Liangyi兩儀

1. 簡介

陰陽消長，相互作用，可以變化出許多不同的現象，有機會獲得憧憬黃金之力。

1. 概念

利用比大小機率為基礎原理，以兩儀為元素的遊戲，主要產出為黃金之力，作為獲得金幣的途徑，除了提供每日可玩次數外，亦可利用特定方式突破每日可玩次數限制。

1. 分析
2. 對象
3. 玩家角色。
4. 等級
5. 等級限制，角色等級未滿限制，則無法使用。
6. 元素
7. 包含2個元素：陰，陽。
8. 後台自然隨機產出1個元素，與玩家所選取的1個元素，相互比較，依照勝負結果，給與獎勵。
9. 規則
   1. 相同則勝利，可選擇繼續，或結束此回合，最多可以比5次。
   2. 不同則失敗，此回合結束
10. 組合
    1. 會有連5勝，連4勝，連3勝，連2勝，連1勝，都沒勝利的組合。
    2. 依照不同的組合，發放各種不同的道具獎勵。

|  |  |
| --- | --- |
| 組合 | 獎勵 |
| 連5勝 | 道具1 |
| 連4勝 | 道具2 |
| 連3勝 | 道具3 |
| 連2勝 | 道具4 |
| 連1勝 | 道具5 |
| 都沒勝利 | 道具6 |

1. 啟動
2. 玩家點擊[兩儀]，即可玩兩儀。
3. 超過每日可玩的次數，即無法再利用消耗金幣的方式玩。
4. 利用特定道具，消耗數量為1個，可以無限玩，不受每日次數限制。
5. 無道具時，可以使用儲值幣來繼續玩，亦不受每日次數限制。
6. 點擊 [離開]，則離開兩儀。
7. 重置
8. 每日0時重置每日可玩的次數，若當日還有剩餘次數，亦重置。
9. 區域
10. 不限區域。
11. 人氣榜
12. 顯示最新15筆，已獲得的道具，如: [玩家名稱]，獲得了[道具名稱]。
13. 中獎區
    1. [單擊]，在道具上點左鍵，可將道具放入包包，包包滿則不放入。
    2. [一鍵]，把所有中獎區的道具，放入包包，若包包滿了，則剩餘未放入包包的道具，依舊在中獎區。
14. 編輯器

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **說明** | **等級限制** | **花費的金幣** | **可玩的次數** | **花費的道具** | **花費的儲值幣** | **獎勵ID** | **獎勵等級** | **是否成名** | **道具ID** | **數量** |
| 說明 | 10 | 15w | 10 | 道具ID | 3 | 5 | 1 | T | ID | 1 |
|  |  |  |  |  |  | 4 | 2 | T | ID2 | 1 |
|  |  |  |  |  |  | … |  |  |  |  |

1. UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **兩儀** | | | **獎勵清單** |
| 說明123 | | | 獎勵1,2,3… |
|  | | | **人氣榜** |
| ICON  玩家選陰 | ICON  後台開出1個元素 | ICON  玩家選陽 | 玩家A獲得了 [道具1]  玩家A獲得了 [道具2]  玩家B獲得了 [道具3]  … |
|  | [結束]-tip |  |  |
|  | | | **中獎區** |
| [玩]-tip  用金幣玩 |  | [玩]1次-tip  用道具或儲值幣玩 | 道具1,2,3… |
| 消耗道具 xxx個 | 儲值幣xxx |  | [一鍵] |

1. 記錄
2. [玩]: 玩的類別，玩的時間，玩的結果，真正玩的次數，消耗的金幣，消耗的道具，消耗的儲值幣。
3. [成名]: 玩的類別，玩的時間，玩的結果。
4. [單擊/一鍵]: 放入類別，已放入包包的道具。
5. 日誌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **內容** | **人員** | **日期** |
| 初版 | Mix | 2013/04/07 |
| 增加人氣榜 | Mix | 2013/04/08 |
|  |  |  |