Qixing-七星

1. 簡介

在夜空下出現閃亮的七星時，許下三個願望，有機會獲得憧憬技魂之力。

1. 概念

利用樂透機率為基礎原理，以七星為元素的遊戲，主要產出為技魂之力，作為衝技能的途徑，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7個元素：天樞，天璇，天璣，天權，玉衡，開陽，瑤光。
8. 後台自然隨機產出3個元素，與玩家所選取的3個元素，相互比較，依照選中幾個的結果，給與獎勵。
9. 規則
   1. 7個元素選3個元素比對，C7取3。
10. 組合
    1. 會有3個全中，2個中，1個中，都不中的組合。
    2. 依照不同的組合，發放各種不同的道具獎勵。

|  |  |
| --- | --- |
| 組合 | 獎勵 |
| 中3個 | 道具1 |
| 中2個 | 道具2 |
| 中1個 | 道具3 |
| 都不中 | 道具4 |

1. 啟動
2. 玩家點擊[七星]，即可玩七星。
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]，則離開七星。
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 | 250w | 10 | 道具ID | 50 | 3 | 1 | T | ID | 1 |
|  |  |  |  |  |  | 2 | 2 | T | ID2 | 1 |
|  |  |  |  |  |  | … |  |  |  |  |

1. UI

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **七星** | | | **獎勵清單** |
| 說明123 | | | 獎勵1,2,3… |
|  | | | **人氣榜** |
|  | ICON  後台-天樞,天璇,天璣 |  | 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]  … |
|  | ICON  玩家(自動)-天樞,天璇, 瑤光  中2個 |  |  |
|  | | | **中獎區** |
| [玩]-tip  用金幣玩 |  | [玩]1/10/100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 | 2013/04/05 |
| 增加人氣榜 | Mix | 2013/04/06 |
|  |  |  |