 결투장 랭킹 최소~최대 범위값 안의 유저도 없을 경우 **매칭 대기시간** 동안 대기하였다가 매칭 실패 처리한다.

메모 포함[J13]: ValueInfo > DefaultValue > PVPMatchingStandbyTime : 10(초) 설정

2.6 승패 포인트

- 1) 결투장 결과에 따라 **승리 시 획득하는 포인트와 패배 시 차감되는 포인트**와 연승 시 추가 획득하는 포인트와 연패 시 추가 차감하는 포인트가 있다.
- 2) 단, 연승 또는 연패를 지속적으로 하더라도 추가 **획득 또는 차감하는 포인트의 최대치**를 넘진 않는다.
- 3) 승리 시 기본 +15 포인트를 획득하고, 연승 횟수에 따라 추가 획득 포인트를 2 연승부터 순차적으로 +5 포인트까지 지급한다.
- 4) 단, 연승 포인트는 최대 +5 포인트를 넘진 않는다.
- 5) 패배 시 기존 -15 포인트를 차감한다. 연패 횟수에 따라 추가 차감 포인트를 2 연패부터 순차적으로 -5 포인트까지 차감한다.
- 6) 단, 연패 차감 포인트는 최대 -5 포인트를 넘진 않는다.

메모 포함[J14]: ValueInfo > DefaultValue > PVPVictory&DefeatPoint : +/- 15(포인트) 설정

메모 포함[J15]: ValueInfo > DefaultValue > PVPWinningStreak&LosingStreakMaxPoint : +/- 5(포인트) 설정

2.7 강등 조치

- 1) 서버시간 기준 1 일단위 결투장 참여를 일정횟수 이상 플레이 하지 않을 경우 서버 1 일 단위 변경 시 등급&티어별로 포인트를 차감하여 1 티어 단계씩 강등시킨다.
- 2) 단, 최저 등급인 클래식 등급은 강등하지 않는다.

2.8 정산

2.8.1 랭킹 정산

- 1) 16 단계 티어별로 유저별 보유한 포인트를 기준으로 실시간 랭킹을 표시한다.
- 2) 랭킹 포인트가 동일한 유저일 경우 캐릭터레벨 또는 수호자레벨이 낮은 유저를 상위 랭킹으로 판정한다.
- 3) 실시간 정산이 불가능할 경우 1 시간 단위로 정산하여 반영한다.

2.8.2 1 일 정산

- 1) 서버 시간 기준 1 일 단위가 변경될 때 정산을 한다.

2) 1 일 정산에는 강등 조건에 해당하는 유저의 포인트를 차감하여 새로운 등급 부여와 랭킹을 정산한다.

2.8.3 시즌 정산

- 1) 서버시간 기준 7 일 단위로 PM 12 시에 시즌을 종료하고, 전투중인 결과를 확인하기 위해 AM 0 시 5 분에 순위 정산을 시작 한다.
- 2) 정산 완료 후 결투장 보상받기 버튼 클릭으로 등급&티어별 보상을 지급한다. 다음 시즌이 종료되기 전까지 보상을 받지 않은 유저의 보상은 삭제된다.
- 3) 보상은 티어 16 단계별로 보상을 지급한다.

2.9 신규 시즌 오픈

- 1) 시즌 정산이 완료되고 신규 시즌이 오픈되면 이전 시즌에 자신이 속해있던 등급과 티어에 설정된 기본지급포인트를 가지고 새로운 시즌을 시작한다.
- 2) 챔피언과 레전드 등급의 유저는 마스터 1 티어의 기본 포인트로 신규 시즌을 시작하고, 나머지 등급의 유저는 자신이 속한 등급&티어의 기본 포인트로 신규 시즌을 시작한다.
- 3) 단, 클래식 유저의 경우 최초 지급 포인트인 1,000 이하일 경우도 있기 때문에 최초 지급 포인트와 동일한 1,000 포인트를 지급한다.

<< 결투장 등급 랭킹전 설정 >>

등급	티어 단계	인원 최소범위	인원 최대범위	포인트 최소 범위	포인트 최대 범위	순위 보상(점)	강등 조건 (1 일 참여횟수)	강등 차감 포인트	신규 시즌 오픈 기본지급포인트
챔피언	1	1	1	5000	1000000	1500	5	500	4000
레전드	2	2	10	4500	1000000	1300	5	400	4000
	1	11	50	4500	1000000	1100	5	400	4000
마스터	3	-	-	4000	4499	1000	5	300	4000
	2	-	-	3600	3999	900	5	300	3600
	1	-	-	3200	3599	800	5	300	3200
프리미어	3	-	-	2800	3199	650	3	200	2800
	2	-	-	2500	2799	600	3	200	2500
	1	-	-	2200	2499	550	3	200	2200

챌린저	3	-	-	1900	2199	400	3	100	1900
	2	-	-	1700	1899	350	3	100	1700
	1	-	-	1500	1699	300	3	100	1500
루키	3	-	-	1300	1499	100	1	50	1300
	2	-	-	1200	1299	70	1	50	1200
	1	-	-	1100	1199	50	1	50	1100
클래식	1	-	-	0	1099	30	0	0	1000

2.10 더미 생성

- 1) 서비스 초기 최초 제공 더미를 1 위~100 개까지 제공하여 최초 계정 생성한 유저가 매칭할 상대방으로 사용한다.
- 2) 더미는 캐릭터 레벨 1~20 레벨 사이로 설정하며, 포인트는 1000~1100 점 사이로 설정한다.

3. 결투장 랭킹 UI

3.1 랭킹 종류

- 1) 유저 계정마다 결투장에 1 회 이상 참여한 캐릭터 모두를 대상으로 등급 랭킹, 버서커 랭킹, 데몬헌터 랭킹, 아칸 랭킹, 나이트 랭킹으로 구성한다.
- 2) 등급 랭킹과 친구 랭킹은 캐릭터 종류와 상관없이 랭킹을 표시하며, 캐릭터 랭킹에서는 캐릭터별 랭킹만 표시한다.
- 3) 버서커와 아칸으로 1 회 이상 결투장에 참여한 유저의 경우 등급 랭킹과 버서커 랭킹, 아칸 랭킹에 각각 산정된다.
- 4) 버서커와 아칸 중 접속한 캐릭터를 기준으로 등급 랭킹과 캐릭터 랭킹을 표시하고, 접속하지 않은 캐릭터의 랭킹 정보는 표시하지 않는다.

3.2 점수 등급 & 티어(Tier)

- 1) 랭킹 종류와 상관없이 UI 에서 표시하는 방식은 해당 캐릭터 랭킹과 해당 캐릭터가 속한 등급의 랭킹 100 명만 표시한다.
- 2) 다른 등급의 랭킹 정보를 확인하기 위해선 점수 등급과 티어 리스트 중 확인하고 싶은 등급을 선택하여 선택한 등급과 티어의 랭킹 100 명을 표시한다.

3.3 리스트 구성 - 자신의 랭킹

- 1) 16 단계 등급과 티어 중 자신의 캐릭터가 속한 등급을 기본 선택하도록 하고, 해당 등급을 표시한다. 드롭다운 버튼을 선택하여 다른 등급을 선택할 수 있다.
- 2) 내 랭킹은 자신이 속한 등급의 랭킹 순위를 숫자로 표시한다.(22 단계마다 각 1 위부터 표시한다.)
- 3) 자신의 캐릭터의 현재 랭킹 포인트를 숫자로 표시한다.

3.4 리스트 구성 - 등급별 랭킹

- 1) 선택한 등급의 1 위부터 100 위까지 리스트를 표시한다. 자신의 캐릭터 랭킹이 100 위 안에 있을 경우에도 표시한다. 단, 친구랭킹에는 등급 선택이 없다.
- 2) 순위 표시는 1~100 스트링으로 숫자를 표시한다. 순위는 일반적으로 100,000 단위까지 표시될 수 있도록 디자인한다.
- 3) 등급 마크와 캐릭터 클래스 아이콘을 표시한다.
- 4) 캐릭터 레벨 정보와 수호자레벨 정보, 닉네임 정보와 길드명 정보를 스트링으로 표시한다.
- 5) 등급명칭 스트링 표시와 랭킹 포인트를 표시한다.
- 6) 친구 초대 버튼과 장비 구경 버튼을 제공한다. 단, 친구랭킹에는 친구 초대 버튼이 없다.

결투장	등급	버서커	데몬헌터	아칸	나이트	친구
길드	등급: 레전드(티어 2)	내 랭킹: 1,234,567위		랭킹포인트: 1,234		
초월언전	1	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	레전드(티어 2)	123,456 포인트	친구 초대	장비 구경
	2	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	레전드(티어 2)	123,456 포인트	친구 초대	장비 구경
	3	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	레전드(티어 2)	123,456 포인트	친구 초대	장비 구경

결투장	등급	버서커	데몬헌터	아칸	나이트	친구
길드	등급: -	내 랭킹: 1,234,567위		랭킹포인트: 1,234		
초월언전	1	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	레전드(티어2)	123,456 포인트		장비 구경
	2	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	마스터(티어3)	123,456 포인트		장비 구경
	3	Lv.50 (GD Lv.200) 잘생겨서피곤해요(구렛나룬남겨길드)	루키(티어6)	123,456 포인트		장비 구경

잘생겨서피곤해요

길드: 구렛나룬는지켜줘
캐릭터 레벨: Lv.50
수호자 레벨: Lv.1234
결투장 랭킹: 레전드(티어3) 123,456위

상세정보

Test01 전투력 1545

상세정보

Test01 전투력 1545

레벨 49
1775 / 26630 0%

수호자 레벨 0 / 0 0%

< 공격 계열 >

공격력 401
공격 속도 0
치명타 확률 23
치명타 세기 3
치명타 저항 0
적중도 112
신성력 100

< 방어 계열 >

방어력 5575
피해감소 1
상태이상저항 17

< 보조 계열 >