

5월 15일 피드백

## <개발>

### 가상 랭킹 점수 업데이트 관련 기술적 방안

유저가 다시 도전했을 때, 점수 업데이트를 어떻게 할 것인가?

교수님) 2~3등 랜덤 값을 줘서 걸치게 하기

### 도달 가능한 목표에 대한 시간 계산(상대성)

1) 고렙(높은 점수)과 큰 차이가 나지 않게 / 가상 랭킹과 원리는 같음

실제로는 후반 갈수록 시간이 많이 들지만, 눈앞의 값은 비슷하게 보이도록 하는 방법

① 같은 시간이 들지만, 30 > 40이 30 > 500보다 더 의욕이 들도록 한다

② 들인 시간이 차이날 때, 한 달 플레이 레벨 : 30 / 일주일 플레이 레벨 : 20

교수님) 시스템이 달라진 건 없지만, 유저가 보기에 할만하다는 생각이 들도록

2) 시스템적으로 획득 가능한 점수에 제한을 두어, 도전 의욕을 일으키게

① 잘해도 3700점, 못해도 3500점을 얻게 해 점수 차이가 크게 안 난다고 착각하게 만드는 방식

② 플레이 횟수에 따라 최대 점수 획득 제한을 두고, 차후 진짜 스코어를 얻도록 하는 방식

ex) 1회차 : 1000점 이하, 2회차 : 2000점 이하, 3회차 : 3000점 이하, 이후 진짜로 획득한 점수

// 진짜로 획득 가능해진 점수에도 최대치를 두기 가능 (아무리 잘해도 3550점까지)

## <실험>

A/B 실험 집단에게 강제로 일정 시간(10~30분) 게임 시키기 / 비트윈으로 진행

A집단 : 아무런 안내/정보 제공 없이 게임 플레이 후, 설문 실시

B집단 : 동시다발적 진행이라고 속여 게임 플레이 후, 설문 실시

동시다발적 진행(30명 피험자가 있다, 온라인 실시간 랭킹이다 등)

## <기획>

1. 설계 기반/유저 리텐션이라는 단어가 애매함
2. 아슬아슬한 상위권이 재밌게 느껴질지 생각해보기 / 수업에선 근사치(②)를 선호
  - ① 낮은 랭킹 > 높은 랭킹으로 올라가는 재미
  - ② 높은 랭킹에서 최고 랭킹 달성을 위해 경쟁하는 재미
3. 투입한 시간과 노력이 무조건 정방향적인 레벨 상승으로 이어지진 않는다.  
ex) 로그 스케일