|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：11** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：运营活动** | |
| **策划编写人：** 郭鹏飞 | **策划负责人：**郭鹏飞 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **描述** | **时间** | **姓名** |
| v0.1 | 起草 | 新增文档 | 2020/6/22 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **调整规范：**  本文档内 “带删除线的文本”表示该部分内容已删除  本文档内“蓝色带下划线的文本”表示支持点击操作的功能  本文档内“带黄色背景色的文本”表示该部分内容为新修改过的设计  本文档内“带灰色的文本”表示该部分设计内容本次版本不纳入开发进度  本文档内“红色的文本”表示重点内容标识或专属概念解释  本文档内错别字、标点符号等非数字、内容性修改无需特殊标识表示  目录  [1 设计目的 3](#_Toc43727015)  [2 功能说明 3](#_Toc43727016)  [3 字段说明 4](#_Toc43727017)  [4 界面说明 4](#_Toc43727018) |

# 设计目的

运营活动是核心系统功能之一，可以大幅刺激用户付费欲望，提高用户的付费力度。

# 功能说明

运营包含以下功能：

2.1 签到：即签到获得免费金币钻石

2.2 免费复活：初级场次有货币入场门槛，每日用户登录游戏可以免费玩1把。

2.3 复活月卡：花费一定金额后，每日可额外获得一次免费复活的次数，持续30天

2.4 钻石首充礼包：每个账号永久限购1次

2.5 钻石每日礼包：每个账号每日限购1次

2.6 每日限时礼包：每天的高峰时间段（后台配置），会出现限次礼包

2.7 钻石月卡：即购买后一次性获得钻石外，未来30日可每日获得额外钻石

2.8 幸运一球：玩家将球打入环中获取奖励。

**2.1 签到**

签到送金币规则

1 签到功能按照周期循环，每10天为一个周期，是只有一个周期还是循环（如配成1个周期，则10日后签到功能消失。如配成循环，则10天后重新从第1天开始轮循）

2 每日玩家登录游戏，加载完毕进入主界面，系统自动弹出签到窗口 （当日已领取则不再弹出）奖励未领取，下次登录依然会自动弹出签到窗口。

3 登录时间以玩家有效登录为准，无论两次有效登录中间相隔多少天，都只算过1天。

玩家只有成功领取当天奖励，第二天登录才算次日。

（举例：玩家周一登录，为1天，周二未登，周三登录则为第2天。以此类推只计算有效登录天数

若玩家周四登录，为第3天，但第3天的签到奖励未领取，次日周五登录则依然计算为第3天，领取第3天奖励。）

4 处于可领取状态的奖励框变色显示，领取成功后的奖励框/道具变成灰色，提示玩家已领取

存在可领取的奖励，页签左上角会有红点提示

已领取的选项框下方显示‘已领取’不可点击

5 道具奖励类型、数量由策划自由配置，领取成功后要告知玩家道具奖励增加

（飘动数字显示 或者 相关道具图标闪光）

**签到配置表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **天数** | **奖励类型** | **数量** | **循环次数** |
| 1 | 金币 | 3000 | 1 |
| 2 | 金币 | 3300 | 1 |
| 3 | 钻石 | 5 | 1 |
| 4 | 金币 | 3600 | 1 |
| 5 | 金币 | 4200 | 1 |
| 6 | 钻石 | 10 | 1 |
| 7 | 金币 | 4800 | 1 |
| 8 | 金币 | 5300 | 1 |
| 9 | 金币 | 6000 | 1 |
| 10 | 钻石 | 20 | 1 |

循环次数，可以读取配置表，配置为1则只出现一次，配置为-1，则会无限循环

**2.2 免费复活**

初级场次有货币的入场门槛，当用户达不到入场门槛的要求，需要复活进入。

每日用户登录游戏后，如当前货币不足以达到门槛，即可免费复活，每天只可免费复活一次。

复活是用户的当前货币补齐至入场的最低门槛中，确保用户每天都可以免费玩1把。

举例：

初级门槛入场需要拥有5000（可配置）货币，而玩家当前身上的货币数＜5000，则直接补齐到5000货币整。

若玩家货币数额＞5000，则不触发免费复活的效果，不可领取。

每日最多可以触发一次，将货币补充至5000。

**货币类型，由策划配置。补齐值直接调用初级场的最低门槛值**

**2.3 复活月卡**

玩家花费一定金额购买该月卡（金额可配置），每日可额外获得一次免费复活的次数，持续30天

免费复活参考2.2的功能设计。

玩家购买了该月卡，每天就可以触发两次复活效果，每次低于货币补齐值都可申请补充，一天最多两次。

**2.4 钻石首冲礼包**

玩家每日首次进入游戏，会自动弹出钻石首冲礼包的弹窗。

文字描述，礼包相关介绍、道具图标。数量，购买按钮和关闭按钮。

点击够买按钮跳转选择支付方式：支付宝、微信，支付成功后返回至主界面并领取奖励。

配置内容包括：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **礼包** | **礼包名称** | **货币，数量** | **数量** | **文字描述** |
| 1 | 钻石首充 | 钻石，金币 | 60，2000 | 每个账号永久限购1次 |

道具为多种不同的话，用‘’，‘’分隔开

当玩家完成首冲后，该礼包不在自动弹出。

**钻石首冲每个账号永久限购1次，购完该界面不再出现。**

**2.5 钻石每日礼包**

在主界面存在图标，玩家进入钻石每日礼包界面，

文字描述，礼包相关介绍、道具图标。数量，购买按钮和关闭按钮。

点击够买按钮跳转选择支付方式：支付宝、微信，支付成功后返回至主界面并领取奖励。

配置内容包括：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **礼包** | **礼包名称** | **货币** | **数量** | **文字描述** |
| 1 | 钻石每日礼包 | 钻石，金币 | 160，3200 | 每个账号每日限购1次 |

道具为多种不同的话，用‘’，‘’分隔开

**钻石每日礼包每个账号每日限购1次，购完该界面当日不再出现。次日0点刷新并出现。**

**2.6 每日限时礼包**

1 礼包图标需要每隔5秒，左右颤动一下，同时需要循环发光特效。

2 礼包上显示倒计时时间，倒计时结束后该图标消失，在第二天的开始时间内再次出现，每天倒计时重新计算。

3 当玩家购买完限时充值礼包，该礼包的对应图标会消失，如果是非单次的限次限时礼包，则在下个时段会重复出现

在主界面存在图标，玩家进入每日限时礼包界面，

文字描述：礼包相关的文字、道具图标。数量，购买按钮和关闭按钮。

点击够买按钮跳转选择支付方式：支付宝、微信，支付成功后返回至主界面并领取奖励。

配置内容包括：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **礼包** | **礼包名称** | **货币** | **数量** | **可购次数** | **起始时间** | **结束时间** |
| 1 | 每日限时礼包 | 钻石，金币 | 160，3200 | 1 | 13 | 15 |
| 2 | 每日限时礼包2 | 钻石，金币 | 320，3000 | 4 | 16 | 17 |

每日限时礼包出现结束时间策划配置，以小时为单位，13=13点=下午一点，一天24时这样，如果结束时间＜起始时间，则结束时间为次日的时间值。比如说起始21，结束3.就是当日21点开始，次日凌晨3点结束的意思。

**可购次数是指可购买次数，当玩家购买次数=可够次数，购完该礼包则以后不再出现00。**

**当玩家购买次数＜可够次数，次日这个时间段，该礼包仍会出现。**

**2.7 钻石月卡**

玩家进入钻石月卡界面，界面内容包括：

文字描述，礼包相关的介绍、道具图标。数量，购买按钮和关闭按钮。

点击够买按钮跳转选择支付方式：支付宝、微信，支付成功后返回至主界面并领取钻石。

玩家购买月卡礼包，即刻可以领取单次货币，并通过邮件箱获取当日货币的奖励，从当日计时开始。

配置内容包括：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **礼包** | **礼包名称** | **单次货币** | **数量** | **每日货币** | **每日数量** | **持续时间（日）** |
| 1 | 钻石月卡 | 钻石 | 160 | 钻石 | 60 | 30 |

道具为多种不同的话，用‘’，‘’分隔开

单次货币为充值后即可领取的一次性奖励，不会重复出现，每日货币则是每日可以获取的奖励货币，持续时间以‘日’为单位

每日奖励由玩家每日登录后，通过邮件的形式发送。

同类型礼包，同时间周期每日获货币，一天内只可领取一次，玩家多次重复购买，只会增加时间周期，不会增加每日领取数额。

同类型礼包的时限可以叠加。

如果将上述表格整理为一张表

**礼包配置如下：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **礼包** | **礼包名称** | **货币，数量** | **数量** | **文字描述** | **可购次数** | **起始时间** | **结束时间** | **每日货币** | **每日数量** | **每日货币**  **持续时间（日）** | **是否公告跑马灯** |
| 1 | 钻石首冲 | 钻石，金币 | 60，2000 | 每个账号永久限购1次 | 1 | 0 | 0 | 无 | 0 | 0 | 否 |
| 2 | 钻石每日礼包 | 钻石，金币 | 160，3200 | 每个账号每日限购1次 | 4 | 0 | 0 | 无 | 0 | 0 | 否 |
| 3 | 每日限时礼包 | 钻石，金币 | 160，3200 | 有时限 | 999 | 13 | 15 | 无 | 0 | 0 | 是 |
| 4 | 钻石月卡 | 钻石 | 300 | 每日返奖+一次返利 | 999 | 0 | 0 | 钻石 | 60 | 30 | 否 |
| 5 | 月卡复活 | 无 | 0 | 每日复活一次持续30日 | 999 | 0 | 0 | 复活 | 1 | 30 | 否 |

**2.8 幸运一杆**

玩家在支付一定金额后开启幸运一杆玩法。

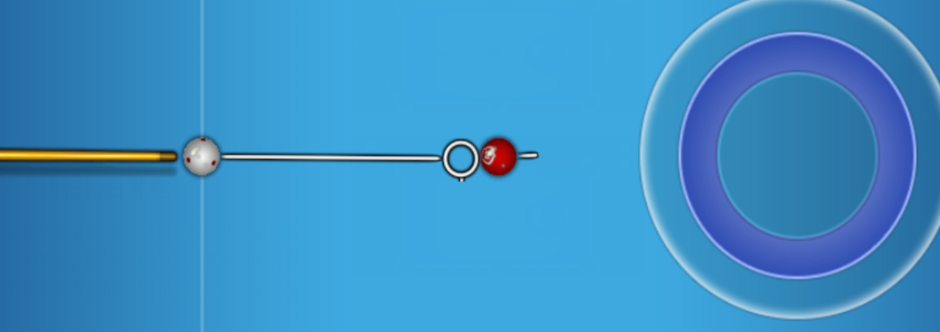
1 和正常击球一样，玩家用白球撞击红球

2 控制角度的力道，让红球落到前方的圆环内。

3 圆环和靶子一样，越靠近内测的环，奖励越丰富，（奖励策划配置）

4 击球结束后，白球停顿后留在原地，旧的红球消失，新的红球会在固定位置重新生成，玩家需要再次将红球击入圆环内方可得分。

难度会越来越大，白球的落点决定击球的难度和力度



奖励配置

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **几环** | **货币，数量** | **数量** |
| 1环 | 钻石，金币 | 60，2000 |
| 2环 | 钻石，金币 | 100，4000 |
| 3环 | 钻石，金币 | 150，8000 |

6元3杆

# 字段说明

游戏相关

* 1. 当用户购买了特殊类限时礼包，会有公告提示‘XXX一掷千金，成功购买了XXX大礼包。’
  2. 月卡福利每日自动发放到邮箱内，玩家月卡期间不登录，则不发放。月卡期间内未连续登陆，错过的月卡不会补偿。

# 界面说明

待补充