

Potreban kumulativan xp kreće sa modifikovanim fibonačijevim nizom, pošto je njegova kriva u početku sporija, pa posle brzo raste. Od 10. nivoa fibonačijev niz se menja sa aritmetičkom progresijom koja za koeficijent ima 10. Kako bi se postepeno ubrzavala funkcija, množi se sa još jednim koeficijentom koji postepeno raste od 0.7 do 0.9.

Maksimalna energija kojom igrač raspolaže se povećava za po 1 do 40. nivoa, zatim od 40. nivoa se povećava naizmenično za 1 ili 2. Energija koju kampanja na određenom nivou zahteva se povećava za trećinu prethodno neophodne energije.

U koloni Max/Po kampanji se vidi koliko kampanja igrač može da odigra u toku jedne sesije. Kako bih odredila broj kampanja po nivou, kao i prosečan xp koji igrač treba da dobije po kampanji, prvo sam odredila broj sesija koje igrač treba da odigra da došao do određenog nivoa. Za to koristim funkciju $0.1 * X^{1.2}$. Kada se pomnoži broj sesija planiran da igrač dostigne određeni nivo sa brojem kampanji koje može da igra na tom nivou dobija se prosečan broj kampanji koje igrač treba da odigra kako bi dostigao određeni nivo.

Odavde se dobija da bi u idealnom slučaju free-to-play igraču trebalo oko 385 sesija da dođe do 60. nivoa. Planirano je da jedna sesija traje oko pola sata. Ukoliko igrač u proseku ima po 2 sesije u toku dana, biće mu potrebno 192 dana da dođe do završnog nivoa.

Gold koji igrač dobije po kampanji(koja je za njegov nivo) će se kretati po formuli $10 * \text{nivoIgrača}^{0.75}$. Na 60. nivou igrač će dobijati po 216 gold-a ako radi kampanje koje su vezane za njegov nivo.

U tabeli ukupan gold je prikazano koliko će igrač dobijati golda po nivou ako igra isključivo kampanje za taj nivo. Ova tabela se koristi kako bi se odredila cena lvl-upovanja heroja.

Heroj bi imao isto 60 nivoa, međutim, bilo bi teže doći do zadnjeg nivoa. Odnosno, i nakon što igrač dostigne 60. nivo, heroj mu još uvek ne bi bio na 60. nivou. Na početku bi igrač mogao da leveluje heroja kako se on leveluje. U prvih 10 nivoa cena levelovanja heroja bila bi 50% od procenjenog ukupnog gold-a koje bi igrač zaradio na tom nivou. Zatim od 10. do 20. 60%, Od 20 do 30. 80%. Od 30. do 40. nivoa 110%. Od 40 do 50. 130%. Od 50. do 55. nivoa 150% i od 55. do 60. 200%.

Za damage i health heroja je korišćena aritmetička progresija. Formula za damage je : $10 * \text{nivoHeroja} * (1 + \text{nivoHeroja})^{0.5}$

Formula za health je:

$$2.5 * \text{nivoHeroja} * (1 + \text{nivoHeroja})$$

Kako bi se kontrolisao progres igrača, cene energije bi se povećavale ukoliko bi igrač pokušavao da kupi više energije u toku dana. Tako, da bi 2. kupovina bila 150% skuplja, 3. 200% skuplja, 4. 250%...

Igrač koji bi kupovao 60 energije jednom mesečno bi došao do zadnjeg nivo za 190 dana. Prosečna cena jedne kampanje je 14.5 energije. Ako igrač ima 2 sesije u toku dana, trebaće mu 192 dana do poslednjeg nivoa. Odnosno, kupiće 60 energije 6 puta. Tj. kupiće 360 energije. Kada se ovo podeli sa prosečnom cenom kampanje u energiji (14.5) dobiće se da će moći da uradi 25 kampanja brže

nego planirano. Tako da ako se uradi proporcija u odnosu broja sesija i broja kampanja dobiće se da će mu trebati 190 dana da dođe do zadnjeg nivoa. Što je za 2 dana manje od free-to-play igrača.

Ukoliko bi high spender kupovao 150 energije svakog dana, trebalo bi mu 180 sesija da dođe do zadnjeg nivoa. Ako se kao i za mid i free-to-play igrača ovo podeli sa 2 sesije po danu, dobiće se da će igrač doći do zadnjeg nivoa za 90 dana.

Kada se pomnoži cena kampanje u energiji sa brojem kampanja koje igrač treba da odigra po nivou i sabere, dobije se da je igraču potrebno ukupno 44815 energije kako bi došao do poslednjeg nivoa u igraci. Prosečna maksimalna energija iznosi 98. Ukoliko se na ovo doda 150 energije koje bi igrač kupovao svakog dana, i ukupna količina podeli sa time, dobiće se 180. Što bi značilo da bi ovom igraču trebalo 180 sesija da dođe do zadnjeg nivoa.