数值策划学习笔记

# 不同类型游戏模型

推图类游戏 -> 减法公式

MMO -> 乘法/等式

MOBA -> 等式

# 数值策划职责

* 前期内容
  + 参数
  + 公式
  + 数值对应
* 中期内容
  + 推导数据
  + 平衡线（角色成长曲线）
* 后期内容
  + 线上数据监控

## 前期内容

罗列参数 -> 参数表

罗列公式 -> 公式

参数和公式的关系 -> 公式对应表

每个方面对应一个文件

### 参数

##### 自然数（主）， 如300点攻击力

* 自然数无上限，开放域
* 单次影响

##### 比例数，如增长30%攻击力

* 比例数有上限（100%免伤），封闭域
* 跟随影响
* 常驻免伤<= 60%，注意道具设计
* 比例型道具不能升级太多

自然数+比例数组合，比例数\*角色数值体现角色特点，自然数体现技能特点

常见装备增幅：宝石，关键字

关键字可以设计为比例数，宝石设计为自然数，因为宝石通常可以升级，我们应限制比例数的过度成长

主要装备一般都是数值型，允许多次升级。

主要装备上可以一直升级的属性最好为数值型。

只有少次升级或有品质区别的设置为比例型。

不建议增加其他类型的数字（例子：指数），增加工作量和游戏出现问题的风险。

##### 一级属性和二级属性

一级属性：角色属性

二级属性：如最终攻击力

##### 参数对应问题

一对多：力量决定攻击力，暴击率等

多对一：装备攻击+角色攻击+…=攻击力

不同属性在游戏过程中的成长曲线不一样，一对多容易出现问题

多对一可能造成不平衡，如游戏只能装一件武器但能装五件防具

### 公式

要能描述出来，思维中合理

攻防均衡

有规律