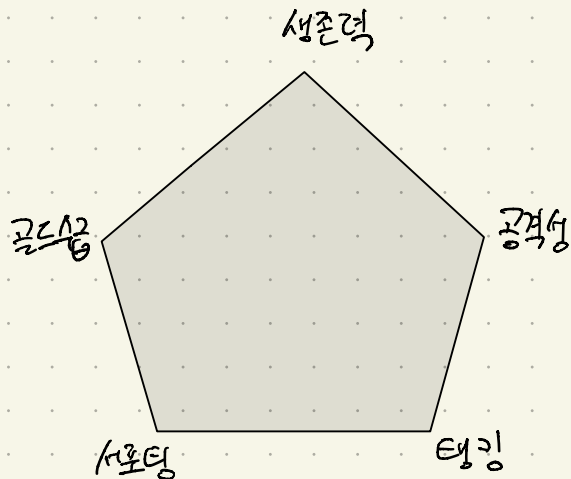




OPGG Project

기획 → 개인의 역량을 나타낼 수 있는 지표인 랭크를 부여하는
시스템으로 유저를 구분



생존력 - KDA (생존성의 직접적인 영향)

- CC 적용 횟수를 통한 무빙(이동) 분석
- 개성으로 부터 생존 - (상대 제거 능력 관련 횟수)
- 무리하지 않는 플레이 (KDA와 연관)

공격성 - DPS (Gameduration과 total damage)

- 스킬 사용률

탱킹 - 받은 피해량

- 어그로 지표
- 체력 (?)

서포팅 - 와드 개수

- 힐량, 실드량
- CC 적용률
- 탱킹

글드스텝 - 분당 CS

- 포탑글드
- 현상금

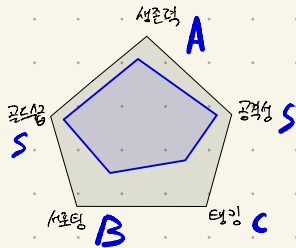
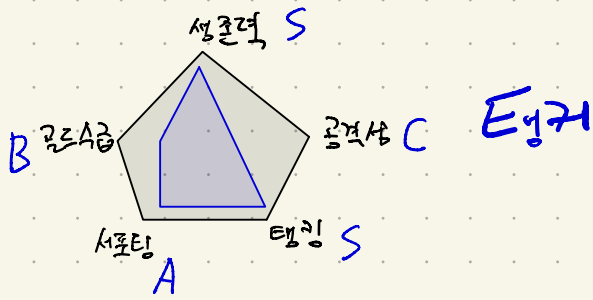
- 경기 데이터에서 받쳐줄 수 있는 자료

- 능력치 구간별 랭크 부여

- 포지션 별 능력치 랭크 기준 선정

- 플레이 스타일을 파악하는 (성향) 데이터 관련점을
선정하여, 비교분석 필요

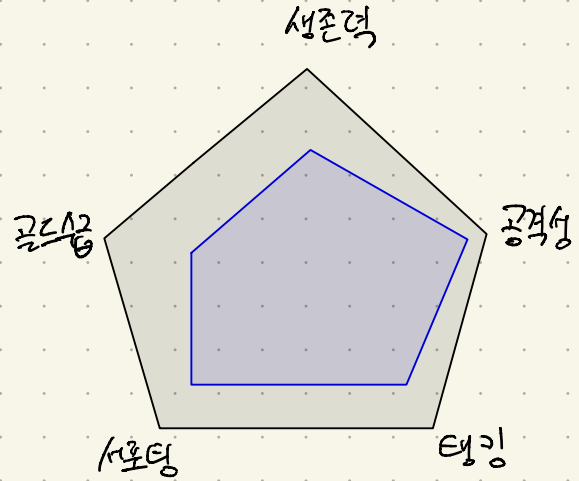
ex) xxx님의 랭크(지표)



이오만이가 크게 잡혔을때 게임시작전 같은곳에 있는 안현에대한정보를
한눈에 볼수있는 시각적인 자료출처다.

이와 같은 틀은 기본으로 최근 2게임등 기준은 잡아 인사이드를
도출해주는 서비스를 기획.

팀 성적



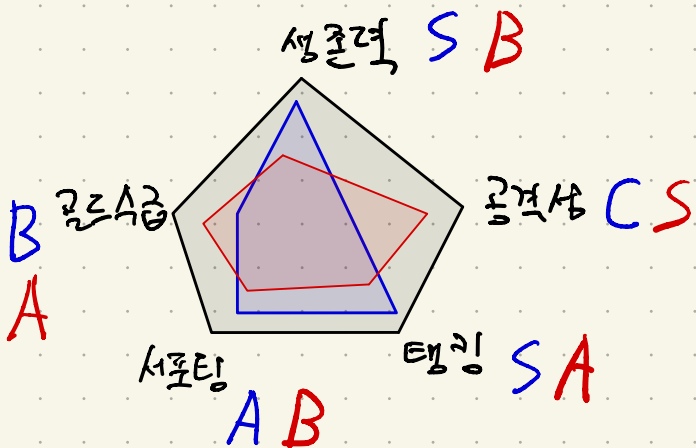
비슷한 A치일때 확실하게 비교하기 힘들어
5명 팀이 잡혔을때 종합적통계로 팀을 점

팀성적을 우선제공하고 개인 능력(지표)을 선택할 수 있는 서비스 제공

개개인은 bar chart가 좀더 보기좋지않을까?

- 상대와 비교하는 그래프해볼수도 좋을듯

ex) xxx님의 랭크(지표) vs xxx님의 랭크



한눈에 비교가능한 자료 서비스 제공 (상대 라이너 미제한 정보수집)

Json Data에서 뽑아온 key & Value

GameId - 1명이모인 게임 정보

Participantidentities - 해당 유저가 최근에 접속한 국가나 소환사 계정등의 신원에 관한 정보 제공
└ Stats - 딜량, 연속킬

Participants - 게임유저에 대한 정보 Mastery (숙련도)나 Stats등 다양한 데이터

Game duration - 게임시간

Participant extended stats - Position, tier, tier rank등 소환사의 선택적 지표 Given