

游戏广告软件逻辑需求功能开发

产品名称	游戏广告软件逻辑需求功能开发
公司名称	恒探软件网络科技（6年开发公司）
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	广州市天河区东英科技园
联系电话	WX：916966649 13729039903

产品详情

软件的逻辑部分大多会在后期进行，比如公测。是各种功能的数值调整。主要为游戏的世界定义一个平衡。除了初级的数值设定外，内部测试人员很少有能把一个功能测试千万遍的。于是有可能产生出猫耍得老虎团团转，这种经典的寓言故事。

游戏广告系统开发，游戏广告开发,游戏广告源码开发,游戏广告平台开发,游戏广告app开发,游戏广告系统多少钱,游戏广告价格，游戏广告app功能,游戏广告平台介绍，游戏广告系统搭建。

策划及相关测试人员注重的应该是这部分的测试原理及方法。而这部分问题的测试，同硬性问题一样，需要一定流程及要求。

而具体流程只有根据具体游戏来决定，大多是将问题分裂存放，并将理由归纳。但有几点是不变的。

平衡的目标

而如何让各种设定不偏离主题，明确世界背景及制定等级概念应该是首要的。尤其是在一些角色等系统十分复杂的情况下。那种变态ADD的规则，可由主角的5~6种基础属性影响到数十种战斗、非战斗技能。还可根据各种物品来休整这些数值。

而无论如何。他们都有个明确的等级观念。从弱到普通，再到强，甚至到强的龙。这是因为他们知道一个人，强也不能强过龙。

这样就给自己定下上限目标。所以，测试时首先不要去看玩家可选择的职业技能等等是否足够多。

都会获得什么强大的技能、体力等等。先了解到这个世界里，各个种族之间的关系、职业的互补、各个

角色的互相的关系，在整个世界中是什么位置，是否够合理、让常人可以现实中的逻辑去衡量，这个角色在游戏是否合理。

之后才需要针对每个种族、每类职业、每个角色的平衡。后到一个一个角色的测试。

在这里定义的过程，正好与现实世界中相反。

现实世界是总结出整体的平衡，而游戏世界则要定义平衡，再将世界整理成平衡的状态。

划分等级

测试时同样要明确问题的严重等级，一个数值影响的事物越多，那问题的严重等级越高。现在的MMRPG整个属性结构，基本都类似树形结构，之间也有着一些交错的枝叶。

力量等基本角色属性，为根。这类属性会影响到的其他属性，终到达游戏的胜负，任务的完成等等。而这些属性的等级自然也就十分明确。根为高，枝叶低。而修整树木永远不会从根开始。力量，基础的属性，结合自己的命中率，对方的敏捷等，会影响物理攻击。

同样也影响着可拿的武器。但是如果这个人攻击力过高。那是谁的原因？是武器，还是角色的力量。需要修改哪一个？

那些角色的基础属性是不能随便修改的。因此，还是武器吧。实在不行在从由属性引发的其他部分着手，如技能的熟练度等。