

매칭 시스템

매칭규칙		예시
1	가장 오래 기다린 플레이어나 파티	
2	플레이어의 MMR이나 파티의 평균 MMR을 기준으로 허용 가능한 범위 내에 대전을 구성할 플레이어가 있는지 확인	
3	양팀의 MMR이 같도록 배치해 승리확률을 50%에 가까워지도록 하고, 포지션 선호도를 고려함	
4	팀이 구성되면 MMR 차이가 일정 기준치 이하인지 확인	
5	준비 완료 되면 게임 전단계 시작	
6	2단계에서 MMR과 랭크 차이가 특정 범위 이내인 플레이어만 매칭 시킨다. 차이는 처음에는 작지만 매초 일정량만큼 늘어남 이 과정이 2분간 계속되고, 2분이 지나면 허용되는 랭크 및 MMR 격차가 최대 범위에 달하고, 시스템은 확대된 범위로 18분간 대전을 검색해, 총 20분간 대전을 검색하게 됨.	
랭크 표시		
1	티어별 랭크 표시는 오른쪽 표 참고	
2	승리 했을때 랭크 표시 +1	
3	졌을때 랭크 표시 -1(실버~챌린저 까지만, 브론즈와 아이언은 해당 안됨)	
MMR 포인트 매칭 규칙		예시
1	최소 100에서 최대 1000	
2	2분 이전에 매초동안 범위 격차가 늘어나는데 10초간격으로 10씩 늘어나서 최대 격차는 100으로 잡는다	ex) 기준 MMR이 100이면 기본으로 평균 격차가 50이 되고 그 격차가 10초에 50을 유지하고 20초에 52이 되고 30초에 55이 되고 40초에 60이 되고 50초에 65이 되고 60초에 70이 되고 70초에 75이 되고 80초에 80이 되고 90초에 85이 되고 100초에 90이 되고 110초에 95이 되고 120초에 100이 된다. 2분 이후로는 쪽 평균격차 100을 유지
3	MMR 평균 격차는 허용 시작은 50이다	
매칭 기준		예시
1	양팀의 승리 확률이 동일한 공평한 대전(적팀의 MMR도 내 MMR과 비슷함	
2	낮은 지연	
3	포지션 선호도 고려(해당하는 경우)	
MMR 포인트 부여 규칙		예시
1	이겼을때 최대 부여해주는 MMR 포인트는 10, 졌을때는 -10	
1-1	팀이 승리했을때	
1)	기본적으로 주는 포인트 2	
2)	MVP가 됐을때 2	
3)	(상대팀 참여 인원이 더 많거나 or 상대팀 자리비움 인원이 더 적을때) and 경기가 8분 이상 지속됐을때	
가)	기본 2	
4)	참여 인원이 같거나 적고 or 상대팀 자리비움 인원이 같거나 적을때 and 경기가 8분 이상 지속됐을때	
가)	MMR 평균이 상대방팀이 더 높는데 승리 했을때 2	
나)	내 랭크의 평균 MMR보다 낮는데 승리 했을때 1	
다)	연승했을 경우 1	
1-2	팀이 졌을때	
1)	기본으로 졌을때 -2	
2)	내 팀의 데미지 가장 적게 넣었을때 -2 (경기가 10분 이상 지속됐을 경우)	

3)	"(상대팀 참여 인원이 더 적거나 or 상대팀 자리비움 인원이 더 많을때) and 경기가 8분 이상 지속됐을때"	
가)	기본 -2	
4)	참여 인원이 같거나 많고 or 상대팀 자리비움 인원이 같거나 많때 and 경기가 8분 이상 지속됐을때	
가)	MMR 평균이 상대팀보다 큰데 졌을때 -2	
나)	내 랭크의 평균 MMR보다 큰데 졌을때 -1	
다)	연패 했을 경우 -1	
	볼굴의 의지 포인트 부여 규칙	예시
1	일주일에 최대 부여 받을수 있는 포인트는 해당 계급 참고	
2	판당 최대로 부여 받을 수 있는 포인트는 1주일 최대 포인트의 10%	
3	본인팀의 참여인원이 상대팀의 참여인원보다 적고 패배했을 경우 20%의 포인트를 추가 지급한다	
3-1)	승리했을때	
1)	기본 +4%	
2)	MVP를 달성 했을때 + 2%	
3)	참여 인원이 같거나 적고 or 상대팀 자리비움 인원이 같거나 적을때 and 경기가 8분 이상 지속됐을때	
가)	팀원이 자리 비웠는데 게임을 지속했을때 +2%	
나)	팀원이 나갔는데 게임을 지속했을때 +2%	
3-2)	졌을때	
1)	SVP를 달성했을때 +1%	
2)	"참여 인원이 같거나 많고 or 상대팀 자리비움 인원이 같거나 많때 and 경기가 8분 이상 지속됐을때"	
가)	팀원이 자리 비웠는데 게임을 지속했을때 +2%	
나)	팀원이 나갔는데 게임을 지속했을때 +2%	
	게임 제제	예시
1	욕설을 했을 경우 다음 게임 참여시 10분동안 게임 참여를 못함	
2	게임에서 자리비움 상태를 유지할 경우 다음게임에 5분동안 참여를 못함	
3	게임에서 중간에 나갔을 경우 40분 동안 다음게임에 참여를 못함	
4	게임 매칭이 완료되고 수락하는 과정에서 수락을 누르지 않는 경우 30초동안 참여못함	
5	의도적으로 죽어서 신고가 들어왔을 경우 5회 이상 게임 배제	