



블루 아카이브 전술 대회 콘텐츠 분석서

작성자
이봉주

목 차

I. 콘텐츠 개요

II. 콘텐츠 분석

III. 화면 상세

IV. 개선 방안



❖ 전술 경연 대회 콘텐츠 개요

- 학생 육성의 연계 콘텐츠로 전술 경연 팀을 편성하여 다른 유저들과 경쟁하고 보상을 획득하는 PVP 콘텐츠이다.

❖ 전술 경연 대회 콘텐츠 기획 의도

- 콘텐츠 확장
 - 임무, 상점 등에서 관련 항목을 추가하여 콘텐츠를 확장 시키고 플레이 타임을 증가시킨다.
- 다양한 캐릭터 고등급 육성 유도
 - 다양한 캐릭터를 높은 등급의 육성을 필요한 콘텐츠로 재화를 소모 유도한다.

❖ 전술 경연 대회 콘텐츠 특징

- 오토 전투
 - 전술 경연 대회는 오토 모드로 진행되어 다른 PVP 콘텐츠의 비해 콘텐츠 접근이 쉬운 것이 특징이며, 운에 따른 요소가 강해 순위 상위권 진입을 위해서는 반복적인 노력이 필요하다.
- 시즌제
 - 전술 경연 대회는 시즌 제로 진행되며 시즌이 변경될 때마다 지형 정보가 변경되며 지형에 맞는 학생을 필요로 하는 것이 특징이다. 플레이어는 이를 통해 다양한 캐릭터를 육성하게 된다.

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 콘텐츠 해금 조건

- 전술 경연 대회 콘텐츠는 6-1 Normal 임무를 완료해야 잠금 해제된다.

❖ 전술 경연 대회 순위

- 전투 결과에 따라 플레이어에게 등 수를 매겨 순위를 매기며, 순위에 따라 보상을 차등 지급한다.
- 순위에 따른 등급 구분은 아래와 같다.

등급 구분	마크	순위 정보
브론즈		15000등 ~ 10000등
실버		9999등 ~ 4999등
골드		5000등 ~ 101등
플래티넘		100등 ~ 1등

❖ 전술 경연 대회 진행 방법

- 전술 경연 대회 방어 팀 선택 화면에서 방어팀을 선택 후 티켓을 소모하여 후 공격팀을 편성한다.
- 공격팀 편성에서 1명 이상의 스트라이커 학생을 편성 후 전투를 시작한다.
- 공격에 성공 시 승리 보상을 지급하며, 승패 따라 순위를 서로 뒤바꾼다.

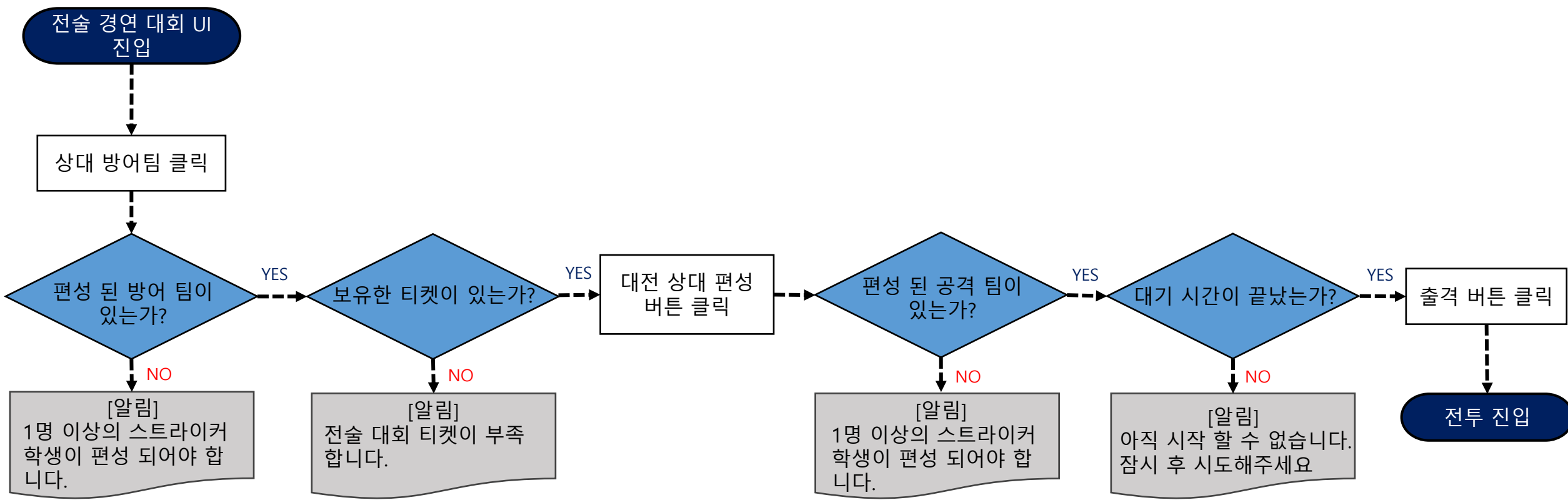
❖ 상대 목록 매칭 규칙

- 상대 목록의 가장 아랫줄엔 본인 등수 X0.9배 이하, 중간엔 X0.8~0.9배, 윗줄엔 X0.7~0.8배 사이의 상대가 매칭된다. (소수점은 버린다)



콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 전술 경연 대회 전투 진입 플로우 차트



❖ 전술 경연 대회 룰

- 전술 경연 대회 전투 입장 시 전투에 관한 모든 조작이 불가능하며 **오토모드로 진행**된다.
- 전투 **제한 시간은 3분(180초)**으로 진행된다.
- 최소 **1명의 스트라이커 학생**이 팀에 **편성 필요**하며, 총 **6명의 학생을 편성 가능**하다. (최대 스트라이커 학생 4명, 스페셜 학생 2명)
- 전투 시간이 **1분 남게 되면 피버 타임**이 시작되며, 스킬 사용의 코스트가 증가한다.
- 전투가 진행되는 지형 정보는 시즌 별로 변경된다.



❖ 승리 규칙

- 전술 경연 대회의 승리 규칙은 다음과 같다.
 - 상대의 **스트라이커**를 **전부 처치**한 경우
 - 3분의 제한 시간 종료 시 **스트라이커** 학생의 남은 체력 비율이 높은 팀이 승리한다.

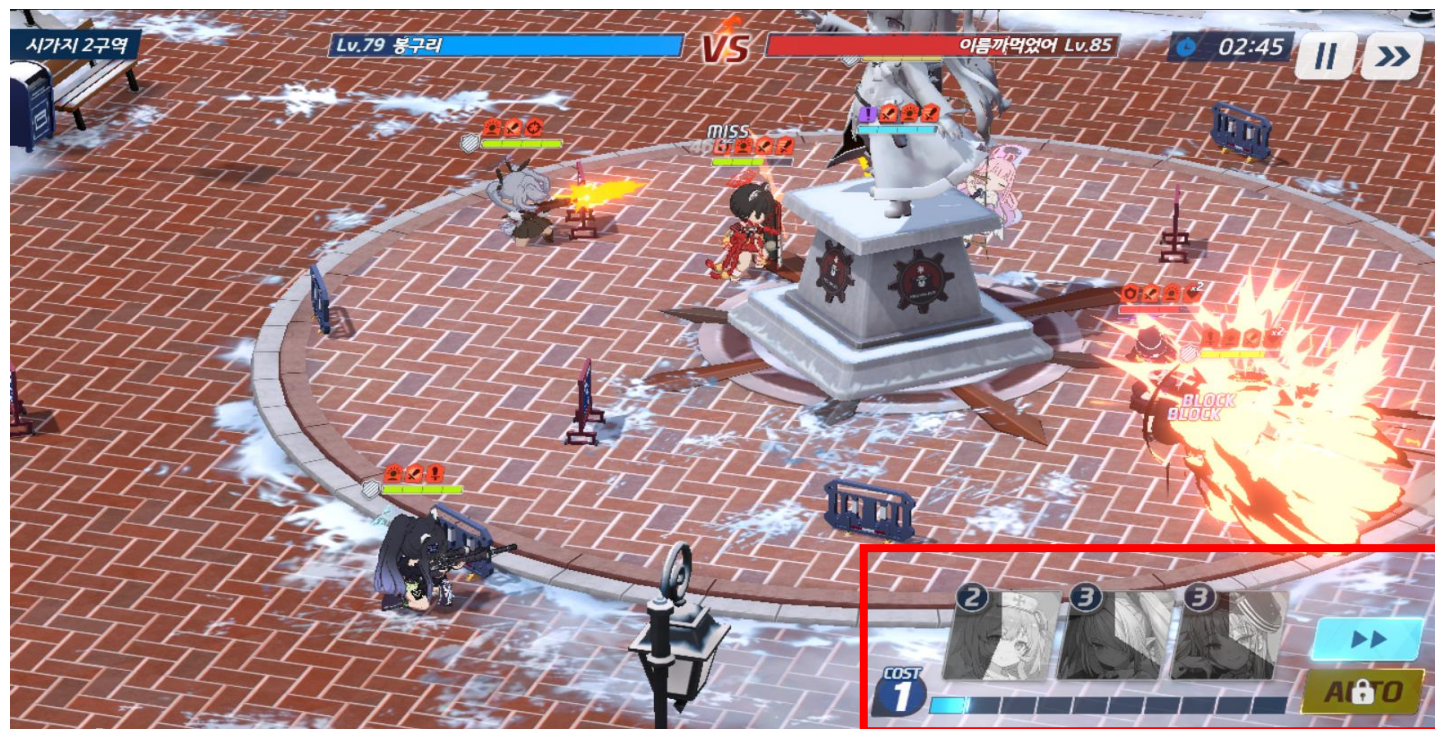
❖ 시스템 설명

- 전술 경연 대회의 전투의 승패는 출격 버튼을 누른 즉시 계산 및 반영되며, 그 결과를 리플레이로 보는 방식이다.
- 리플레이 화면을 보는 것이기 때문에 **전투 포기 불가능**하다.
- 전투 화면 중 스킵 버튼을 눌러 바로 결과 창으로 넘어갈 수 있다.



❖ 전투 중 EX 스킬 사용 규칙

- 전투 입장 시 EX 스킬은 고정 없이 같은 확률로 구성된 학생의 EX 스킬이 3가지 결정된다.
- EX 스킬은 가장 왼쪽 스킬을 우선으로 사용하며 코스트가 회복되는 대로 EX 스킬을 발동한다.
- 도발, 기절 등의 군중 제어 스킬에 적중 당하여 스킬을 사용할 수 없는 경우 곧바로 다음 순서의 스킬을 사용한다.



❖ 전투 타겟팅 규칙








- 타겟팅 규칙은 일반 전투와 동일하게 진행된다.
- 스트라이커 학생의 우선 타겟 순위는 일반 전투와 동일하게 자신의 현재 위치 기준으로 가장 가까운 적에게 공격한다.
- 회복 스킬의 경우 현재 체력이 가장 적은 아군을 우선하여 사용한다.
- EX스킬 또한 마찬가지로 자신의 현재 위치 기준으로 가장 가까운 적에게 사용한다.



콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 콘텐츠 보상 개요




- 전술 경연 대회 전투 결과에 따라 보상을 지급한다.
- 전술 경연 대회 보상은 다음과 같이 구분한다.

보상 정보	재화 정보	설명
최고 기록 보상	청휘석 	달성한 순위 최고 기록에 따라 청휘석 지급 최대 5,650개 획득 가능
시즌 최고 기록 보상	청휘석 	시즌 별 달성한 순위 최고 기록에 따라 청휘석 지급 최대 2,490개 획득 가능
시간 별 보상	크레딧 	보상 받기를 누른 시점의 랭킹 및 누적 시간에 따라 크레딧 지급
일일 보상	청휘석  전술 대회 코인 	보상 받기를 누른 시점의 현재 순위에 따라 전술 대회 코인 지급 매일 오후 2시 초기화
방어 성공 보상	전술 대회 코인 	다른 플레이어의 공격을 방어 성공 시 전술 대회 코인 3개 지급 하루 최대 10번까지 획득 가능
공격 성공 보상	크레딧 	다른 플레이어 공격 성공 시 1000 크레딧 지급

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 시간별 보상 상세 정보

- 시간 별 보상의 상세 정보는 아래와 같다.

순위	재화 정보
1위	크레딧  +120 / 분
2위	크레딧  +110 / 분
3~10위	크레딧  +100 / 분
11~100위	크레딧  +90 / 분
101~200위	크레딧  +80 / 분
201~500위	크레딧  +70 / 분
501~1000위	크레딧  +60 / 분
1001~2000위	크레딧  +50 / 분
2001~4000위	크레딧  +40 / 분
4001~8000위	크레딧  +35 / 분
8001~15000위	크레딧  +30 / 분

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 일 별 보상 상세 정보

- 일 별 보상은 오후 2시가 되면 초기화 되어 수령이 가능해진다.
- 수령 버튼을 누를 때의 순위 기준으로 보상을 차등 지급한다.
- 일 별 보상의 상세 정보는 아래와 같다.

순위	재화 정보
1위	청휘석 45개 / 전술 코인 대회 코인 125개
2위	청휘석 40개 / 전술 코인 대회 코인 120개
3~10위	청휘석 35개 / 전술 코인 대회 코인 110개
11~100위	청휘석 30개 / 전술 코인 대회 코인 100개
101~200위	청휘석 25개 / 전술 코인 대회 코인 90개
201~500위	청휘석 20개 / 전술 코인 대회 코인 80개
501~1000위	청휘석 18개 / 전술 코인 대회 코인 70개
1001~2000위	청휘석 16개 / 전술 코인 대회 코인 60개
2001~4000위	청휘석 14개 / 전술 코인 대회 코인 50개
4001~8000위	청휘석 12개 / 전술 코인 대회 코인 40개
8001~15000위	청휘석 10개 / 전술 코인 대회 코인 30개

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 최고 기록 보상 상세 정보

- 최고 기록 보상은 모든 시즌 통틀어 1회 지급되는 보상이다.
- 최고 기록 보상에 대한 상세 정보는 아래와 같다.

순위	재화 정보	비고
최고 기록 1 ~ 10위	청휘석 50개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 11 ~ 100위	청휘석 8개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 101 ~ 500위	청휘석 5개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 501 ~ 1000위	청휘석 2개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 1100 ~ 2000위	청휘석 40개	100위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 3000 ~ 6500위	청휘석 40개	500위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
최고 기록 7000 ~ 15000위	청휘석 40개	1000위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 시즌 최고 기록 보상 상세 정보

- 시즌 최고 기록 보상은 한 시즌 동안의 최고 기록 달성에 따라 지급되는 보상이다.
- 시즌 최고 기록 보상에 대한 상세 정보는 아래와 같다.

시즌 순위	재화 정보	비고
시즌 최고 기록 1 ~ 10위	청휘석 20개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 11 ~ 100위	청휘석 3개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 101 ~ 500위	청휘석 2개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 501 ~ 1000위	청휘석 1개	1위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 1100 ~ 2000위	청휘석 20개	100위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 3000 ~ 6500위	청휘석 20개	500위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급
시즌 최고 기록 7000 ~ 15000위	청휘석 20개	1000위 씩 최고 기록 갱신 시 보상 지급

전술 경연 대회 콘텐츠 분석서

콘텐츠 개요	콘텐츠 분석	화면 상세	개선 방안
--------	--------	-------	-------

❖ 전술 경연 대회 메인 UI 설명



번호	구분
1	플레이어 정보
2	플레이어 순위
3	콘텐츠 상세 정보 버튼
4	시간 보상 정보
5	시간 보상 받기 버튼
6	일일 보상 정보 / 티켓 정보
7	일일 보상 받기 버튼
8	대기 시간 정보
9	대전 이력 버튼
10	방어 편성 버튼
11	현재 시즌 종료 알림
12	리스트 갱신 시간 알림
13	리스트 갱신 버튼
14	매칭 된 상대 배치 정보 및 선택 창
15	현 시즌 지형 명칭

❖ 전술 경연 대회 전투 화면 UI 설명



번호	구분
1	전투 지형 정보
2	아군 전체 현재 체력 바
3	적군 전체 현재 체력 바
4	전투 남은 시간 정보
5	일시정지 버튼
6	전투 스킵 버튼
7	사용 되는 EX 스킬 목록
8	전투 배속 조정 버튼
9	현재 코스트 정보

❖ 콘텐츠 장점

➤ 부담 없이 접근 가능한 PVP 콘텐츠

- 전부 오토모드로 진행되는 콘텐츠로 PVP 콘텐츠를 부담스러워 하는 유저도 **부담 없이 플레이 가능**하다.

➤ 시즌제로 인한 다양한 캐릭터 활용

- 시즌 별로 전술대회 콘텐츠의 지형 정보 및 오브젝트 배치 요소가 변경 되어 그에 맞는 **다양한 캐릭터 활용**이 필요하며, 기존에 출시, 육성한 캐릭터의 재활용처를 가진다.

➤ 순위로 인한 유저의 플레이 타임 증가

- 전술 대회 콘텐츠는 전투 결과에 따라 순위가 존재하여, **유저가 순위**에 도전하며 **즐길 수 있는 요소**를 가진다.
그러나 오토모드로 진행되어 운 적인 요소가 강하게 작용하는 콘텐츠인 만큼 반복적인 플레이를 요구, **자연스레 플레이 타임이 증가**된다.

❖ 유저 플레이 현황

- 순위 1위를 위해 **시즌 업데이트 후 일찍 접속하여 상위권 순위 달성 보상**을 얻는 **플레이 방식**이 많이 사용 된다.
- 운 적인 요소가 강하게 작용하는 콘텐츠인 만큼 이길 확률을 최대한 높이기 위해, **상대의 배치 정보를 보며 아군 학생의 배치를 변경**한다.

❖ 콘텐츠 문제점

- 높은 순위 유지를 위한 스트레스, 진입 장벽
 - 오토모드로 진행되는 PVP 콘텐츠 특성 상 순위 요소가 영향이 커 플레이어는 높은 순위 유지를 위해서 티켓 구매가 강제된다. 티켓을 유료 재화로 판매하나 순위 보상에 비해 티켓 구매 비용이 더 많이 들어 많은 유저가 높은 순위 유지에 도전하기 어렵다.
- 아쉬운 성취감, 보상
 - 대부분 플레이어가 높은 순위를 유지하기가 어려운 점, 보상 지급 방식이 순위 달성 기준인 점을 통해 시즌 시작 초 1위를 달성하고 주로 콘텐츠를 이용하지 않는다.

❖ 개선 방안

- 전술 대회 입장 티켓 판매 완화
 - 전술 대회 입장 티켓을 전술 대회 코인으로 하루 1회 한정 구매할 수 있게 하여 기본 5회 + 추가 1회 총 6개를 무료 지급하여 순위를 유지하고 싶은 플레이어에게 전술 대회 입장 티켓을 제공, 스트레스 완화 요소를 추가한다.
- 시즌 종료 보상 추가
 - 시즌 종료 시 순위 보상을 지급하여 순위를 유지한 플레이어에게 명예, 만족감을 제공한다.
 - 단 보상은 유료 재화가 많은 수량 지급되면 높은 순위 유지 플레이가 강제될 수 있기에 카페 가구, 메모리얼 로비, 유저 카드 편집 등 수집 요소로 보상을 지급한다.