**文档名**

目录

[1 修改列表 2](#_Toc16874124)

[2 概述 2](#_Toc16874125)

[2.1 设计目的 2](#_Toc16874126)

[2.2 设计思路 2](#_Toc16874127)

[2.3 流程概述 2](#_Toc16874128)

[2.4 功能对游戏其他系统的影响 2](#_Toc16874129)

[3 界面 2](#_Toc16874130)

[3.1 入口 2](#_Toc16874131)

[3.2 系统主UE 2](#_Toc16874132)

[3.3 系统子功能UE 2](#_Toc16874133)

[4 详细规则 2](#_Toc16874134)

[4.1 功能开启 3](#_Toc16874135)

[4.2 功能流程 3](#_Toc16874136)

[4.2.1 步骤一 3](#_Toc16874137)

[4.2.2 步骤二 3](#_Toc16874138)

[5 配置 3](#_Toc16874139)

[6 美术 3](#_Toc16874140)

[6.1 UI 3](#_Toc16874141)

[6.2 图标 3](#_Toc16874142)

[7 统计数据 3](#_Toc16874143)

[附录：颜色规范 3](#_Toc16874144)

[附录：字体和符号规范 4](#_Toc16874145)

# 修改列表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| 徐宇斌 |  | 20211008 | 创建文档 |

# 概述

## 设计目的

* 补充活动内容，提升用户活跃度

## 设计思路

* 整体玩法参考《公主连结R》的“兰德索尔杯”小活动
* 可复刻性，不限于在圣诞活动中使用
* 与活动本结合，通过完成活动本每日任务获得养成材料

## 流程概述

* 

# 界面

## 入口



1

1. 活动主界面入口

* 图标//美术
  + 底下是一条赛道
  + 赛道上是奔跑状的小人，身后一溜烟
* 活动名//配置

1. Banner



* 背景：城市背景，可以用已有资源//美术

## 系统主UE

功能主界面UE图，如果是换包装文档，则需要贴上相应的游戏截图

## 系统子功能UE

主界面扩展出的各个子页面全部写出具体展示情况，如有多个，则分标题罗列

## 示例（例如：编队界面）

1. 界面元素标题（例如：页签、顶通、底部按钮）

* 元素一级说明
* 元素二级说明
* 元素三级说明

1）四级说明1

2）四级说明2

3）四级说明3

# 详细规则

系统设计的详细规则。比如：红点规则、奖励发放规则、输赢规则、后台维护规则等等，，如果是换包装文档，则需要贴上相应的游戏截图

所有UI不能表达的规则都要在这里详细介绍清楚

## 功能开启

开启条件，比如等级、VIP等级、开服X天等

## 功能流程

* 功能具体流程，需要写清楚流程的每一步操作以及程序判断。

### 步骤一

* 功能流程第一步。

### 步骤二

……

## 奖励分布

## 红点规则

## 刷新规则

## 解锁引导

# 配置

用表格的形式罗列该文档涉及到的配置表格

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Translate |
| 2 | Item |
| 3 | Reward |

# 美术

涉及外包的内容，可以单独出文档，其他需要罗列下来

## UI

* 罗列对应的UI需求

## 图标

* 罗列图标需求，如果附有文档，则需要说明并贴出地址

## 特效

* 罗列特效需求

# 统计数据

系统上线后统计相关数据

比如：系统参与率、等级分布等

# 音效