Train-訓練

1. 簡介

在間斷的空閒時間，不需打怪或解任務，就能獲得經驗，每日利用特定的方式，更可以加倍獲得經驗。

1. 概念

針對沒時間打怪或解任務獲得經驗升等的玩家，提供增加經驗值的方式，隨時可以開啟訓練，來獲得經驗值，在間斷的空閒時間，也能讓角色不斷地升等，更可以利用特定的方式，加倍提升經驗值。

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，則無法訓練。
6. 啟動
7. 玩家點擊 [訓練]，則開始進入訓練模式。
8. 超過每日訓練上限，則離開訓練模式。
9. 點擊 [離開]，則離開訓練模式。
10. 重置
11. 每日0時重置訓練上限，若當日未達訓練上限，亦重置。
12. 重置鼓舞時間。
13. 重置激勵時間。
14. 區域
15. 不限區域。
16. 收益
17. 依照不同等級給予不同經驗獎勵。
18. 每個周期結算一次，即時回應給玩家。
19. 鼓舞
20. 使用特定道具，消耗數量為1個，可以加成每一周期的經驗值
21. 無道具時，可以使用儲值幣來加成經驗值。
22. 鼓舞效果，以萬分位數來計算，加成經驗值。
23. 持續時間會一直到每日0時，重置時則失去效果，需重新鼓舞。
24. 激勵
    1. 使用特定道具，消耗數量為1個，可以暴擊加成每一周期的經驗值
    2. 無道具時，可以使用儲值幣來暴擊加成經驗值。
    3. 激勵效果，以萬分位數來計算，暴擊加成經驗值。
    4. 持續時間會一直到每日0時，重置時則失去效果，需重新激勵。
25. 編輯器

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **說明** | **等級限制** | **每日上限毫秒** | **間隔毫秒** | **鼓舞的道具** | **鼓舞的儲值幣** | **鼓舞效果** | **激勵的道具** | **激勵的儲值幣** | **激勵機率** | **激勵效果** | **等級** | **經驗** |
| 說明 | 10 | 28800000 | 20000 | 道具ID | 50 | 10000 | 道具ID | 100 | 2500 | 5000 | 1 | 100 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2 | 200 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3 | 300 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | … |  |

1. UI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **訓練** |  | **剩餘時間 07:59:59** |
| 角色名稱 |  | 累計exp |
| 鼓舞道具 xxx個 |  | [鼓舞]-tip |
| 激勵道具 xxx個 | 儲值幣xxx | [激勵]-tip |

1. 記錄
2. [鼓舞]: 操作類別，鼓舞時間，鼓舞的道具，鼓舞的儲值幣。
3. [激勵]: 操作類別，激勵時間，激勵的道具，激勵的儲值幣。
4. 日誌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **內容** | **人員** | **日期** |
| 初版 | Mix | 2013/03/26 |
| 增加激勵 | Mix | 2013/03/28 |
|  |  |  |