

화려한 솔로킬 티어 시스템 기획서

작성자	김준성
전화번호	010-9914-7435
이메일	anonymous159@naver.com

작성 내역

작성자	작성일	작성 내용
김준성	19.7.1	최초 작성 시작
김준성	19.7.1	UI 를 제외한 부분 작성 완료

1. 개요

- | 티어의 정의
- | 기획 의도

2. 시스템

- | 티어
- | 배치고사
- | 승급전

3. UI

- | 작은 목차
- | 작은 목차

4. 데이터베이스

- | 테이블 데이터
- | 유저 데이터

1. 개요

1. 개요

MMR

Match Making Rating의 약자로,
비슷한 수준의 유저끼리 매칭되
게 해주는 값

1.1 티어의 정의

유저의 실력에 따라 속해있는 단계를 뜻한다.

티어는 랭크 게임에만 존재한다.

1.2 기획 의도

- 유저들간의 경쟁심 유발

다른 사람과 경쟁해 랭킹을 올리고 싶어하는 경쟁심을 자극해 게임에 몰입시킨다.

- 직관적인 실력의 척도로 사용

MMR이라는 4자리의 숫자보다 더 뚜렷하고 직관적으로 유저의 위치를 파악 가능할 수 있게 한다.

2. 시스템

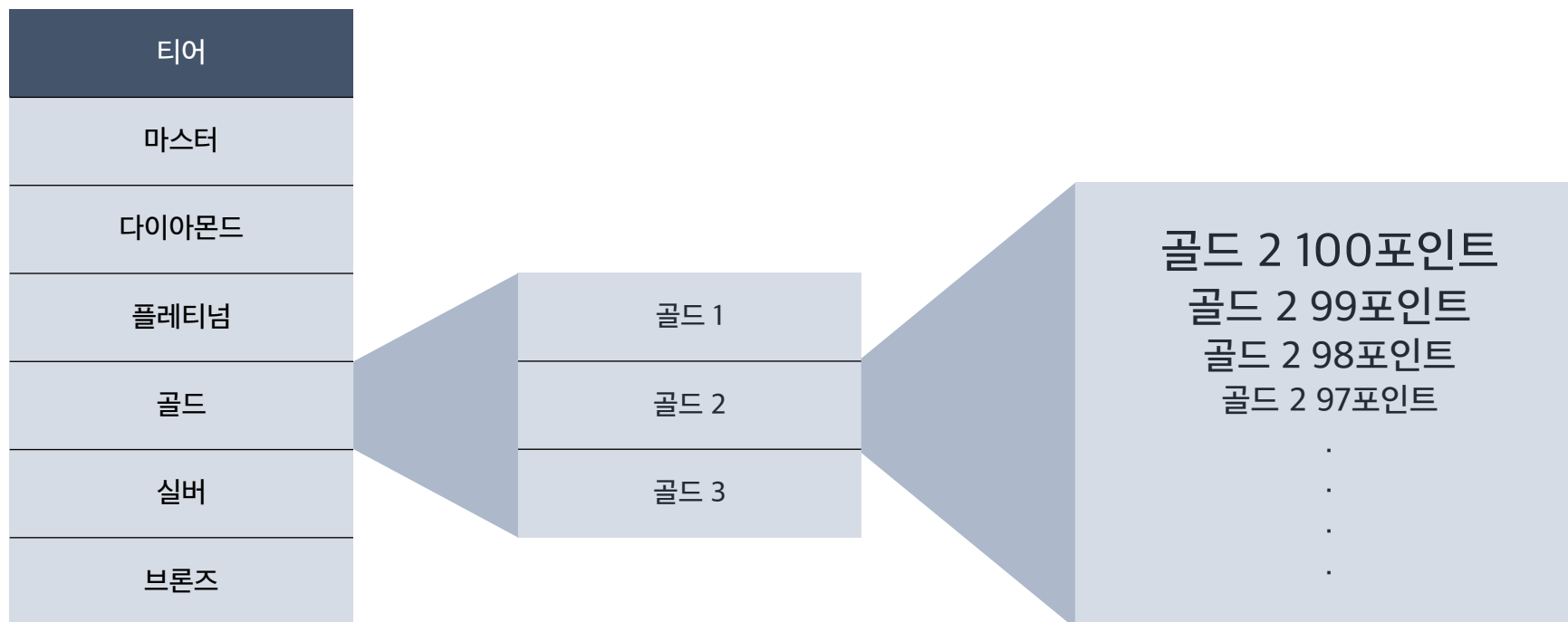
2. 시스템

2.1 티어

- 티어의 분류

티어는 크게 6단계로 이루어지고 마스터 티어를 제외한 각 단계에서 세부적으로 3단계로 나뉘어진다.

티어의 분류는 다음과 같다.



2. 시스템

2.1 티어

- 티어 포인트

각 티어는 최소 0, 최대 100인 티어 포인트를 가진다.

마스터 티어는 예외적으로 최소 0, 최대 3000인 티어 포인트를 가진다.

랭크 게임이 종료된 후 유저들은 티어 포인트를 얻거나 잃는다.

얻거나 잃는 티어 포인트의 양은 다음과 같다.

$$\text{증감하는 티어 포인트} = \text{상승/하락한 MMR} * 1.67$$

- 티어 상승

마스터 티어를 제외한 티어는 가진 포인트가 100이 되면 티어가 상승할 자격이 있는지를 가리는 승급전을 진행한다.

자세한 내용은 [[2. 시스템 - 2.3 승급전](#)] 을 참고한다.

2. 시스템

2.1 티어

- 티어 강등

랭크 게임이 종료된 후, 유저의 티어와 MMR을 비교해 MMR이 기준치 이하일 경우 티어가 강등된다. ex) 다이아몬드 3티어 -> 플래티넘 1티어
티어 강등 기준 MMR은 [4. 데이터 테이블 - 4.1 테이블 데이터 - 티어 기준 MMR] 을 참고한다.

또한 티어의 수준에 따라 오랫동안 게임을 플레이 하지 않아도 티어가 강등된다.

게임을 플레이하지 않은 일수에 비례해 티어 포인트가 감소하고 티어 포인트가 0인 상태에서 티어 포인트가 감소해야하면 티어가 강등된다.

ex) 다이아몬드 2 -> 다이아몬드 3

티어 강등 기준 휴면일수는 [4. 데이터 테이블 - 4.1 테이블 데이터 - 티어 강등 기준 휴면일수] 을 참고한다.

2. 시스템

2.2 배치고사

처음 랭크 게임 모드를 플레이하는 유저는 배치 진행 중 상태가 되어 배치고사를 진행한다.

배치고사를 시작한 유저는 이후 플레이하는 랭크 게임 10판으로 배치될 티어를 결정한다.

배치 진행 중인 유저는 배치 진행 중인 유저만 매칭된다.

배치고사 매치 메이킹 시에는 일반 게임 MMR을 사용한다.

그러나 매치 종료 후에는 일반 게임, 랭크 게임 MMR이 모두 증감한다.

ex) 일반 게임 MMR로 매칭을 한 후 20 MMR을 획득하면 일반 게임, 랭크 게임 MMR 모두 20이 증가한다.

배치고사 10판을 치루면 배치고사 결과 MMR에 따라 티어가 배치된다.

배치고사 결과 MMR은 다음과 같다.

$$\text{배치고사 결과 MMR} = 950 + \text{일반 게임 MMR} * 0.1 + \text{배치고사에서 획득한 MMR}$$

배치고사 결과 MMR은 소수점을 제거한다.

배치고사 결과 MMR에 따른 배치 티어는 [4. 데이터 테이블 - 4.1 테이블 데이터 - 티어 기준 MMR] 을 참고한다.

ex) 배치고사 결과 MMR이 골드 3 MMR 이상이고, 골드 2 MMR 미만일 경우, 골드 3에 배치된다.

2. 시스템

2.3 승급전

마스터 티어를 제외한 티어는 티어 포인트가 100포인트에 도달하면 승급 진행 중 상태가 되어 승급전을 진행한다.

승급전을 시작한 유저는 이후 플레이하는 랭크 게임 3판으로 승급 여부를 판단한다.

승급 진행 중인 유저는 승급 진행 중인 유저만 매칭된다.

3판 중 2판을 승리하면 승급에 성공하고, 2판을 패배하면 승급에 실패한다.

승급 진행 중이라도 티어 포인트는 증감한다.

승급전에 성공하면 다음 단계로 티어가 상승하고 티어 포인트가 0이 된다.

ex) 플래티넘 3티어 100P -> 플래티넘 2티어 0P

3. UI



3. UI

3.1 제목

- 본문입니다.



번호	이름	형태	설명
1			
2			
3			
4			
5			
6			

4. 데이터 테이블

4. 데이터 테이블

4.1 테이블 데이터

- 티어 기준 MMR (TABLE_TierMMR)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	티어	Tier	정수	십의 자리 수 = 티어 대분류 (1 = 브론즈, 2 = 실버, 3 = 골드, ..., 6 = 마스터) 일의 자리 수 = 티어 소분류 (0 = 티어 소분류 없음, 1 = 1티어, 2 = 2티어, 3 = 3티어)
3	기준 MMR	MMR_Level	정수	기준 MMR

4. 데이터 테이블

4.1 테이블 데이터

- 티어 강등 기준 휴면일수 (TABLE_TierDemotionInactivity)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	티어	Tier	정수	티어 대분류 (1 = 브론즈, 2 = 실버, 3 = 골드, ..., 6 = 마스터)
3	휴면 일수	Days_Inactivity	정수	강등 기준 휴면 일수
4	감소하는 티어 포인트	Decrease_Tier_Point	정수	휴면 시 감소하는 티어 포인트

4. 데이터 테이블

4.2 유저 데이터

- 유저 티어 테이블 (DB_UserTier)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	유저를 구분하기 위한 인덱스
2	유저 ID	User_ID	문자열	유저의 ID
3	티어 대분류	User_Tier_1	정수	유저의 티어 대분류 (1 = 브론즈, 2 = 실버, 3 = 골드, ..., 6 = 마스터)
4	티어 소분류	User_Tier_2	정수	유저의 티어 소분류 (1 = 1티어, 2 = 2티어, 3 = 3티어)
5	티어 포인트	User_Tier_Point	정수	유저가 가진 티어 포인트
6	배치고사 승리 수	User_Placement_Victorys	정수	유저의 배치고사 승리 수, 배치고사 종료 시 0으로 초기화
7	배치고사 패배 수	User_Placement_Defeats	정수	유저의 배치고사 패배 수, 배치고사 종료 시 0으로 초기화
8	배치고사 획득 MMR	User_Placement_MMR	정수	배치고사에서 획득한 MMR, 배치고사 종료 시 0으로 초기화
9	승급전 승리 수	User_Promotion_Victorys	정수	유저의 승급전 승리 수, 승급전 종료 시 0으로 초기화
10	승급전 패배 수	User_Promotion_Defeats	정수	유저의 승급전 패배 수, 승급전 종료 시 0으로 초기화