

결투장 순위 쟁탈전 시스템



작성자: 강도희

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.06.13	결투장 순위 쟁탈전 시스템 기획 작성	강도희	1.0

목차

REVISION	2
목차	3
1. 개요	4
1.1 의의	4
2. 결투장 순위 쟁탈전 특징	5
2.1 순위 등급 & 티어(TIER).....	5
2.2 티어별 순위 범위	7
2.3 전투 상대 선택 및 순위 결정 방식.....	7
2.4 순위 정산 및 보상	7
2.5 더미 생성.....	8

1. 개요

1.1 의의

결투장 순위 쟁탈전 방식은 도전 성공 시 상대방의 순위와 나의 순위를 맞바꾸는 방식으로 매일 PM 9 시 정산시간 바로 직전에 마지막 전투를 해야 랭킹 순위방어나 순위상승에 유리하기 때문에 유저들로 하여금 저녁 9 시는 녹스 결투장을 하는 시간으로 각인시킬 수 있게 된다. 이는 PM 8 시부터 9 시 직전까지 만사 제쳐두고라도 게임에 접속해야 하는 핫타임으로 여겨진다.

이 시간대에는 5 회 도전을 하는 것도 중요하지만 자신에게 도전을 해온 유저에 의해 순위하락이 되지는 않는지 수시로 확인해야 하는 시간이기도 하다. 순위 쟁탈전을 하는 유저 대부분은 도전자에 의해 순위 하락을 하는 경우를 대비해서 5 회 도전 기회를 미리 소진시키는 것보다는 마지막 1 회 도전을 8 시 55 분쯤에 사용하는 등의 전략적인 플레이를 하기도 한다. 이런 전략적인 플레이를 하는 유저는 별다른 이벤트나 리텐션 장치가 아니더라도 녹스라는 게임을 지속적으로 플레이할 준비가 되어 있다고 볼 수 있다.

하루 중 특정 시간대에 녹스를 연상시키고 게임에 접속하는 행동으로 이어지는 식으로 유저의 생활 패턴이 되고, 시간이 지날수록 몸과 머릿속에 각인시켜 장기 접속 유저로 남도록 하는 것이 순위 쟁탈전의 목적이다.

2. 결투장 순위 쟁탈전 특징

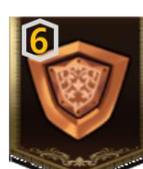
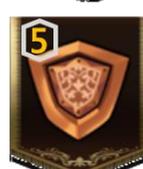
2.1 순위 등급 & 티어(Tier)

- 1) 순위 등급과 티어는 결투장 상대 능력치를 평가할 수 있는 시각적인 정보와 순위 보상 기준으로 사용된다.(티어 단계별 보상)
- 2) 총 7종의 순위 등급과 등급 내에 1~6 종 티어 단계가 있다.(총합 22 단계)
- 3) 순위 등급과 티어 단계는 아이콘 표시되어 랭킹 등 표시에 사용된다.

<< 순위 등급별 티어 단계 >>

티어	순위 등급						
	챔피언	레전드	마스터	프리미어	챌린저	루키	클래식
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2		✓	✓	✓	✓	✓	
3			✓	✓	✓	✓	
4				✓	✓	✓	
5					✓	✓	
6						✓	

<< 순위 등급 내 티어단계 표시 샘플 >>



2.2 티어별 순위 범위

- 1) 순위 최소 범위값과 최대 범위값을 설정하고, 해당 순위에 포함된 유저에게 해당 순위 등급과 티어 단계를 부여한다.
- 2) 설정된 순위 최대 수보다 유저 수가 많아질 경우 클래식 2 티어를 추가하는 식으로 확장한다.

2.3 전투 상대 선택 및 순위 결정 방식

- 1) 자신보다 상위 순위의 유저 5명 리스트 중 하나의 유저를 선택하고, 해당 유저와 1:1 전투를 하는 방식으로 진행된다.
- 2) 전투 상대 선정은 자신의 티어 단계가 2 단계 높은 유저 중 1명과 티어 단계가 1 단계 높은 유저 2명, 동일 티어 단계 중 자신보다 순위가 높은 유저 2명을 서버에서 랜덤 선택하여 리스트로 표시한다. (리스트 갱신가능) 단, 챔피언 등 최고 단계 티어 유저와 같이 상위 티어가 없는 경우 동일 티어 내에서 자신보다 순위가 높은 3명 또는 5명을 랜덤 선택한다.
- 3) 승리 시 상대방의 순위를 자신과 맞바꾸고, 패배 시 랭킹은 유지된다.(5,123 위 <-> 32,875 위)
- 4) 도전을 받아 전투를 진행 중인 유저는 전투 중에 다른 도전자에게 추가 도전을 받지 않는다. 도전을 받은 유저가 승리하여 순위 방어에 성공할 경우 바로 다른 도전자에게 도전을 받지만, 순위 방어에 실패하였을 경우 도전자 순위와 변경된 최종 순위에 따라 쟁탈전 진행 여부가 결정된다.
- 5) 또한, 자신보다 상위 순위 유저에게 도전 중에 하위 순위 유저에게 도전을 받을 경우 먼저 전투가 완료되는 결과를 반영하고, 다음 전투 종료 시 최종 순위 결과를 반영한다.

2.4 순위 정산 및 보상

- 1) 서버시간 기준 1일 단위로 PM 9시에 순위 정산을 한다.
- 2) 정산시간 기준으로 1일 단위 순위 보상을 지급하고, 정산 시간 이전에 전투를 시작하여 정산 시간 이후에 전투가 종료될 경우 순위 변경은 이뤄지지만 순위 보상에는 영향을 미치지 못한다.
- 3) 보상은 티어 22 단계별로 보상을 지급한다.

<< 티어별 순위 범위 >>

등급	티어 단계	순위 최소범위	순위 최대범위	순위 보상(점)
챔피언	1	1	1	560
레전드	1	2	10	510
	2	11	50	460

마스터	1	51	100	410
	2	101	250	370
	3	251	500	330
프리미어	1	501	1,000	290
	2	1,001	3,000	260
	3	3,001	6,000	230
	4	6,001	10,000	200
챌린저	1	10,001	15,000	170
	2	15,001	25,000	150
	3	25,001	40,000	130
	4	40,001	60,000	110
	5	60,001	100,000	90
루키	1	100,001	150,000	70
	2	150,001	250,000	60
	3	250,001	400,000	50
	4	400,001	600,000	40
	5	600,001	1,000,000	30
	6	1,000,001	2,000,000	20
클래식	1	2,000,001	-	10

2.5 더미 생성

- 1) 서비스 초기 최초 제공 더미를 1 위~1,000 위까지 제공하여 최초 계정 생성한 유저가 도전할 상대방으로 사용한다.
- 2) 게임에 최초 계정 생성한 실제 유저를 최초 순위 1,001 위로 지정하고, 향후 계정 생성한 유저 순서대로 1,002 위부터 순차 지정한다.