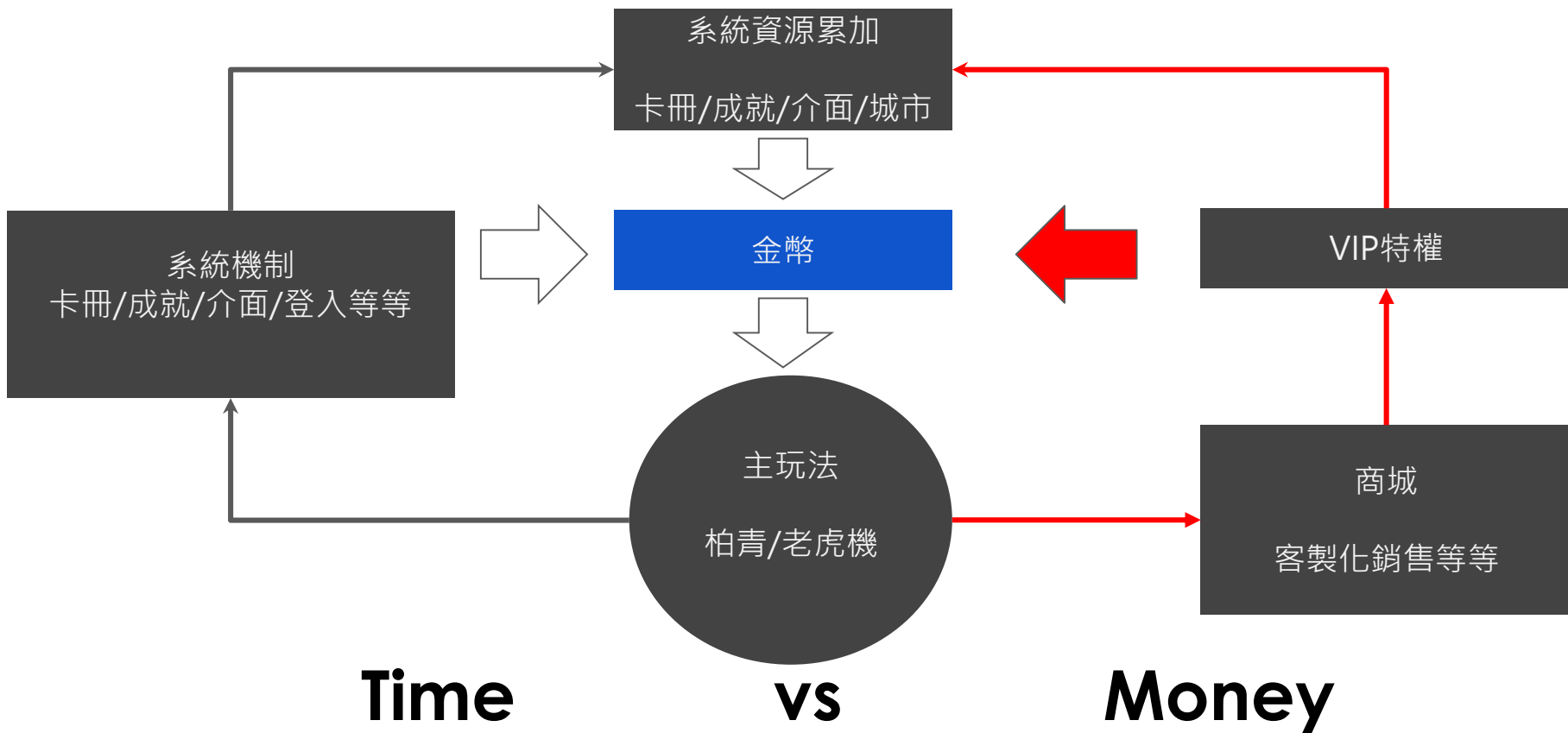


數值設計

1. 休閒博奕五大架構圖
1. 系統數值分類
1. 市場的調查
1. 數值設計必備

休閒博奕五大架構

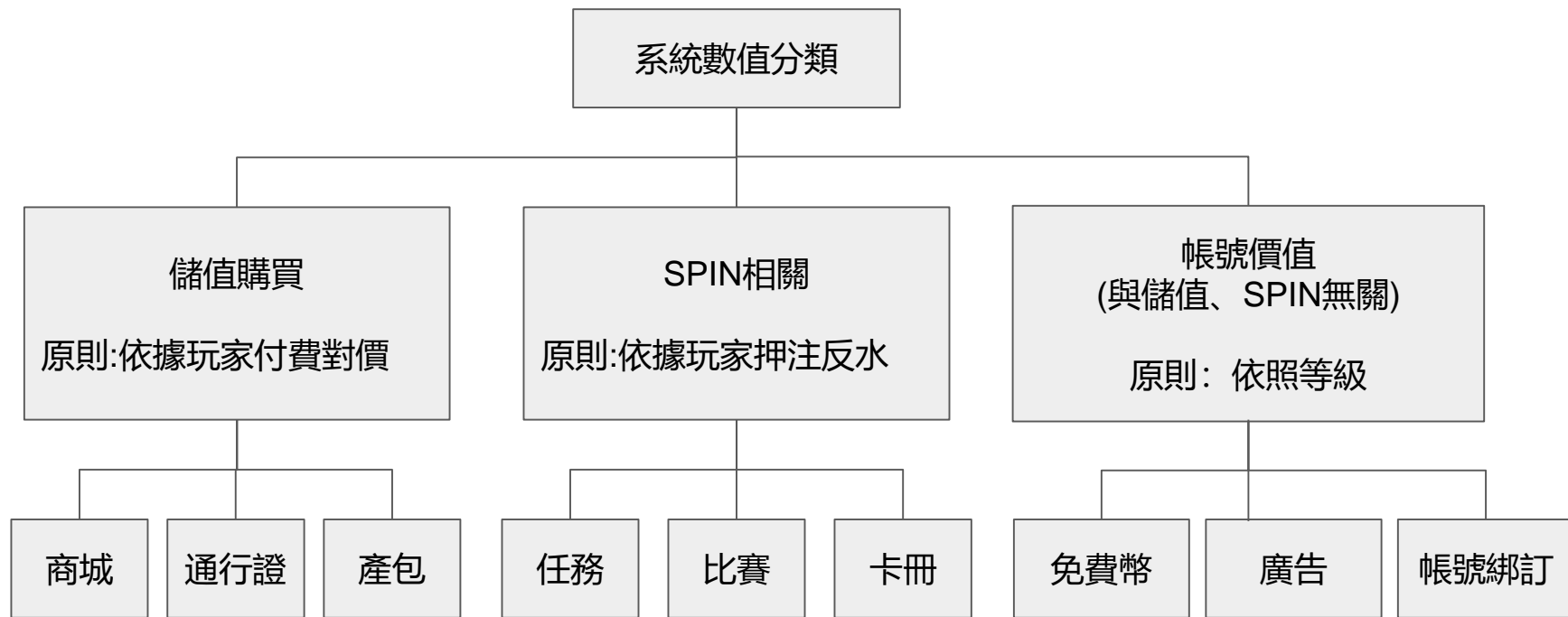
- 除主玩法外，其他皆統稱系統數值（系統機制、系統資源、商城和VIP）



系統數值分類

系統數值分類

- 明確定義分類及管理控制金幣價值



儲值購買類型

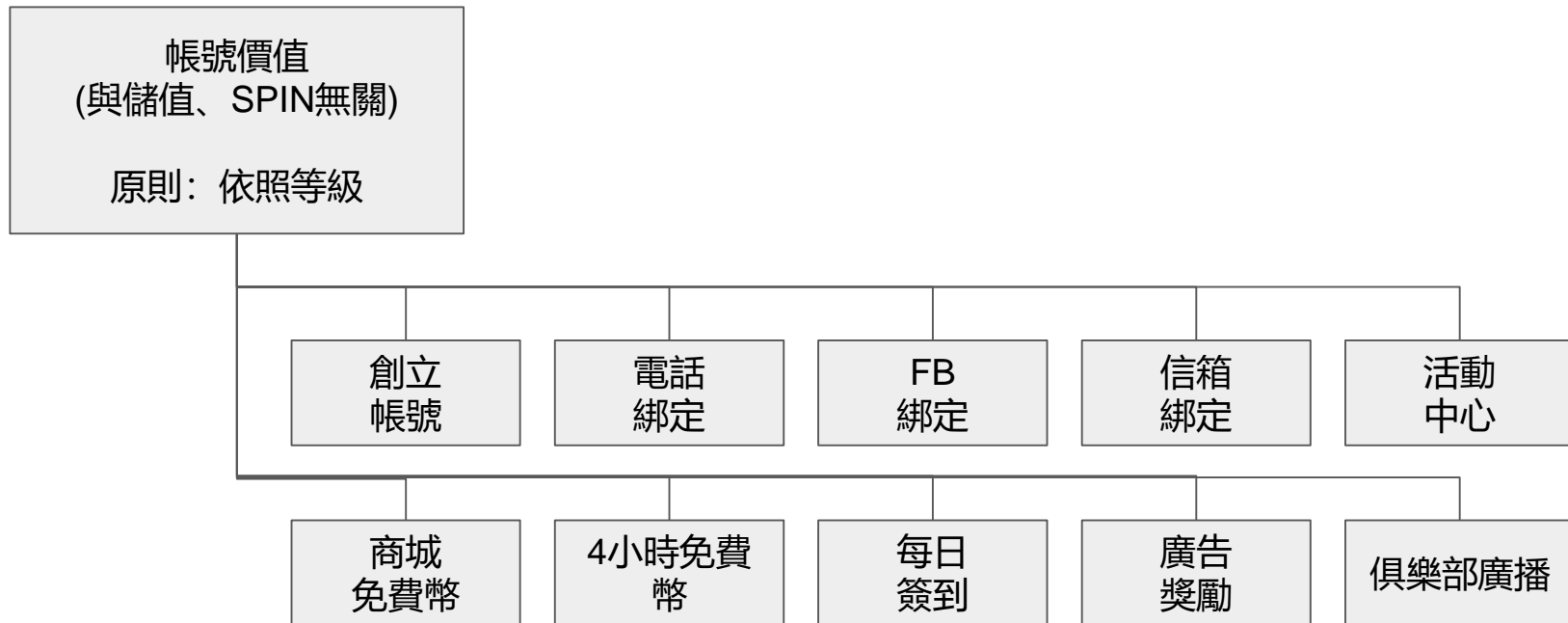
- 設計儲值比，1美 = 14000金幣



系統目地：依等級提供玩家儲值優惠

帳號價值類型

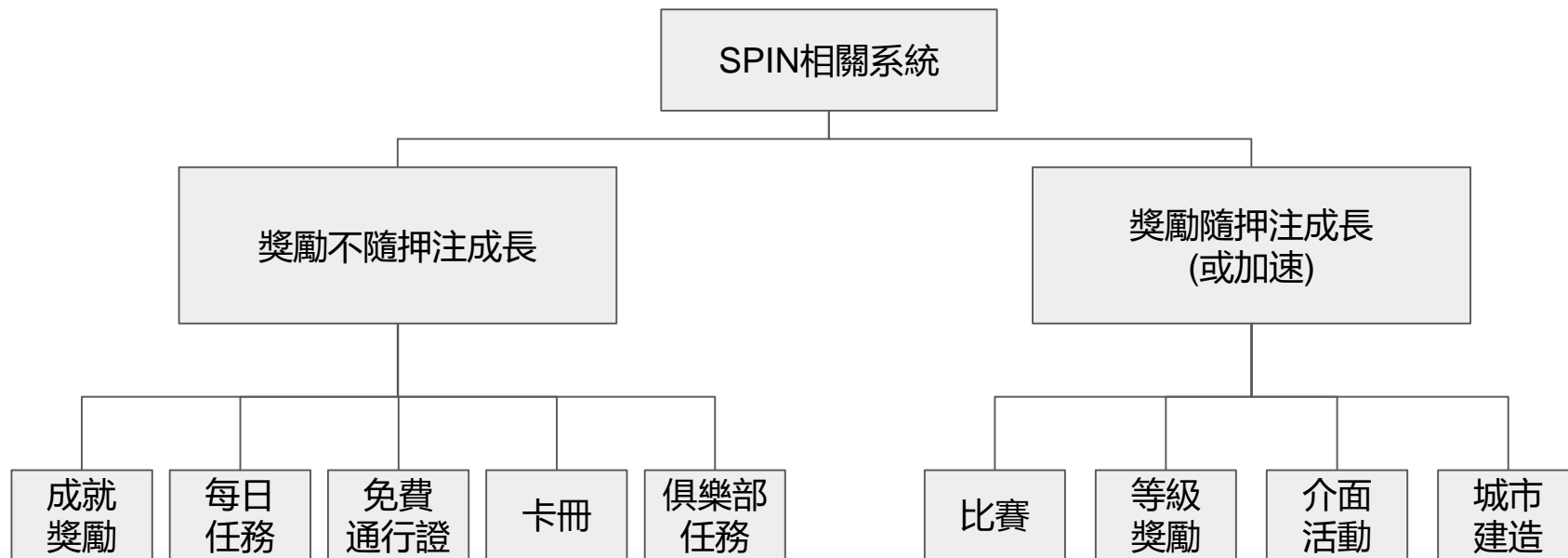
- 設計帳號優惠比，主要是依儲值比為基準去給帳號獎勵



系統目地：維持玩家上線與帳號價值

SPIN相關類型的分類

- SPIN相關系統



- 獎勵不隨押注成長目地：確保玩家不破產或能持續遊玩(例如老虎機的NG)
- 獎勵隨押注成長目地：主要鼓勵押大和提高系統震盪(例如老虎機的FG)

SPIN系統數值-市場調查

SPIN貨幣值

- 所需押注 / x級押注總獎勵 = SPIN貨幣值

等級	所需押注	四級押注單轉	四級押注貨幣值	四級押注總獎勵
10~20	10,000	100	100	100,000
500~800	100,000	1,000	10	1,000,000
2000~3000	1,000,000	10,000	1	10,000,000
10000~12000	1,000,000,000	100,000	0.1	100,000,000

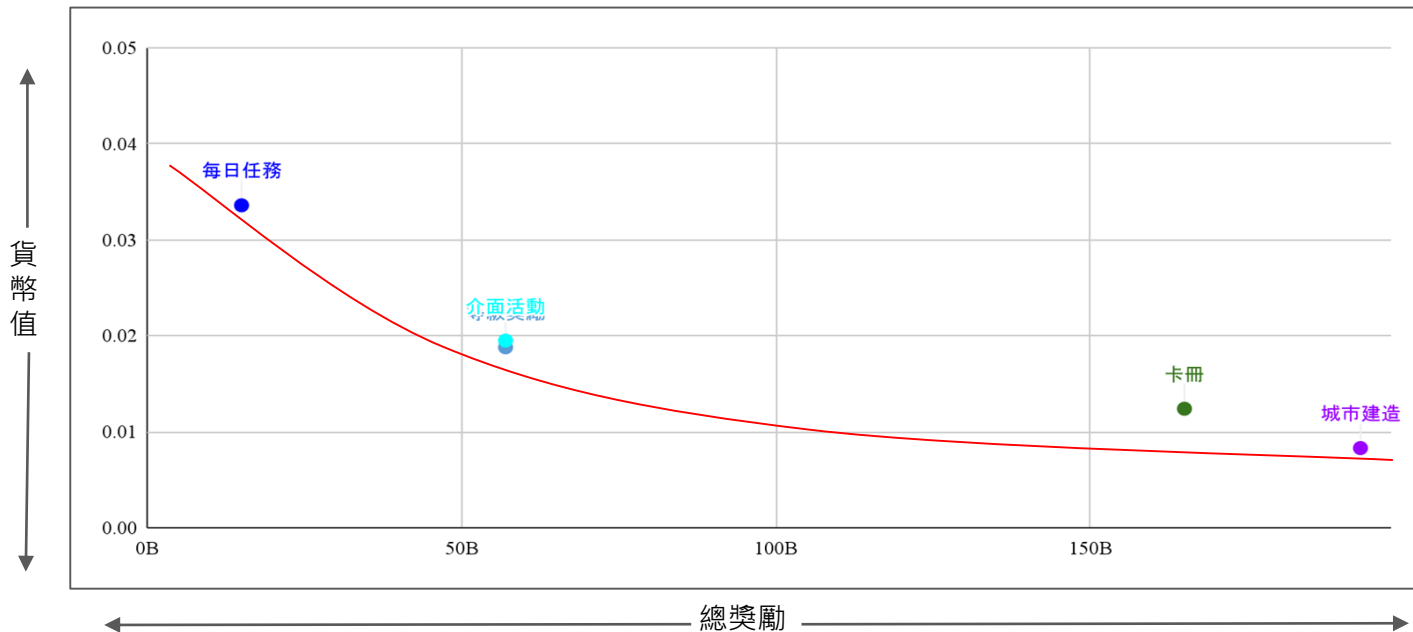
- SPIN貨幣值：控制各區間給的獎勵是否異常
- 不同押注會有不同貨幣值與總獎勵，取絕於設計系統目地
- 貨幣值會依等級遞減，最終趨近於0.03或更低(因為老虎機的RTP)

角子經濟整理excel表

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZBw2QRGjEKJygVluG0omq6RV8gQc2j57/edit#gid=1358782331>

CASH FRENZY 數值獎勵分佈

● 競品500級的分析現況



現象

- 1: 貨幣值總合為0.3
- 2: 獎勵高，優惠低

推論：

- 1: Cash500級不會破產，因為貨幣值為0.3
- 2: 總獎勵和貨幣值可依不同目地去變化數值

	每日任務	介面活動	等級獎勵	卡冊	城市建造	免費通行證	總和
貨幣值	0.0336	0.0195	0.0188	0.0124	0.0083	0.2436	0.3381
總獎勵	15B	57B	57B	165B	193B	196B	700B
總咬幣	14B	87B	94B	399B	697B	24B	1,581B
總投注	452B	2,899B	3,042B	13,296B	23,245B	804B	52,713B

數值設計必備



- 系統數值分類
 - 1: 分類平台上所有系統數值
- 系統數值價值
 - 1: 數值都需要有價值，才能計算
 - 2: 設計出excel表，清楚知道數值變化
 - 3: 控管系統數值的分配比例原則
- 系統功能目地
 - 1: 清楚系統的目地，數值和資源精準提供
 - 2: 鼓勵玩家押大，提高系統數值震盪
- 用戶需求調整數值
 - 1: 持續分析數值變化，依用戶需求去調整數值

END