# 活动抽奖机制说明

设计要点：多权重池结构、大富翁玩法的环形结构奖池、积分累计和重置规则

基础规则概述：

1. 抽奖券

基础货币，用于抽奖，通过分享、下载游戏等活动获得

1. 抽奖

* 抽奖使用大富翁模式，呈环状，有初始点（1号位置），超过24后进行从1开始（例如在22号位置随机到5步，则移动至3号位）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 24 |  | | | | | 8 |
| 23 | 9 |
| 22 | 10 |
| 21 | 11 |
| 20 | 12 |
| 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 |

* 每期活动重置后所有用户从初始点出发。
* 每次移动需要，消耗抽奖券，每次消耗N张（可配置，默认1），根据权重随机出步数
* 步数要求可设置上下限，默认下限为0，上限为6
* 每个格子可配置1个事件，移动到格子上后根据配置事件触发对应效果。

1. 积分

用户每次抽奖都会获得2种积分，积分A，积分B。

积分A，每次得到后累计，用于领取保底奖励，达到配置所需积分即可获得对应奖励。每个奖励单期内仅能领取一次，每期活动开启前重置。

积分B，每次获得后累计，用于进入权重奖池，每次抽奖根据积分B决定进入哪个奖池抽奖。

1. 权重池

* 权重池分为若干个，通过配置表实现，当玩家积分B到达一定数量后可进入不同的权重池（奖池等级递增）。
* 用户进入最高级权重池中抽取中一次奖励后，重置积分B。

1. 事件

* 前进：前进N格子
* 后退：后退N格子
* 奖励：获得奖品

1. 活动按期举行，每期开始时间与结束时间，通过配表决定