经济系统数值设计

文档制作者：曾雨佳

制作时间：2017.7.20

1. 产出
2. 货币：钻石、金币 1人民币换10钻石 1钻换50金币
3. 战斗结算奖励-金币
4. 免费广告-钻石
5. 充值-钻石
6. 消耗
7. 解锁角色-钻石/金币
8. 购买血瓶-钻石/金币
9. 购买技能特效-钻石
10. 换ID-钻石
11. 战斗死亡买活-钻石
12. ID显示底框-钻石
13. 奖励金币结算

奖励金币=积分/100,(下取整) 理论极限奖励为550

1. 角色、血瓶定价

角色5500(普通) 7800(好看) 9800(较实用)——金币价格

角色100(普通) 156(好看) 196(较实用)——钻石价格

血瓶50——金币价格

血瓶1——钻石价格

1. 买活定价

买活5钻、每场3次买活次数

1. 换ID定价

换ID50钻一次。无次数限制