결투장 개선 제안서



서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com

목차

1

개요

- 결투장의 역할
- 결투장이 외면받는 이유는 무엇일까?

2

신규 유저 진입 개선

- 연습모드 / 콤보연습
- 워밍업 모드
- 랭킹창 개선 / 스킬복사
- 관전모드
- 징표 상점 개선
- 비매너·불법 행위 대응

3

매칭 및 티어 구조 개선

- 결투장 매칭 진행 과정
- 현재 매칭 시스템과 티어 제도, 무엇이 문제일까?
- 기존 RP 및 문자단 제도
- 기존 매칭 규칙 및 RP 변동 기준
- 기존 RP 제도의 분포 구조와 시즌 진행에 따른 변화
- 매칭 탐색 간격, 점수 범위 확대 & RP 조정 시스템
- RP 시스템과 문자단 제도 복원
- 문자단 인원 조정

4

결투장 분석 시스템

- 개요
- UI 플로우
- 전체 전직 분석
- 상세 전직 분석 / 상대 전직별 통계
- 상세 전직 분석 / 스킬트리
- 상세 전직 분석 / 상위 랭킹 유저

5

마치며



< 결투장 진입 UI>



<끝까지 알 수 없는 짜릿한 승부를 펼치는 e-sports 대회>



<연습모드와 매칭을 통한 실력 정진>

던전앤파이터의 '파이터'를 책임지는 콘텐츠

던전앤파이터에서 결투장은 단순한 1:1 전투가 아닌,
'파이터'라는 이름에 걸맞은 컨트롤 중심의 격투 PvP 콘텐츠입니다.

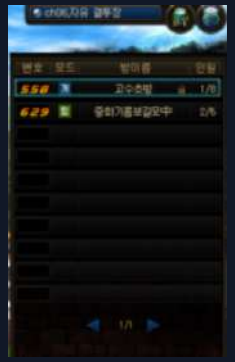
던전 플레이(PvE)가 캐릭터의 성장과 장비 수집에 초점을 맞췄다면,
결투장은 유저 자신의 실력과 숙련도를 시험하는 공간입니다.

또한 피로도를 모두 소모한 후 즐길 수 있는 콘텐츠로서
게임 플레이를 자연스럽게 확장시켜주는 역할을 했고,

DPL, 액션토너먼트, F1 천왕대회 등 e스포츠 콘텐츠의 기반이 되며
던파의 브랜드 가치를 높이는 데에도 크게 기여했습니다.

뿐만 아니라, 결투장은 일부 유저에게는 대회 출전과 e스포츠 도전이라는 명확한 목표로 작용하며
게임의 깊이와 몰입도를 더욱 높여주는 중요한 콘텐츠입니다.

결투장이 외면받는 이유는 무엇일까?



< 거의 보이지 않는 자유 결투장 방>



<사람이 거의 없는 랭크 결투장 로비>



<오래 걸리는 매칭시간>

유저 수 부족

- 유저 수 부족으로 인한 매칭 지연
- 유저풀이 적어 비슷한 실력과 매칭되기 어렵습니다.
- 자유 결투장에도 유저가 많이 없습니다.

티어 제도

- 랭킹 보상의 무의미함 (1등과 1000등 동일 보상)
- 실력 향상에 대한 동기가 부족합니다.
- 계정 통합 티어 구조 → 숙련도가 낮은 부캐릭터도 고티어 배치

구조적으로 어려운 유입

- PVE 유저들의 다캐릭터 플레이 증가
- 결투장에 대한 동기 부족

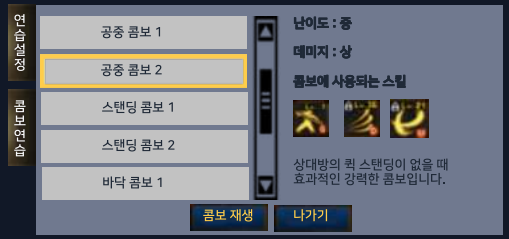
신규 유저의 진입 장벽

- 신규 유저가 진입하기 어려운 고인물 생태계
- 유저 수 부족으로 비슷한 실력 간 매칭의 어려움
- 리플레이/튜토리얼 시스템이 존재하나, 활성화가 잘 되지 않습니다.

신규 유저 진입 개선 - 연습모드 / 콤보연습



<현재 사용중인 연습모드 UI에 콤보 연습 버튼을 추가합니다.>



<플레이어가 원하는 콤보를 선택해서 재생할 수 있습니다.>



<AI가 콤보를 사용하는 영상이 팝업의 형태로 노출됩니다.>

기획 의도

숙련도가 낮은 유저도 실전에서 활용할 수 있는 다양한 콤보를 학습할 수 있도록
연습모드에 콤보 연습 기능을 추가했습니다.

공중 콤보, 스탠딩 콤보뿐 아니라 연계 기술 등을 제공해
신규 및 복귀 유저의 전투 이해도와 활용도를 높입니다.

기능 설명

콤보연습 버튼 클릭 시, 원하는 콤보 목록이 표시되며 선택 가능합니다.

선택한 콤보는 버튼 외곽선에 색이 표시되어
현재 선택 상태를 명확히 확인 가능합니다.

콤보 재생 시, AI가 해당 콤보를 시연하는 영상을 팝업으로 재생합니다.

영상 속에서 사용 중인 스킬 아이콘은 선명하게,
사용하지 않는 스킬 아이콘은 불투명 처리하여

현재 사용 스킬을 직관적으로 파악 가능합니다.

신규 유저 진입 개선 - 워밍업 모드



기존 매칭 대기 화면에 '위밍업 모드' 버튼을 추가합니다.



워밍업 모드를 활성화하면 연습이 가능한 화면으로 전환됩니다.
상단 hp바의 가시성을 고려해 매칭대기 UI 문구의 위치를 조정합니다.



< 레퍼런스 - 철권 7 워밍업 모드 >

기획 의도

매칭 대기 시간 동안 유저가 지루하지 않게 플레이할 수 있는 환경을 제공합니다.

특히 신규 유저는 워밍업 모드를 통해 자연스럽게 손을 풀고,
콤보 연습을 반복하면서 숙련도를 빠르게 올릴 수 있습니다.

대기 시간을 학습 기회로 전환하여, 실력 향상을 추구하도록 설계하였습니다.

기능 설명

매칭 대기 화면에서 '위밍업 모드' 버튼을 선택하면
연습 전용 화면으로 전환됩니다.

유저는 실제 결투장과 동일한 환경에서
콤보, 스킬 운용 등을 자유롭게 연습할 수 있으며,
매칭이 성사되면 즉시 본 게임으로 이어집니다.

특히 신규 유저는 반복적인 콤보 숙련이 가능하여,
짧은 시간 안에 콤보 숙련도를 쌓는 데 효과적입니다.

신규 유저 진입 개선 - 랭킹창 개선 / 스킬 복사



< 기존 결투장 랭킹창 >

순위만 확인 가능



< 새로운 랭킹창 >

랭킹창에 존재하는 유저의 스킬 확인 가능



새로운 랭킹창 스킬 코드 복사 사용법

랭킹창에서 랭커 클릭 -> 홈페이지 캐릭터 프로필로 이동 -> [스킬 코드 복사]

기획 의도

기존 랭킹 시스템을 활용하여 빠르게 적용할 수 있습니다.

상위 랭커는 외형 노출로 실력을 과시할 수 있어
더 큰 동기부여를 얻을 수 있습니다.

또한 모든 유저는 랭커의 스킬 트리를 확인하고
홈페이지에서 스킬 코드를 복사하여 결투장에서 그대로 사용할 수 있습니다.

결투장 적용 필요성

결투장은 키 세팅과 입력 속도에 따라 격차가 크게 발생합니다.
스킬 코드 복사 기능을 통해 신규 유저도 상위권 세팅을 그대로 적용할 수 있으며,

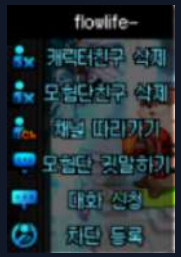
이를 통해 진입 장벽이 완화되고 학습 속도가 향상됩니다.



관전 가능을 눌러 체크 표시가 뜨면 관전이 활성화됩니다.



Npc 초봉 클릭 -> 관전 목록 -> 관전 하기



관전 하기

커뮤니티 or 캐릭터 클릭 -> 관전하기

기획 의도

결투장의 관전 모드는
모든 유저가 고수의 플레이를 쉽게 찾고 배울 수 있는 경로를 제공합니다.

방 생성부터 관전 진입까지의 과정을 직관적으로 설계하여,
누구나 최소한의 클릭으로 원하는 경기를 시청할 수 있도록 합니다.

기능 설명

1. 관전 가능 방 생성

   플레이어가 방 생성 시 '관전 허용' 체크박스를 활성화하면 관전 가능 표시가 부여됩니다.

2. 관전 방 탐색 경로

   NPC 초봉 → '관전 목록'에서 원하는 경기 선택 → [관전하기] 클릭

   또는 커뮤니티·친구 목록에서 플레이어 캐릭터 클릭 → [관전하기] 선택



던전 관전하기 기능과 공개 강화의 후원, 채팅 기능을 사용합니다.

기획 의도

관전 모드는 결투장을 시청자가 플레이어와 실시간으로 소통하고 후원까지 가능한 '참여형 콘텐츠'로 발전시킵니다.

이를 통해 관전 경험 자체를 재미있게 만들고, 방송하는 유저에게는 꾸준히 활동할 동기를 제공합니다.
또한 방송하는 유저는 음성 채팅 기능을 활용해 시청자와 직접 소통할 수 있어, 몰입감을 높입니다.

시청자들끼리도 채팅과 커뮤니티를 형성하며 결투장에 대한 궁금증을 자연스럽게 해소할 수 있는 장이 됩니다.
결과적으로 신규 유저의 진입 장벽을 낮추고, 결투장 참여를 유도하는 긍정적인 순환 구조를 형성합니다.



과거 결투장 보상에 PvE 유저에게
유용한 보상을 지급 했을 때 PvE 유저 참여율 증가



결투장 플레이 → 징표 → PvE 자원 구매 가능



상점 품목 추가만으로 간단 구현 가능

기획 의도

- PvE 유저: 결투장 참여를 통한 사냥 효율 향상
- PvP 유저: 사냥 재료 구매로 PvE 콘텐츠 진입 장벽 완화
- 신규·복귀 유저: 성장 자원 부족 완화
- 과거 검증된 '사냥 보상 결투장 유입 효과' 재활용

기대 효과

과거에도 결투장 보상을 PvE에 유용하게 설정했을 때
참여율이 크게 상승했습니다.

이번 개선안에서는 결투장 참여를 통해 획득한 증표로
피로도 회복 영약 및 종말의 계시를 구매할 수 있도록 하여,

PvE·PvP 유저 간 유입을 촉진합니다.

추가 상품 목록 (결투장 증표 상점)

상품명	가격(증표)	거래 타입	구매 제한
피로도 1 회복의 영약(결투장)	300	계정 귀속	계정 당 1일 1회
피로도 10 회복의 영약(결투장)	1000	계정 귀속	계정 당 주 2회
피로도 30 회복의 영약(결투장)	1600	계정 귀속	계정 당 월 1회
종말의 계시 50개 상자	60	계정 귀속	계정 당 1일 1회

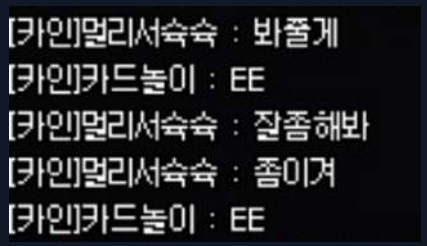
기획 의도

일일 5승만 달성해도 모든 일일 구매 품목을 확보할 수 있으며,

꾸준히 5승씩 이어가면 주간·월간 보상까지

모든 상품을 구매할 수 있도록 설계했습니다.

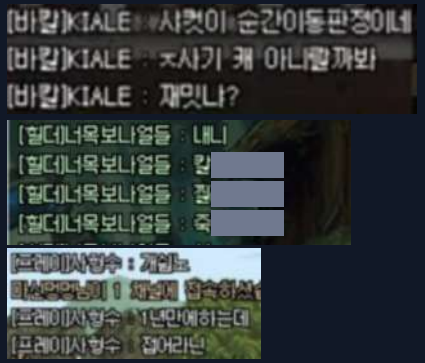
신규 유저 진입 개선 - 비매너·불법 행위 대응



< 경기 승리 직전에 공격을 멈추고 채팅으로 조롱하는 유저 >



< 버그를 악용하여 벽에 플레이어를 끼우는 유저 >



< 커뮤니티에 올라오는 비매너 채팅 사례 >

문제점

- 비매너 채팅: 불쾌한 경험을 유발, 신규·복귀 유저의 이탈 가속
- 의도적 렉 유발, 버그악용: 불공정 경기 환경 조성
- 어뷰징·대리 게임: 랭킹 신뢰도 및 경쟁 구조 붕괴

비매너 채팅, 의도적 렉 유발, 버그 악용, 어뷰징·대리 게임 등은
결투장 환경을 심각하게 훼손하며,
특히 신규·복귀 유저의 유입을 크게 저해합니다.

처음 접한 유저가 이런 경험을 하면 시작조차 포기하는 경우가 많아,
단순 불쾌감을 넘어 인구 감소로 이어집니다.
따라서 강력한 제재가 필요합니다.

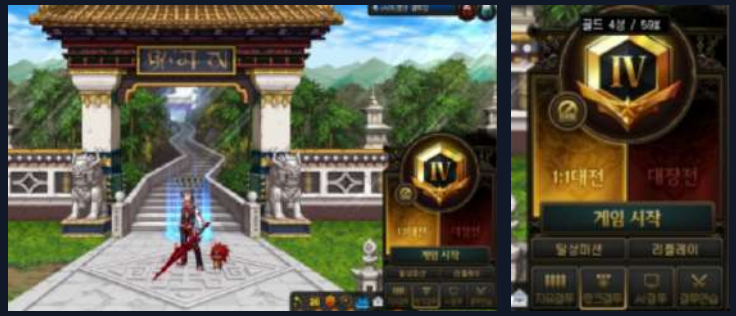
대응 방안

1. 어뷰징 / 대리 게임
- 시스템적으로 100% 방지는 어렵기에, 강력한 수위의 제재 적용
- 적발 시 장기 제재 및 랭킹·보상 몰수, 공식 대회 영구 출전 금지

2. 비매너 행위
- 1회 적발 → 경고 우편 발송
- 2회 적발 → 7일간 결투장 이용 제한
- 3회 이상 적발 → 30일간 결투장 이용 제한
- 상습 적발(5회 이상) → 영구 결투장 이용 제한 검토



< 우편함 시스템을 활용한 경고 우편 예시 >



[1] 결투장 로비 화면

결투장 로비 화면입니다. 현재 티어와 포인트를 확인할 수 있으며, 티어 마크에 마우스를 올리면 세부 수치가 표시됩니다.



[2] 매칭 시작 / 매칭 완료

매칭 시작 시 대기 화면으로 전환되며, 상대가 확정되면 매칭 완료 알림과 함께 전투 준비가 시작됩니다.



[3] VS 화면

양 플레이어의 캐릭터와 닉네임이 표시되는 VS 화면으로 전환되어 전투가 곧 시작됩니다.



[4] 경기 종료 후 결과 화면

경기 종료 후 승패 결과에 따라 포인트와 시즌 보상이 변동됩니다.



< 현재 사용중인 결투장 등급 >



1등과 1000등이 같은 등급

1. 티어 구간이 실력 지표로 기능하지 않음

브론즈부터 테라나이트까지 티어가 존재하지만,
실력자 기준 실력 검증부터 시작해서
2~3시간 만에도 내 최고 티어 도달이 가능합니다.

→ 티어의 의미가 약해지고, 성취 욕구도 낮아집니다.

2. 경쟁 요소가 사라진 랭킹 및 매칭 구조

테라나이트 등급의 랭킹은 누적 경험치만으로 산정되며,
1위와 1000위의 시즌 종료 보상이 동일합니다.

상위 등급에 도달해도 특별한 보상이 없기 때문에
티어를 올릴 이유가 매우 부족**한** 상황입니다.

이로 인해 매칭판에서는 실력 향상이나 승리를 목표로 한 플레이보다는
형식적인 소극적 플레이, 대충 플레이 하는 유저들이 많아졌고,

진지하게 연습하며 성장하고자 하는 유저는
목적에 맞는 환경을 찾기 어렵게 되었습니다.

3. 부캐릭터 진입 장벽

계정 통합 티어 구조로 인해,
숙련도가 낮은 전직의 캐릭터도 기존 티어에서 매칭이 됩니다.

→ 유저들이 다양한 캐릭터로 매칭을 하기 힘들어집니다.

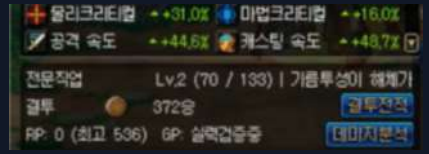
→ 기존 유저들이 다른 전직을 플레이 하기 위해
새로운 계정을 생성해서 플레이합니다.



< RP 시스템 매칭 화면 >



< 유저들에게 동기를 부여하는 문자단 (좌), 시즌 명예 보상 (우) >



고의적인 패배로 RP가 0까지 내려간 유저

RP 시스템 개요

승리 시 상대 RP와의 차이에 따라 일정 점수 획득, 패배 시 점수 차감합니다.
동일 실력대에서 승리 시 증가폭이 작고,
상위 플레이어를 이기면 큰 폭으로 상승합니다.

1. 실력검증
시즌 시작 후 약 10판의 매칭은 RP 증감 폭이 크게 설정되어,
플레이어가 빠르게 자신의 실력에 맞는 점수대로 안착할 수 있습니다.

2. 실력 차이를 그대로 반영하는 등급 변동
상대 RP에 따라 획득·손실 폭이 달라, 매 경기의 무게감이 큽니다.

3. 시즌 보상
시즌 종료 시 RP 순위에 따라 차등 명예 보상 지급, 경쟁심을 자극합니다.

문자단 제도 개요

RP 순위에 따라 '낭인'부터 '무신'까지 등급을 부여하며,

상위 등급일수록 문자단 인원이 제한되어

치열한 경쟁을 유도합니다.

장점과 한계

장점

1. 실력 차이를 명확히 반영하는 랭킹 산정.

2. 상위 문자단 진입 경쟁으로 결투장 참여 유도.

3. RP 변동이 즉각적이어서 성장·하락 체감이 뚜렷.

한계

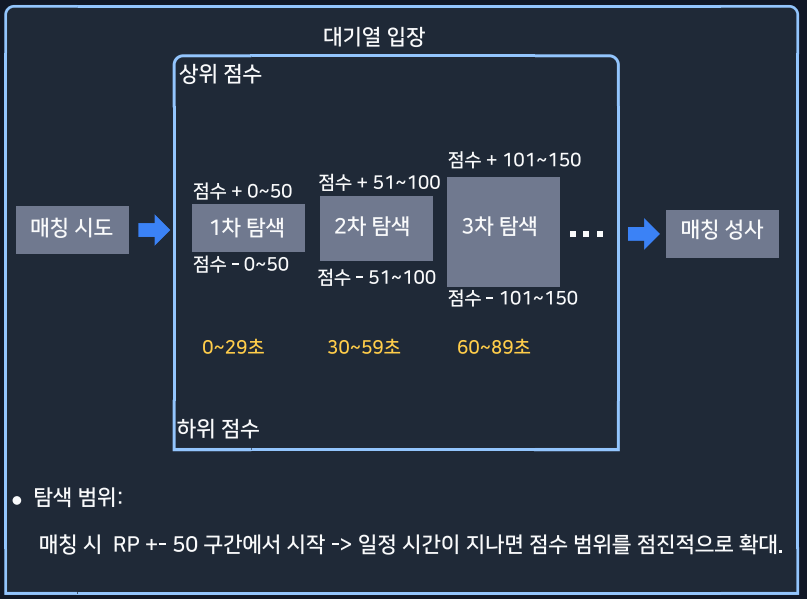
1. 일부 랭커의 경기 회피로 인한 순위 고착화.

2. 하위 문자단 진입 장벽으로 신규 유저 유입 저하.

3. 부캐릭터로 고의 패배 후 낮은 RP에서 시즌 시작,
실력 차이가 큰 유저와 매칭되어 '양학' 문제 발생

매칭 및 티어 구조 개선 - 기존 매칭 규칙 및 RP 변동 기준

매칭 탐색 구조



- 탐색 범위:

  매칭 시 RP +- 50 구간에서 시작 -> 일정 시간이 지나면 점수 범위를 점진적으로 확대.

기획 의도

매칭의 목표는 비슷한 실력의 유저를 매칭하는 것이지만,
그보다 중요한 것은 유저가 원할 때 즉시 플레이할 수 있는 환경 보장입니다.

시즌 후반에는 대기 인원이 줄어 매칭이 지연되거나 불가능해질 수 있습니다.
이를 막기 위해 시스템은 실력 차이가 발생하더라도 점수 변동 폭으로 보정하여

즉시 매칭을 유지하는 방식을 채택했습니다.

기본 점수 변동

- 승리 시 : 상대와의 RP 차이에 따라 점수가 상승합니다.
- 패배 시 : 상대와의 RP 차이에 따라 점수가 하락합니다.

상대방과 점수 차이	승리	패배
0 ~ 50	+ 5	- 5
51 ~ 100	+ 4	- 6
101 ~ 150	+ 3	- 7
151 ~ 200	+ 2	- 8
201 ~ 250	+ 1	- 9
251 ~	+ 0	- 10

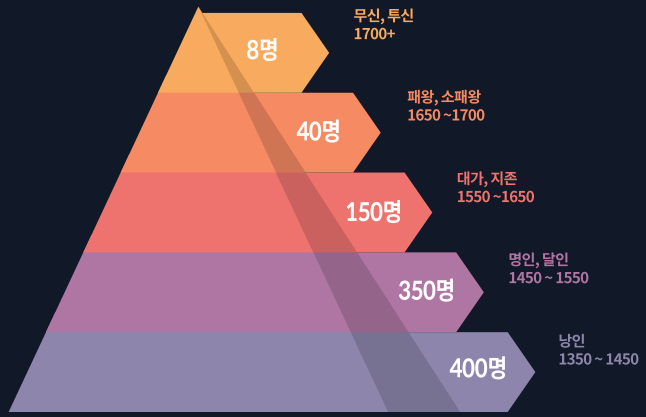
< 플레이어의 점수가 상대보다 높을 때 >

상대방과 점수 차이	승리	패배
0 ~ 50	+ 5	- 5
51 ~ 100	+ 6	- 4
101 ~ 150	+ 7	- 3
151 ~ 200	+ 8	- 2
201 ~ 250	+ 9	- 1
251 ~	+ 10	- 0

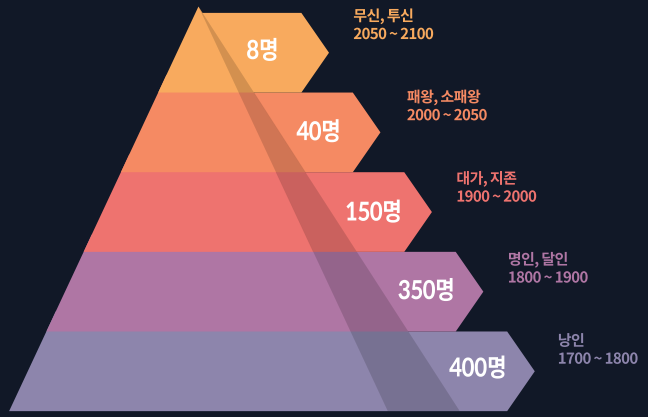
< 플레이어의 점수가 상대보다 높을 때 >

※ 2000점 이상 구간부터는 승리 시 획득 점수 -1, 패배 시 손실 점수 +1이 추가 적용됩니다.
(최상위권 분포 안정화 및 랭킹 변동 억제를 위한 장치)

매칭 및 티어 구조 개선 - 기존 RP 제도의 분포 구조와 시즌 진행에 따른 변화



< 시즌 초반 RP 분포도 >



< 시즌 중·후반 RP 분포도 >

시즌 초반부 RP 분포 특징

- 신규·복귀 유저 대거 유입 → 활발한 매칭
- 시즌 초 실력검증의 특성상 단기간 점수 상승이 용이합니다,
- 오픈런 분위기로 유저들이 빠른 상위권 진입을 시도합니다.
- 최상위권 유저군은 보통 10연승을 통해 1600점 전후에서 출발합니다.
- 숙련도에 따라 점수대별 구간이 빠르게 구축됩니다.

구간별 실력 밴드

- ~1200 → 하위권 (입문·저숙련 유저)
- 1200~1450 → 중위권 (일반 숙련자, 문자단 초입)
- 1450~1600 → 상위권 (고숙련자, 랭커)

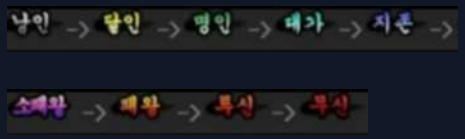
시즌 중·후반부 RP 분포 특징

- 점수대별 실력 경계가 더욱 세밀하게 나뉩니다.
- 2000점 이상 구간부터는 유지 난도가 급격히 높아져 점수 상승이 둔화됩니다.
- 시즌이 길어질수록 유저가 자기 실력에 맞는 점수대에 자리 잡습니다.

구간별 실력 밴드

- ~1400점대 → 하위권 (입문·저숙련 유저)
- 1400~1700점대 → 중위권 (일반 숙련자, 문자단 초입)
- 1700~2000점대 → 상위권 (고숙련자, 랭커)

RP 변동 규칙	기대 효과
• 연승 가산 신규/복귀 유저가 적정 RP에 빠르게 도달하도록, 일정 RP구간 내 연승 시 추가 RP 제공	신규/복귀 유저의 정착률 향상 및 매칭 품질 개선
• 최저 RP 설정 특정 구간 이하로 RP 하락 불가, 비정상적인 점수 하락 행위 차단	최저 RP 설정을 통한 패작 방지 및 매칭 공정성 강화
• 최저 RP 하향 보정 장기 연패 시 최저 RP에서 50점 하락, 단 고의 패배 시 제재	설정된 최저 RP가 해당 유저의 실제 실력보다 높아서 발생하는 매칭 불균형을 완화
• 상위권 유저 장기 미접속 방지 상위 60위권에 해당하는 유저가 7일 이상 게임에 미접속할 경우 RP가 4점 하락합니다.	높은 순위에 오른 후 장기간 기록을 유지하거나 '박제'하는 행위를 방지하고,랭킹 경쟁의 지속성을 확보
• 매칭 주기, 범위 유동 조정 시즌별·구간별 활성 인원과 대기열 데이터를 기반으로 탐색 주기·범위를 주기적으로 조정합니다.	유사 실력자 간 대전 비중 증가로 게임 몰입도 강화 인원 감소 시에도 대기열 지연과 실력 격차 매칭 완화



<시즌 2 ~ 시즌 6까지 사용된 문자단>



< 좌 : 문자단 적용(자유 결투장), 우 : 문자단 명예 칭호 시즌 보상 >



< 좌 : 문자단 명예 칭호, 우 : 결투 경험치 명예 칭호 >

문자단 시스템이 주었던 경쟁의 가치

RP 제도는 실력에 따라 점수가 오르내리는 구조로,
자연스럽게 경쟁의 긴장감을 형성했습니다.

던파만의 특별한 칭호인 '문자단' 는 명예와 선망의 대상이었으며,
유저에게 실력을 갈고닦을 이유를 만들어냈습니다.

문자단은 단순한 제도가 아닌,
던파 PvP의 정체성과 경쟁심을 지탱하는 축이었습니다

RP 경쟁의 부활

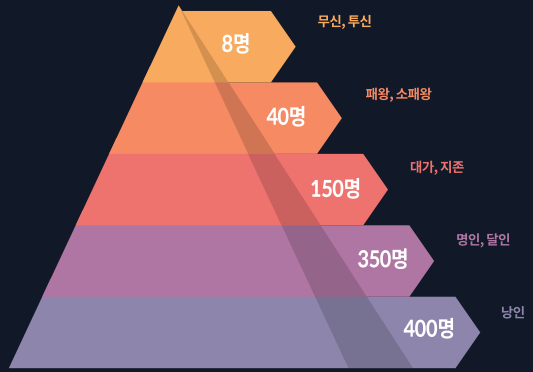
현재 결투장은 대부분이 최상위 티어에 머물러 서열 구분이 옅어졌습니다.

이에 따라, 기존 RP 시스템과 문자단 제도를 다음과 같이 개선합니다.

- 실력 기반 RP 순위 경쟁 시스템 부활
- 시즌 종료 시 상위 RP 유저들에게 문자단 칭호 지급
- 계정당 최대 2개 캐릭터만 문자단 경쟁에 등록 가능
- 기존 브론즈~테라나이트 등급 체계를
  경험치를 통한 등급으로 바꾸고 명예 칭호로 별도 지급

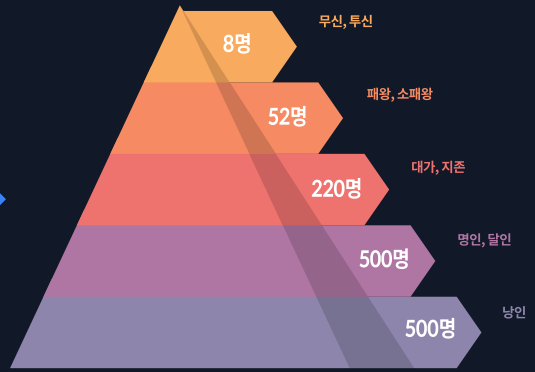
실력 기반 보상(문자단)과
꾸준한 플레이 기반 보상(등급 명예 칭호)을 분리하여,
다양한 유저층에게 보상을 제공합니다.

매칭 및 티어 구조 개선 - 문자단 인원 조정



등급	순위 범위	인원 수
무신	1~3등	3명
투신	4~8등	5명
패왕	9~18등	10명
소패왕	19~48등	30명
지존	49~98등	50명
대가	99~198등	100명
명인	199~348등	150명
달인	349~548등	200명
낭인	549~948	400명

< 기존 RP제도>



등급	순위 범위	인원 수	변화
무신	1~3등	3명	유지
투신	4~8등	5명	유지
패왕	9~20등	12명	(+2)
소패왕	21~60등	40명	(+10)
지존	61~140등	80명	(+30)
대가	141~280등	140명	(+40)
명인	281~500등	220명	(+70)
달인	501~780등	280명	(+80)
낭인	781~1280등	500명	(+100)

< 새로운 RP제도>

기획의도 및 설명

기존 문자단 시스템은 결투장의 상징성과 명예를 부여하는 핵심 구조였지만,
상위 소수만 진입 가능한 탓에
신규·중위권 유저의 도전 동기가 약화되는 한계가 있었습니다.

이번 개편에서는 명인~낭인 구간을 대폭 확장해
더 많은 유저가 문자단을 현실적인 목표로 삼을 수 있도록 하고,
무신~투신은 희소성을 유지해
실력 기반 경쟁과 상징적 가치를 지켰습니다.

또한 계정(또는 명의)당 최대 2캐릭터만 진입 가능하도록 제한해 모든 유저에게 기회를 넓혔으며,

상위권은 '목표', 하위권은 '누구나 즐길 수 있는 무대'로 기능하는 경쟁 구조를 지향합니다.

※ 인원 수치는 예시이며,
실제 적용 시 시즌별 유저 수·참여율 등을 고려해 조정됩니다.



< 레퍼런스 - 리그오브 레전드 op.gg 사이트 챔피언 분석 >



< 레퍼런스 - 리그오브 레전드 op.gg 사이트 카운터 >

전체 전직 분석

구간별 또는 전체 구간 전직의 티어, 승률, 픽률, 밴률 제공.

강세·약세 직업을 직관적으로 파악 가능.

상세 전직 분석 – 상대 전직별 통계

특정 전직 선택 시 매치업별 승률, 선 콤보 성공 시 승률,

평균 콤보 피해량, 평균 경기 시간을 제공.

매치업별 강점·약점 분석을 통한 전략 수립 가능.

상세 전직 분석 - 스킬트리

상위 랭커들이 사용하는 스킬트리와 대표 스킬 아이콘을 함께 제공해

특징을 직관적으로 인식 가능.

‘스킬 코드 복사’ 기능으로 즉시 적용 가능.

상세 전직 분석 - 상위 랭킹 유저

클릭 시 관전하기 또는 캐릭터 정보 페이지로 이동하여

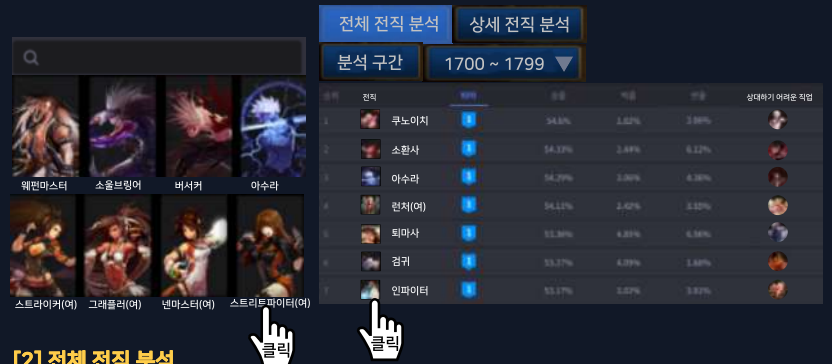
스킬트리 확인 가능.



[1] UI 진입

결투장 NPC 초붕을 클릭 후 '결투장 분석'을 통해 진입합니다.

※ 본 시스템은 외부 웹사이트가 아닌, 인게임 UI를 통해 직접 제공되는 기능입니다.



[2] 전체 전직 분석

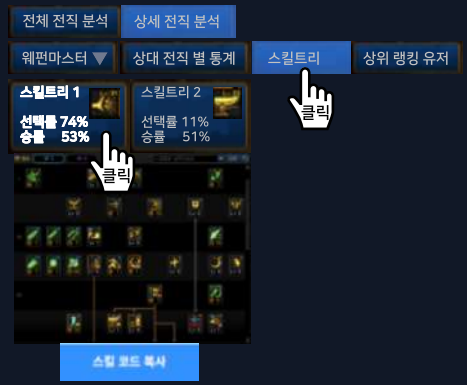
UI 초기 화면이며 좌측의 검색창 혹은 우측의 통계표에 있는 전직 아이콘을 클릭하거나

상단의 '상세 전직 분석' 버튼을 클릭하면 '상세 전직 분석' 탭으로 전환됩니다.



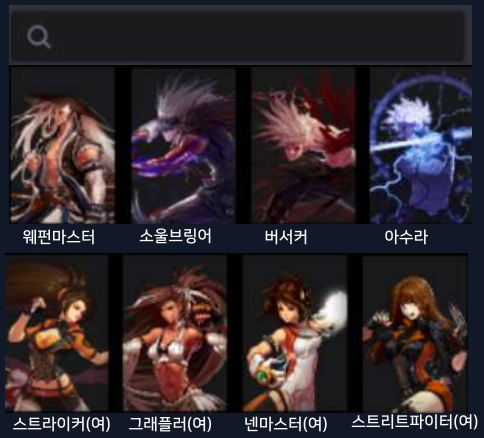
[3] 상세 전직 분석 - 전직 별 통계

상세 전직 분석 탭의 초기 화면이며 우측의 검색창을 활용해서 원하는 상대 전직과의 통계를 볼 수 있습니다.



[4] 상세 전직 분석 - 스킬트리, 상위 랭킹 유저

UI 버튼을 통해서 스킬트리, 상위 랭킹 유저 탭으로 전환 가능합니다.



원하는 전직 검색, 클릭을 통해 상세 분석 페이지 진입



전체 전직 별 통계 확인 가능



원하는 RP구간 설정 가능

기획의도, 설명

왼쪽 영역:

캐릭터 검색 및 선택 UI.
직관적인 검색창과 전직 아이콘 배열을 통해 사용자는 원하는 캐릭터의 상세 분석 페이지로 이동할 수 있습니다.

오른쪽 영역:

분석 범위 선택 및 전체 통계 제공.
특정 구간(RP 범위) 또는 전체 구간을 지정하여 해당 조건에서의 캐릭터별 티어 분포, 승률, 픽률, 밴률을 확인할 수 있습니다. 이를 통해 강세 직업과 약세 직업을 한눈에 파악할 수 있습니다.



승률이 높은 직업과 낮은 직업의 색을 구분합니다.



원하는 상대 전직을 검색, 클릭을 통해 선택 가능

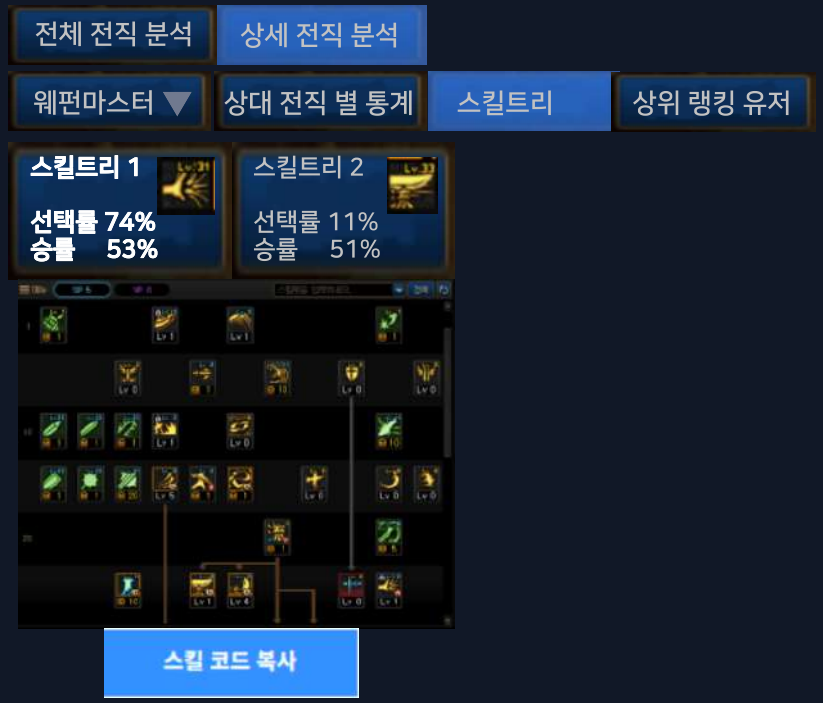
기획 의도

상대 전직별 통계 화면은 플레이어가 특정 전직과의 매치업 데이터를 직관적으로 확인할 수 있도록 설계되었습니다.
이 페이지에서는 상대 전직과의 승률, 상대보다 먼저 콤보 성공 시 승률, 승리 시 평균 소요 시간, 평균 콤보 피해량을 한눈에 비교할 수 있습니다.

예를 들어 '퇴마사 vs 소환사' 매치업을 분석하면,
퇴마사의 경우 소환사가 위상변화 스킬 덕분에 콤보 도중 한 번은 빠져나갈 수 있어 '상대보다 먼저 콤보를 성공했다'는 지표의 의미가 일부 퇴색됩니다.
따라서 소환사 상대 시에는 먼저 기회를 잡는 것보다 두 번 이상 콤보 기회를 확보하는 것이 더욱 중요합니다.

소환사의 경우 먼저 콤보를 성공시킬 경우 승률은 매우 높지만, 매치 전체 승률은 낮아 콤보 기회를 잡는 것 자체가 어렵다는 점을 보여줍니다.
즉, 소환사는 '선 콤보' 성공의 리턴은 크지만, 이를 만들기 위한 진입이 쉽지 않다는 특징이 드러납니다.

이러한 분석을 통해 플레이어는 단순히 승패 수치뿐만 아니라,
데이터를 기반으로 불리한 전직에 대한 대응 전략을 세우거나 캐릭터 선택 시 참고할 수 있습니다.



기획 의도

각 스킬트리의 주요 특징을 대표 스킬 아이콘으로 시각적으로 표시하여, 서로 다른 트리의 차이를 한눈에 파악할 수 있도록 구성했습니다.

이를 통해 유저는 분석 시스템에서 원하는 전직을 선택한 뒤, 해당 전직의 스킬트리와 차별화 포인트를 빠르게 이해할 수 있습니다.

궁극적으로는 유저가 복잡한 비교 과정을 거치지 않고도, 바로 게임 플레이에 활용 가능한 스킬트리 정보를 얻어

분석 → 선택 → 적용까지의 흐름을 단축시키는 것을 목표로 합니다.



기획 의도

상위 랭킹 유저 목록에서 원하는 캐릭터를 클릭하면, 관전하기 기능과 함께 던파 공식 홈페이지의 캐릭터 정보 페이지로 즉시 연결됩니다.
이를 통해 해당 유저의 장비 세팅과 스킬트리를 직접 확인하고, 필요 시 스킬트리를 복사하여 자신의 캐릭터에 적용할 수 있습니다.

분석 시스템에서 관심 있는 전직과 상위 유저를 찾은 뒤, 곧바로 실전에서 활용 가능한 스킬트리를 얻을 수 있어
정보 확인 → 적용 → 플레이의 흐름이 매우 짧아집니다.

결투장에 익숙하지 않은 유저도 상위권 플레이 방식을 빠르게 습득하여 진입 장벽을 낮출 수 있도록 합니다.





< 오랜 기간 플레이 해온 흔적들 >

다시 찾고 싶은 결투장을 만들기 위해

이번 제안들은 결투장을 보다 건강하고 매력적인 콘텐츠로 만드는 데 초점을 맞췄습니다.
비매너·불법 행위 대응, 신규 유저 유입 구조 개선, 시스템 개편 등을 통해
지금보다 공정하고 즐길 수 있는 환경을 구축하고자 합니다.

분명 현재 캐릭터 밸런스에 불만을 가진 유저, 혹은 그로 인해 플레이를 중단한 유저들이 존재합니다.

그러나 저는 우선 신규 유저 유입과 시스템 전반의 개선을 선행하고,
이후에 캐릭터 밸런싱 작업을 진행하는 것이 더 효과적이라고 생각합니다.

무엇보다 결투장은 제가 한때 모든 유저 중 가장 많이 즐기던 콘텐츠입니다.
이번 개선을 통해 다시금 많은 유저들이 찾고, 오래 머물고 싶은 공간이 되기를 진심으로 바랍니다.

감사합니다



서정원

Tel 010 - 2315 - 3848

E-mail jweon1997@gmail.com