

以下是一些常見的循序漸進點數設計的元素：

1. 目標設定： 將整個任務或目標分為小的子目標，每個子目標都有相應的點數獎勵。這樣可以讓參與者感受到進展，並保持動力。
2. 階段性獎勵： 為每個階段或子目標設計不同的獎勵，這些獎勵可以是虛擬的點數、勳章、徽章、等級提升等。這些獎勵應該有足夠的吸引力，以激勵參與者繼續努力。
3. 即時回饋： 提供參與者即時的回饋，告訴他們他們已經完成了一個階段，並獲得了相應的獎勵。這種及時的正向回饋可以增加參與者的滿足感和動力。
4. 排行榜： 創建一個排行榜，展示參與者的進度和點數。這樣可以創造一種競爭性的氛圍，激發參與者更加努力。
5. 個性化挑戰： 考慮參與者的個人差異，設計個性化的挑戰和目標，使每個人都能找到具有挑戰性的任務。
6. 社交分享LINE.FB.IG： 允許參與者分享他們的成就和進度，與他人互動。這可以建立社區感，增加參與者的歸屬感。
7. 升級系統： 引入升級系統，隨著參與者完成更多的任務或達成更高的目標，他們可以獲得更高級別的稱號、獎章或其他特權。
8. 挑戰性任務： 定期引入一些較難的挑戰性任務，以鼓勵參與者挑戰自己的極限，同時為他們提供更高的點數獎勵。

這些元素可以根據特定的應用場景進行調整和定制。循序漸進點數設計的目的是通過細分目標、提供獎勵、提供回饋等手段，激發參與者的動力，促使他們完成既定的目標。

**防止機器人刷點數是一個重要的議題，特別是在需要保持公平和競爭性的環境中。以下是一些建議來預防機器人刷點數：**

1. 驗證機制： 實施有效的使用者驗證機制，例如電子郵件驗證、手機短信驗證，或使用驗證碼等。這可以防止機器人大規模地自動註冊帳戶。
2. 人機驗證： 使用人機驗證工具，例如reCAPTCHA，要求用戶證明自己不是機器人。這些驗證可以加強對抗自動化攻擊。
3. 行為分析： 監控用戶行為，並使用行為分析工具檢測異常模式。例如，如果帳戶在短時間內大量累積點數，可能是機器人的行為模式。
4. IP 地址監控： 監控大量帳戶來自相同的 IP 地址，這可能是機器人利用代理伺服器進行攻擊的跡象。對於相同 IP 下的大量請求，可以考慮限制或進行進一步的驗證。
5. 阻止代理伺服器和 VPN： 封鎖一些知名的代理伺服器和 VPN 服務的 IP 地址，以減少機器人的匿名攻擊。
6. 使用機器學習： 利用機器學習算法來檢測異常行為，例如檢測不規則的點擊模式或註冊模式。不斷地訓練模型，以適應新的威脅。
7. 時段控制： 在某些情況下，限制在特定時間內獲得點數的數量，以減緩機器人攻擊的速度。

設計一個換贈品的遊戲，讓玩家透過完成任務或達成目標來獲得點數，然後使用這些點數來換取不同的贈品。以下是一個可能的遊戲設計：

遊**戲名稱：「任務點換贈Fun」**

**遊戲元素：**

1. **目標設定： 將整個遊戲分為不同的關卡或任務，每個任務有特定的目標，例如完成一項挑戰、累積特定數量的點數、達到一定等級等。**
2. **點數獎勵： 每次完成任務，玩家將獲得相應的點數獎勵，點數可根據任務難度和完成度進行調整。例如，初級任務為10點，中級２５點，高級任務為50點。**
3. 階段性獎勵： 設計一個贈品列表，每個贈品有相對應的點數需求。例如，標準會員卡需求100點，高級裝備需求500點，特別活動券需求1000點。
4. 即時回饋： 玩家完成任務後即時獲得點數，並收到通知告訴他們已經達成了一個小目標，獲得了相應的點數。
5. 排行榜： 創建一個全球排行榜，顯示玩家的總點數和目前排名。這將激發競爭，讓玩家更積極參與。
6. 個性化挑戰： 提供不同類型的任務，以滿足不同玩家的喜好。例如，有些任務是關於解謎、有些是戰鬥挑戰，還有些是合作任務。
7. 社交分享： 玩家可以分享他們換到的贈品或達成的目標，並邀請朋友參與遊戲，這樣他們可以一同享受遊戲樂趣。
8. 升級系統： 玩家根據累積的點數提升等級，每次升級都能解鎖新的贈品選擇或更高級的任務。

這種設計將使遊戲變得有趣且有挑戰性，同時通過不同的元素激發玩家的動機，讓他們努力完成任務以換取心儀的贈品。

遊戲名稱：「竉物小百科對戰大挑戰」

游戲方式：

1. 個人游戲模式：

遊戲概念： 玩家透過答題竉物問題，積累循環點數。

點數獲得： 每次成功回答竉物問題即可獲得循環點數。難度越高的問題獲得的點數越多。

挑戰模式： 玩家可以選擇進入挑戰模式，連續回答一系列問題，成功挑戰則額外獲得累積獎勵點數。

2. 對戰 PK 游戲方式：

多人對戰： 玩家可以進入多人對戰模式，同時與其他玩家競爭回答竉物問題，挑戰速度和正確率。

排名制度： 根據回答速度和正確率進行排名，排名前幾位的玩家可以額外獲得排名獎勵點數。

戰勝獎勵： 擊敗其他玩家的同時，還可以奪取對方的部分點數，增加競爭的激烈性。

1.循環點數換贈品：

點數商城： 設立一個點數商城，玩家可以使用循環點數換取各種虛擬和實體獎勵，如特殊實體寵物遊戲道具、實體商品、異業結盟優惠券等。

季度特別贈品： 每個季度推出一些獨特的限定贈品，鼓勵玩家長期參與並累積點數。

異業推廣的點收設計：

合作活動： 與異業合作，設計一些特殊關卡或問題，與異業品牌相關。完成這些任務可以獲得額外的異業合作點數。

推廣優惠碼： 在遊戲中隨機發放異業推廣優惠碼，玩家使用後可獲得額外的點數獎勵，同時吸引玩家參與異業的產品或服務。

社交分享活動： 設計一些社交分享活動，邀請玩家分享遊戲進度或異業合作相關活動，完成分享任務可以獲得額外的異業推廣點數。

2.游戲中彩蛋設計：

神秘問題關卡： 偶爾在問題關卡中插入神秘問題，回答正確者可以獲得額外的大量點數或特殊寵物道具。

隱藏關卡： 玩家在特定條件下解鎖隱藏關卡，這些關卡通常設計更高難度的問題，但完成後獲得的點數和獎勵也更為豐富。

隨機事件： 偶爾觸發一些隨機事件，可能是雙倍點數時間、特殊挑戰任務，或是彩蛋關卡的出現。

這樣的彩蛋設計可以增加遊戲的趣味性，讓玩家期待在遊戲中發現更多驚喜。

**問題難易度點和彩蛋分級1~10級設計：（可以選擇或埴空，問題題型，）**

**問題難易度分級：**

1. **級別 1-3：初級**
   * **特徵：** 基礎知識，易答。
   * **點數獲得：** 1-5 點。
2. **級別 4-6：中級**
   * **特徵：** 需要深入了解，有些挑戰。
   * **點數獲得：** 6-10 點。
3. **級別 7-8：高級**
   * **特徵：** 對該領域有相當了解，挑戰性高。
   * **點數獲得：** 11-15 點。
4. **級別 9-10：專家**
   * **特徵：** 深奧的知識，極具挑戰性。
   * **點數獲得：** 16-20 點。

**彩蛋分級 1~5 級：**

1. **級別 1：基礎驚喜**
   * **特徵：** 容易發現，給予小獎勵。
   * **點數獲得：** 2-5 點。
2. **級別 2：隱藏寶藏**
   * **特徵：** 一些玩家可能會錯過，有中等獎勵。
   * **點數獲得：** 6-10 點。
3. **級別 3：神秘大發現**
   * **特徵：** 不易發現，提供豐厚獎勵。
   * **點數獲得：** 11-15 點。
4. **級別 4：獨家彩蛋**
   * **特徵：** 需要特定條件觸發，提供特殊獎勵。
   * **點數獲得：** 16-20 點。
5. **級別 5：神秘彩蛋王**
   * **特徵：** 極為罕見，提供極高獎勵。
   * **點數獲得：** 21-25 點。

**問題難易度分級：**

1. **級別 1-3：初級問題**
   * 這些問題相對簡單，適合新手或初學者。
   * 例如，關於基本概念或常識的問題。
   * 點數獎勵：5-10 點。
2. **級別 4-6：中級問題**
   * 這些問題具有一定挑戰性，需要一定的知識基礎。
   * 例如，中等難度的考驗或稍微深入的知識問題。
   * 點數獎勵：15-25 點。
3. **級別 7-9：高級問題**
   * 這些問題非常具有挑戰性，需要較深入的知識和思考。
   * 例如，專業領域的問題或需要推理能力的謎題。
   * 點數獎勵：30-50 點。
4. **級別 10：彩蛋問題**
   * 這是特殊級別的問題，通常藏在遊戲中的特定場景或條件下。
   * 問題可能具有高度創意，並且獎勵點數豐厚。
   * 點數獎勵：50-100 點。

**彩蛋設計：**

* **隱藏關卡：** 玩家在完成一定任務或達到特定條件後，可以解鎖彩蛋關卡。這些關卡可能是一連串具有挑戰性的問題，完成後獲得大量點數獎勵。
* **特殊日期彩蛋：** 在特殊日期，如遊戲發布紀念日、假期等，可以觸發特殊的彩蛋事件，例如解鎖限定問題關卡或獲得特殊道具。
* **隨機彩蛋事件：** 不定期觸發一些隨機事件，可能是在特定時間段內出現的彩蛋關卡，或是在遊戲中出現的隱藏獎勵。

**注意事項：**

* **彩蛋觸發機制：** 彩蛋觸發機制應該設計得有趣，可以是解鎖特殊條件、在特定時間內發生、或者在特殊事件後出現。
* **問題難易度平衡：** 不同難易度的問題應該平衡，以確保遊戲挑戰性的同時，新手也能有愉快的遊戲體驗。
* **點數獲得調整：** 根據問題難度和彩蛋等級進行點數獲得的調整，讓玩家在不同級別下有合理的回報。

表單的頂端

**遊戲名稱：「竉物小百科對戰大挑戰」**

**關卡設計類別概略：**

1. **初級挑戰 - 「竉物入門」**

* **目標：** 學習基礎的竉物知識。
* **內容：** 由簡單的選擇題、填空題組成，涵蓋基礎的竉物科普，如動物特徵、食物偏好等。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得5點，通過全部題目額外獎勵10點。

2. **中級挑戰 - 「竉物尋寶」**

* **目標：** 探索不同地區，尋找藏匿的竉物寶藏。
* **內容：** 玩家需要回答與地理位置相關的問題，解開謎題找到寶藏地點。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得10點，找到寶藏額外獎勵30點。

3. **高級挑戰 - 「竉物知識大師」**

* **目標：** 證明自己是竉物知識的大師。
* **內容：** 包含高難度的多選題、填空題和解題問題，需要更深入的竉物知識。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得15點，通過全部題目額外獎勵50點。

4. **彩蛋挑戰 - 「竉物奇蹟」**

* **目標：** 發現竉物世界的不可思議之處。
* **內容：** 隱藏的彩蛋問題，可能涉及竉物的神秘傳說、奇異現象等。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得50點，發現所有彩蛋額外獎勵100點。

5. **合作ＰＫ挑戰 - 「竉物聯盟」**

* **目標：** 與其他玩家合作，共同解決竉物問題。
* **內容：** 多人合作模式，需要協同回答問題，提升團隊協作能力。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得20點，整體表現好的團隊額外獎勵80點。

6. **特殊活動 - 「竉物節慶」**

* **目標：** 參與特殊節慶活動，感受竉物的樂趣。
* **內容：** 舉行特殊節慶主題的問題和挑戰，例如竉物的生日慶祝、節慶遊行等。
* **點數獎勵：** 完成每題獲得特殊節慶裝飾和20點，參與整個活動額外獎勵50點。

讓玩家在遊戲中學到竉物知識，也提供了豐富的挑戰和互動元素。不同難度

**1. 問答關卡：**

* **關卡名稱：「基礎竉物知識」**
  + 描述：這是遊戲的入門關卡，包含一系列有關竉物的基礎知識問題，如動物、植物、地理等。
  + 難度：初級
  + 點數獎勵：5-10 點
* **關卡名稱：「進階竉物挑戰」**
  + 描述：這個關卡包含更多深入的竉物知識問題，涵蓋更廣泛的主題，如生態系統、物種特徵、地球歷史等。
  + 難度：中級
  + 點數獎勵：15-25 點
* **關卡名稱：「竉物專家之路」**
  + 描述：這是一個專門為竉物愛好者準備的高級關卡，包含深入和專業的竉物知識問題，需要更深入的思考和理解。
  + 難度：高級
  + 點數獎勵：30-50 點

**2. 挑戰關卡：**

* **關卡名稱：「速度競賽」**
  + 描述：這個關卡是一個計時挑戰，玩家需要在有限的時間內盡可能多地回答竉物問題，挑戰自己的反應速度和知識掌握能力。
  + 難度：中級
  + 點數獎勵：隨回答問題數量增加，時間內回答越多，獎勵越多
* **關卡名稱：「對戰挑戰」**
  + 描述：這是一個多人對戰關卡，玩家可以與其他玩家一起競爭，回答竉物問題，挑戰自己的知識水平，同時搶奪點數獎勵。
  + 難度：中級至高級
  + 點數獎勵：根據排名給予不同點數獎勵，排名越高，獎勵越多

**3. 特殊關卡：**

* **關卡名稱：「彩蛋挑戰」**
  + 描述：這是一個特殊的隱藏關卡，玩家需要通過解鎖特定條件或完成一系列任務才能進入，挑戰特殊且有趣的竉物問題，並獲得高額點數獎勵。
  + 難度：高級
  + 點數獎勵：50-100 點

點數獎勵的設計可以根據活動後台調整

