# 开服活动功能

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 日期 | 内容 | 作者 |
| 1.0 | 2024/12/30 | 设定开服活动的内容以及表现方式 | MC |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[开服活动功能 1](#_Toc1389)

[一、 设计目的 2](#_Toc18956)

[二、 系统概述 2](#_Toc27129)

[三、 实现方式 3](#_Toc2758)

[3.1 功能入口与主界面 3](#_Toc2262)

[3.2 每日活跃 4](#_Toc1711)

[3.3 每周活跃 5](#_Toc6330)

[3.4 等级达标 5](#_Toc9419)

[3.5 战力达标 6](#_Toc19246)

[四、 流程图 6](#_Toc1196)

## 设计目的

1. 通过在线、等级、登录、养成等目标的设定来营造服务器前期的活跃程度。

## 系统概述

1. 开服活动功能入口按钮位于主界面上方。
2. 开服活动的活动开启起始时间都为服务器开启的时间，与角色创建时间无关。
3. 开服活动共分为：每日活跃、每周活跃、等级奖励、战力奖励四种，其中：每日活跃通过每日的在线累计时间作为奖励达标条件；每周活跃通过每周的登录天数作为奖励达标条件；等级奖励通过当前角色的等级作为奖励达标条件；战力奖励则通过角色达到的最高战力作为奖励达标条件。

## 实现方式

### 功能入口与主界面

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，点击“开服活动”按钮之后可以打开功能界面，默认打开为“每日活跃”功能界面，如下所示。 |
|  |
| 如上图所示，为默认打开的功能界面，开服活动功能共有四个页签界面，从左到右依次为：  每日活跃，每周活跃，等级达标，战力达标。 |

### 每日活跃

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为每日活跃的功能界面，界面内容定义如下：   1. 活动时间为永久存在。 2. 活动规则：内容文字如图所示。每日活跃通过累计玩家每天的在线总时间来划分奖励档位。时间累计单位为：分。奖励和档位条件从配置读取。 3. 奖励状态仍然分为三种： 4. 已领取：达到条件且已经领取了奖励内容。 5. 可领取：达到条件但尚未领取奖励。同样的，要在点击领取按钮的时候判断包裹空间是否充足，不满足需要系统提示。 6. 未达成：如果没有达到条件，则用红色文本显示：未达成。 7. 每日活跃的页签区域右侧需要显示当前玩家已经累计在线的分钟数量，每次打开界面刷新。 |

### 每周活跃

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为每周活跃的功能界面，与每日活跃的界面不同点在于：   1. 每周活跃统计的为每周登录的天数，此处的每周指的是从开服之日起算，每7天为1周。每过一周之后则从1开始重新计数。 2. 每周活跃只需要统计玩家登录的天数即可，对在线时间没有要求。 |

### 等级达标

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为等级达标活动页签界面，不同点在于：   1. 该活动统计的为角色的等级，等级达到对应档位则可以领取奖励。 2. 如果对应档位的等级不满足，则点击“前往升级”按钮，将玩家引导到魔方阵副本处，并打开副本进入界面。 |

### 战力达标

|  |
| --- |
|  |
| 如上图所示，为点击战力达标页签之后的界面显示，不同点在于：   1. 该活动统计的为当前角色的历史最高战力，主要历史上达到过就可以领取对应档位的奖励。 2. 如果未达标，则点击“前往提升”按钮之后引导到对应的养成功能处并打开界面，具体定义为： 3. 角色1~39级，引导到槽位升级功能。 4. 角色40~54级，引导到升星功能。 5. 角色55~59级，引导到魂石大师功能。 6. 角色60~69级，引导到灵玉尊者功能。 7. 角色70级之后，引导到紫宸殿功能。 |

## 流程图

略。