数值工作其实已经有了一定程度的规划。有了一点笼统的概念。

数值工作真正意义上被画上两星完成度意味着整个项目真的接近尾声。

数值工作包括的下面这些大块

**技能石类财产的管理与运作**

技能石的等级是从1到100，这是我们已经规划好了的。但是我们现在意识到一个问题，只要这个游戏有gotcha这一说，那必须有突破机制。只有类似突破机制的存在才能解决背包问题。

我们现在就把心里的那个计划给搬出来：

技能石头除了最大100级之外，有一个+等级。比如+1，+2 。 +3 。这个也就是同样技能石合成所得。而这个+到底能带来多少效益提升，要再看。

再配合上一个我们所设想出的5换一赌博系统，似乎背包问题就解决了。

这一套计划里我们现在考虑一些问题

1. 比如我手上有两个非常稀有的技能石，那么毕竟这个东西我是可以用在多个角色上，显然初期来说不合成它们，保留两个技能石让它们装备在不同角色上的话要好很多。那么假设玩家还不知道这个事实，无意间把它们合成了，岂不是亏的有点大？这种会给玩家情绪带来落差的事情是不是应该回避？
2. 我们现在看到了一个选项，让这个背包系统和我们熟悉的一些游戏变得非常像，那就是同技能石不光在一个角色身上不能重复，在队伍不同成员身上也不能重复。。。。这个的实现也并不难，那就是把技能石变为解锁机制。也就是说，所有技能石玩家最大只能获得一个。

这么做的话。。。。这么做的话首先什么技能石5换1肯定是不用做了。而且为了配套这种机制，技能石突破系统的坑要挖的更大。对游戏本身的那个质来说，这是本质是一种限制，游戏的自由度会下降，虽然这种下降可能是无关紧要。。。因为这游戏本来就够自由了。

这么做还有一个好处就是，技能石背包变得简洁了不少。

1. 排除2，来继续想怎么补充完善原计划。现在技能石既可以用金币来升级，也可以用其他技能石来升级，那么。。。这个比例到底是多少？这些才是进入数值企划工作真正的重点，最后要敲板的核心问题。
2. 技能石可以随着战斗升级？那么每次获得经验到底又是多少？

我们现在看到其实上述这些涉及技能石的数值问题，综合起来看是形成一种数值生态，技能石本身是这个生态的主体。而数值的制定工作是确保玩家能玩这个游戏玩它整整一年也还玩不完，但却时刻保持相应程度的乐趣，并没有无底洞的感觉。更何况，这些数值工作最后真正导向的是如何盈利的问题。

这个生态工作包括三大部分，一部分是大数值运作框架，也就是类似技能石是要解锁制还是物体制，两个技能石合成后是突破还是“+1” 的问题；还有一大部分是UI，这事关整个计划的具体实现形态，那么最后一个大环节也就是具体数值，什么数值？就是一些兑换比率。比如说多少金币获得多少技能石经验，一个技能石作为材料的话能换来多少技能石经验，等等。

注意看每个等级下技能石在战斗中的性能是多少，其实是另外一个数值生态的问题。

综上所述，我们接下来针对这个技能石数值生态要做的工作包括这些：

1. 调整目前的技能石升级画面，让操作工作舒服
2. 审视目前大数值运作框架的底层构造，需要进行优化的进行优化
3. 决定各个环节的比率问题

**技能战斗数值问题**

各个等级的技能石到底有多少攻击力和HP。现在又出现了一个+1机制，那么还要看+1情况下攻击和HP各自涨多少。

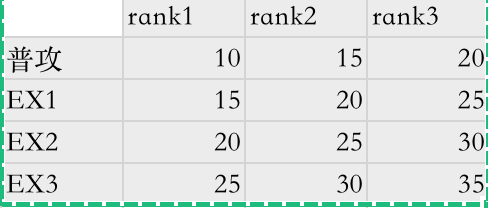
真正真正让这个环节困难的地方在于这游戏的几何性。我们知道每个技能的能力其实受技能本身时空形态来影响，这个时空形态的强弱是这个游戏的质，那么现在我们要把这个和攻击力，HP这种数值问题融到一起权衡，这是难点。

我们进一步分析技能的伤害问题。尤其在基本的技能石升级系统模块已经搭建了个大概的情况下。

我们想弄明白究竟这个工作为什么难以展开。

因为至今没有个明确的标尺。因为对这个工作的计划本来就是包含了“可以模糊化，不准备精确化”这一条，从而我们自己也彻底的迷失在这种被自己允许的“模糊”里。

那么我们豪不模糊一下试试看？类似这种感觉



先别说现在的战斗系统是不是真的能确保每个技能的实质总伤害可以限制，哪怕能，还有其他问题。那就是技能的强势与否还不能只看伤害。

出手速度

首击施加眩晕时间

攻击框重量（与其他攻击框冲击时候）  
攻击范围

结论是这个东西没法向下分析。。

但这次我确实不想让这些分析工作就那么中途掉到原点

**关卡设计问题**

关卡设计问题现在的难点我们罗列一下：

1. 仍然没法把握所有技能真正的实力强弱，犹豫该安排什么技能在简单关卡，什么技能在困难关卡，或者说更惊喜的关卡
2. 上场角色还是未定。不知道各个关卡应该上哪些角色
3. 技能战斗数值平衡工作有没完成的东西，所以关卡制作方面也没什么普。