성장

1. 조숙형

초반에는 빠른성장곡선 – 이후 완만한 성장곡선

높은 저점, 낮은 고점

2. 일반형

성장속도가 매우 일정함, 1차함수 그래프와 비슷

투자한 만큼 강해지기 때문에 육성난이도가 낮음

초보자가 하기 좋은 형태, 밸런스의 중심에 위치하는 경우가 많음

3. 만성형

초반 성장속도가 매우 약함, 특정 지점을 기점으로 능력이 폭발함

높은 고점, 난이도가 높음

성장곡선과 성장세에 대한 이유(역할)가 필요함

Status : 특정 능력치에 종류를 부여해서 개량화된 시스템

Parameter : 계산을 위해 사용되는 데이터? 매개변수?

밸런싱 – 표준점수를 만들어서 표준점수와 어느정도 차이가 있는지 비교해보기

그래프를 활용할만한 부분들

1. 플레이템포

2. 상성밸런싱

3. 능력치

4. 스킬

5. 성장

6. 랭킹점수