跑马灯中奖信息

策划案

|  |  |
| --- | --- |
| **文档名称：跑马灯中奖信息策划案** | |
| **版本号：V0.11** | **撰写：Andersen** |
| **初稿起始日期：2019-1-3** | **最后完成日期：2019-9-3** |
| **备注：**本策划案只描述中奖信息构成及推送规则，跑马灯为现成产品。 | |

**修改记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 日期 | 作者 | 修改记录 |
| V0.10 | 2019-1-3 | Andersen | 创建文档 |
| V0.11 | 2019=9-3 | Andersen | 优化跑马灯推送逻辑 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 设计概述

### 设计目标

* 设计一个游戏跑马灯的中奖信息构成及推送规则。
* 增加中奖玩家荣誉感及旁观玩家吸引度。

### 适用

* 适用于棋牌、老虎机、街机、捕鱼等线上电玩城游戏。

## 信息规则

### 通用样式

* 每个游戏的中奖信息构成基于两种样式(不可超过40字)，如下：
* **玩家昵称/账号名** 在 **游戏名称 房间名称** 中赢得了 **数值** 金币！可喜可贺！
* 恭喜 **玩家昵称/账号名** 鸿运当头，在 **游戏名称 房间名称** 中一把赢得 **数值** 金币！
* 可以只用一种样式，也可以两种样式轮流切换，建议使用两种样式轮流切换。
* **跑马灯需求支持字体样式**：颜色(color)，字体大小(size)，字体描边(outline)，加粗(b)，斜体(i)，下划线(u)，换行(br)。

### 具体信息(基于当前游戏不断更新）

* **BBL回合类棋牌-炸金花、三公**：

**And\*\*\*\*on1** 在 **炸金花 土豪房** 中一局赢得了 **5000.00** 金币！力战群雄！

恭喜 **And\*\*\*\*on1** 鸿运当头，在 **炸金花 土豪房** 中一局赢得 **5000.00** 金币！

* **SH棋牌-通比牛牛、抢庄牛牛、押注牛牛**：

**And\*\*\*\*on1** 在 **通比牛牛 高级房** 中赢得了 **5000.00** 金币！可喜可贺！

恭喜 **And\*\*\*\*on1**鸿运当头，在 **通比牛牛 高级房** 中一把赢得 **5000.00** 金币，真是游戏一分钟，少打十年工！

* **BBL押注类棋牌-红黑大战、龙虎斗、百家乐**：

**And\*\*\*\*on1** 在 **龙虎斗 土豪房** 中一局押注赢得了 **5000.00** 金币！神算子附体！

恭喜 **And\*\*\*\*on1** 鸿运当头，在 **龙虎斗 土豪房** 中一局押注赢得 **5000.00** 金币！

* **BBL老虎机-金狮送财**：

**And\*\*\*\*on1** 在 **老虎机 金狮送财** 中一局押注赢得了 **5000.00** 金币！财运高照！

恭喜 **And\*\*\*\*on1** 鸿运当头，在 **老虎机 金狮送财** 中一把赢得 **5000.00** 金币！

* **BBL捕鱼**：

恭喜 **And\*\*\*\*on1** 人品爆发，在 **捕鱼达人** 中使用 **0.1** 倍炮击杀 **暴怒鲨鱼**，赢得 **5000.00** 金币！

## 推送规则

### 推送类型

* 分**真实推送**与**特殊推送**，分别由游戏和管端做处理。
* **真实推送**：此处由游戏逻辑和管端后端共同处理，游戏即时推送符合触发规则的中奖信息进跑马灯消息队列；

大厅内推送——跑马灯每隔10s选取队列中 *数值* 最大的消息做推送。

游戏内推送——跑马灯每隔10s选取队列中 *数值* 最大的消息做推送，优先选择该游戏 *数值* 最大的消息做推送。

* **特殊推送**：此处由管端后端处理。

跑马灯消息队列无消息时，需要读取历史队列已推送的中奖信息，更换 *玩家昵称/账号名（使用机器人名字命名规则）* 后，放入消息队列。

* **推送时长**：每次最长滚动**5s**且需要滚动完当前信息；推送完毕后隐藏跑马灯。
* **推送间隔**：读取消息队列信息成功后即销毁当前队列，间隔**10s**后重新读取队列。

### 触发规则

* **游戏触发规则**：由各自游戏逻辑决定。
* **大厅触发规则**：消息队列里 *数值* 最大的消息。