

【项目】

Balloon Rise（热气球）系统

1. 说明

- 热气球系统为连胜奖励系统，参考《同类产品》的Balloon Rise系统。
- 热气球系统外观需要在节日节点变化，在此文档仅给出原版，后续节日外观改变在原版上进行改变。
- 回退采用**一次最终失败退当前段，保留此前平台**。同类产品 现行Balloon Rise有10段，每段三只气球，耗尽后退本段；竞品 则一次失败退检查点。本版选择后者的失败强度，让段内已赢关数直接形成救场压力，平台保留使失败后仍可继续本期挑战。

2. 原型图

2.1 主界面icon原型图

主界面图标

产品画面已隐藏

3

1

2d 23h

2

图标说明

标号	说明	备注
1	图标	初始为3个气球，破碎1个后变为2个，再次破碎变为1个。图标做动态处理，气球周期性飘动。
2	标题文本	无领取状态为倒计时（倒计时逻辑在文档中具体展示）；有可领取时为claim
3	外围边框	根据玩家所在阶段从左下角顺时针填充。如玩家在第五阶段，则填充长度为 $5/10=1/2$

图标状态

2

Claim

1.内部有奖励可领取的通知状态
(圆圈内根据玩家上升的阶段数量填充)

2d 23h

2.无通知状态（标题为倒计时）
若活动结束后文本显示Finished

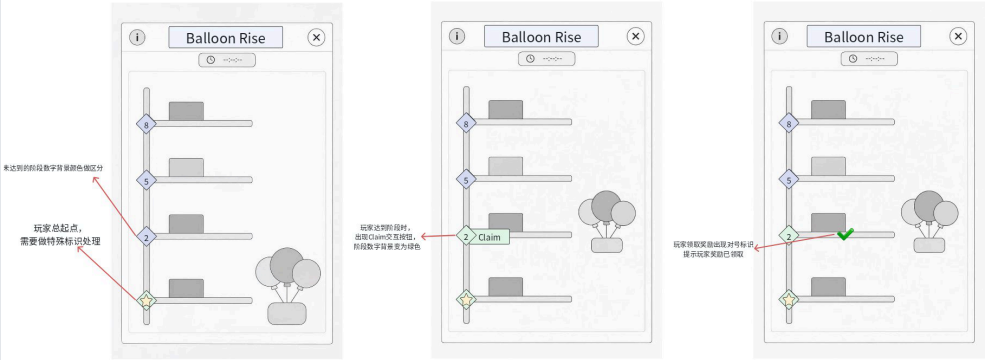
2.2 奖励界面原型图

- 热气球界面是可上下滑动的界面，原型图把整个界面一起展示了。实际画面需要根据玩家所在位置考虑（界面中实际最多只能同时看到两个阶段奖励宝箱）。
- 整个界面分为三个区域：上/中/下。底部区域背景要能看到地面建筑物等元素，告诉玩家所处阶段在下方；中部区域脱离地面元素，加入云朵、小鸟等元素，能让玩家感知到阶段的上升；上层区域能看到太阳等元素，让玩家感知到到达顶部。1-4阶段对应下部区域；5-7阶段对应中部；8-10对应上部。
- 宝箱图标风格要结合阶段改变。如下部区域宝箱为破旧木箱、铜箱；中部区域出现银箱子；上层区域出现金箱子且箱子周围摆放金币等元素。

产品画面已隐藏

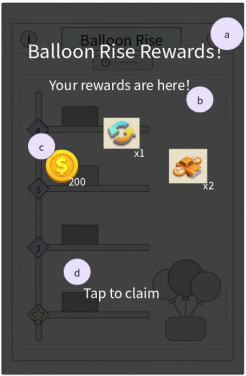
标号	说明	备注
1	关闭按钮	
2	查看详情按钮	点击会出现详情弹窗
3	倒计时图标	可以模仿参考图设计：每2s转动1/4圈
4	连胜目标数图标	图标内写具体连胜数；连胜数达到该阶段后图标变化出现claim字样，点击后领取奖励
5	宝箱图案	点击会出现具体奖励气泡，出现在宝箱下方
6	主体图标	点击后有动作交互，主体图案待定
7	起点图标	与其余连胜图标有略微外观差异
8	滑动交互	玩家滑动屏幕可查看不同阶段奖励
9	系统名称文案	

产品画面已隐藏



奖励补发界面

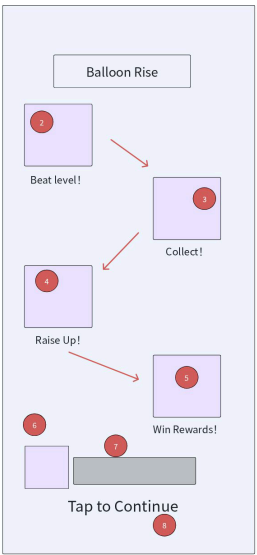
界面



- a. 奖励补发界面标题
- b. 补发文案
- c. 补发道具图标及数量
- d. 点击领取文案

2.3 介绍页弹窗原型图

产品画面已隐藏



序号	说明	备注
1	介绍页弹窗标题	
2	关卡图	需要有关卡数字的巴士图片
3	收集物图标	通关获得一个收集物，一个收集物代表玩家前进一关
4	气球+人物图	
5	奖励图标	需要用最高等级宝箱加金币道具等元素突然奖励丰厚
6	气球图	
7	流程提示文案	Each loss resets your stage! Keep winning to reach the next stage!
8	继续操作文案	

3. 交互流程

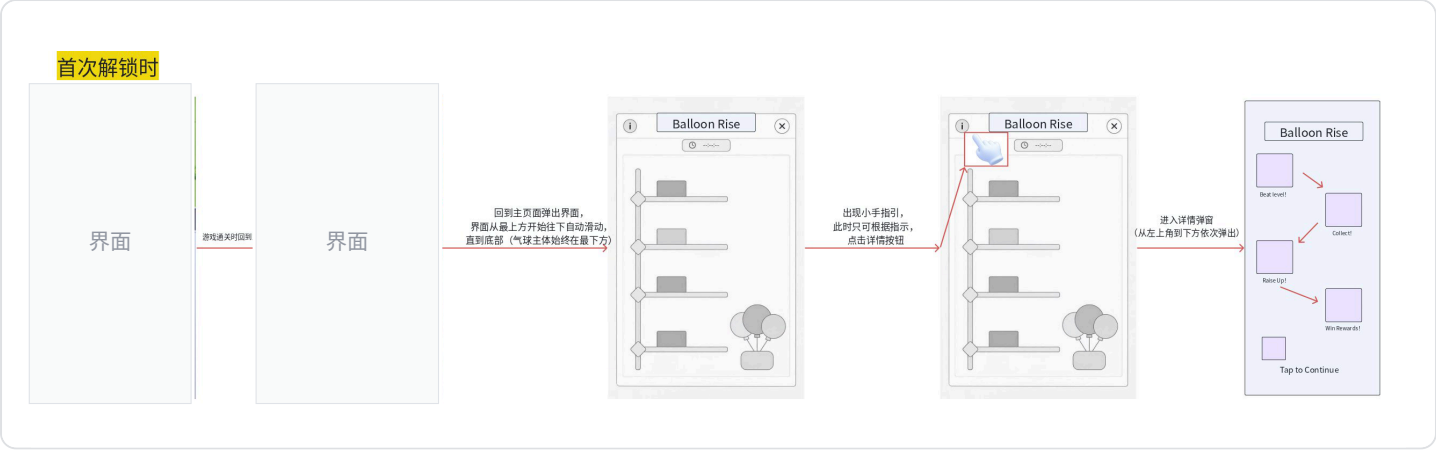
- 首次解锁时引导



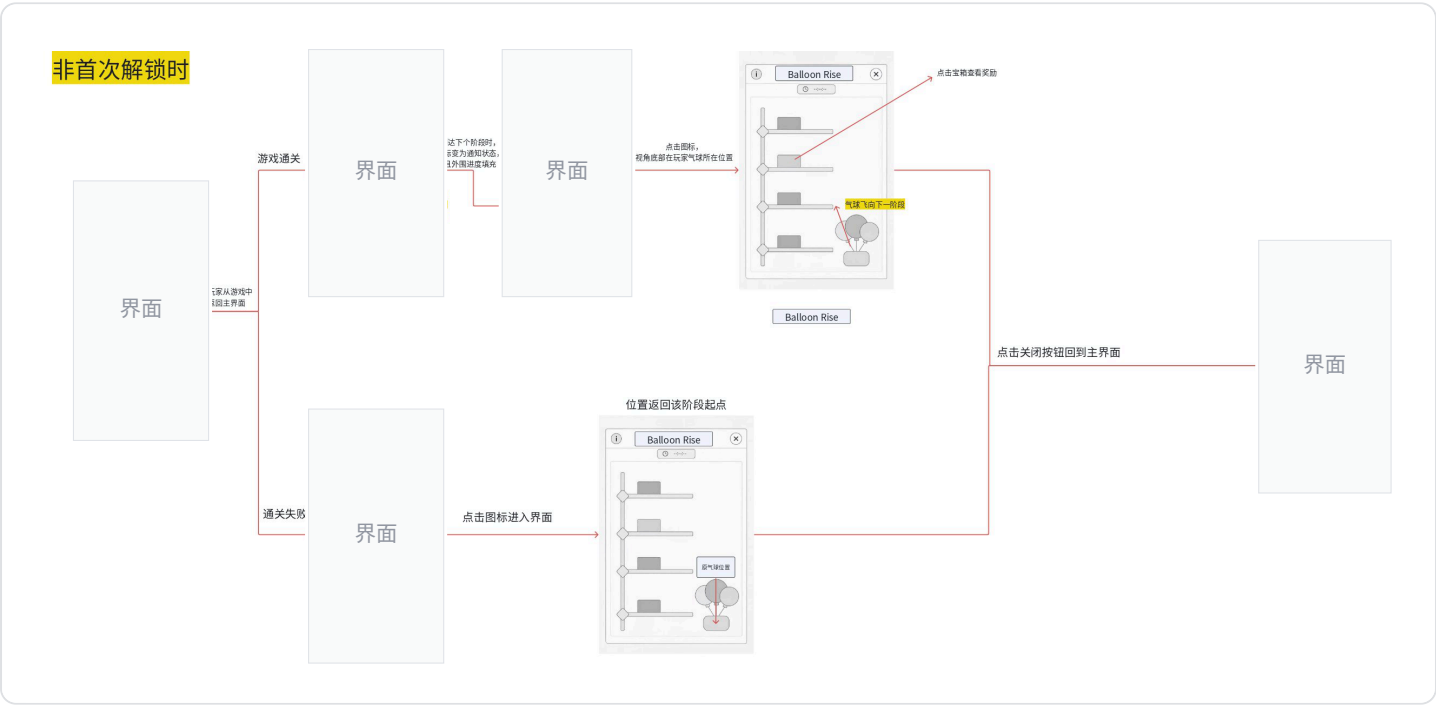
首次解锁参考.mp4

1.33MB



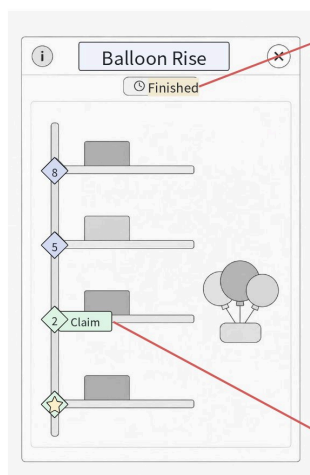


- 非首次解锁时



- 活动结束后

活动结束后玩家停留在界面时

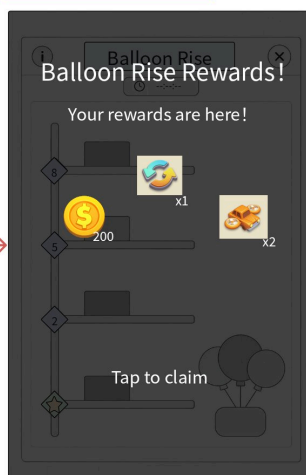


倒计时文本变为Finished

若玩家未领取奖励直接退出，
则在下次进入界面时

玩家仍可领取奖励

玩家未领取奖励活动结束后



在玩家下次进入热气球系统界面时补发奖励，
同时进度更新为新一期

4. 功能逻辑

4.1 解锁时机



以下时间均使用**网络时间**

热气球系统 **第12关（可配置）** 过关后解锁，玩家通关后**回到主界面直接弹出**，并进入引导流程。

4.2 倒计时逻辑

活动一周内分为两期：**周一至周四为第一期；周五至周日为第二期**。每一期以**当地时区网络时间00:00时刷新**。

- 活动剩余时间 > 24h，显示为 xd yh，d和h中间有空格。例：剩余时间为 2d23h59min59s，显示成 3d 23h
- 1h<剩余时间 <24h，显示为 xh ym，h和m中间有空格。例：剩余时间为 23h59min59s，显示成 23h 59m
- 不足 1 小时，显示为 xm ys，m和s中间有空格。例：剩余时间为 59min59s，显示成 59m 59s
- 当期活动结束后且玩家停留在任务条奖励界面，倒计时显示为Finished，玩家仍可以领取奖励，关闭界面后再次点击界面刷新。

5. 目标与奖励设置

任务进度划分为**10个阶段**，道具数值按调整前计算。

阶段	本段连胜	零回退累计	最多损失已胜关	本档奖励	本档折算金币	
1	2	2	1	金币 ×20	20	
2	3	5	2	金币 ×30	30	
3	3	8	2	Jumble ×1	100	
4	4	12	3	Arrange ×1+金币 ×50	150	
5	5	17	4	VIP ×1+Jumble ×1	180	
6	6	23	5	VIP ×1+Arrange ×1+ 金币 ×60	240	
7	7	30	6	VIP ×1+Arrange ×1 +Jumble ×1	280	
8	8	38	7	VIP ×1+Arrange ×1+ Jumble ×1+金币 ×40	320	
9	10	48	9	VIP ×1+Arrange ×1+ Jumble ×1+金币 ×120	400	
10	12	60	11	VIP ×1+Arrange ×1+ Jumble ×1+金币 ×400	680	

6. 打点

【项目】[打点文档](#)

6.1 资源

event_name	事件含义	发送时机	event_params.key	key 描述	event_params.value	value 类型	解释
coin_get	玩家获得金币	获得金币时发送	scene	从哪里获得金币	balloon	string	领取热气球进度的金币
prop_get	获得道具	获得道具时发送 (获得一个道具发一次此事件)	scene	从哪里获得道具	balloon	string	领取热气球进度的道具（宝箱奖励多个道具一起发放）

6.2 展示界面

event_name	事件含义	发送时机	event_params.key	key 描述	event_params.value	value 类型
balloon_pv	热气球pv	进入热气球系统界面时发送	事件公共属性	'事件公共属性'!A1:E10		

6.3 连胜关卡数

event_name	事件含义	发送时机	event_params.key	key 描述	event_params.value	value 类型	解释
balloon_stage_enter	进入活动阶段	玩家首次进入某阶段或气球全部破碎后返回该阶段起点时发送	stage	当前阶段编号	1、2、3...10	int	用于统计各阶段进入次数
balloon_all_broken	气球全部破碎	当前阶段气球数量归零时发送	stage	当前阶段编号	1、2、3...10	int	用于统计各阶段气球破碎次数

7. 音效

音效点位：

- 1. 点击主界面icon、关闭界面、点击详情按钮时共用一个音效
- 2. 点击宝箱查看奖励以及领取奖励
- 3. 气球破碎或补充时
- 4. 主界面收集物或气球碎片飞向icon时

场景	功能概述	命名	播放逻辑	听感情绪	音效文件
通用	普通按钮点击音效	button_click	触发行为：点击游戏内UI按钮	中性	button_click.wav
通用	金币收集音效	coin_collect	触发点：点击收集金币按钮，播放金币飞行动画 结束点：最后一个金币飞入资源栏时	积极	coin_collect V2.wav
通用	道具获得音效	prop_collect	触发点：点击获得道具按钮	中性	prop_collect V1.1.wav
	气球破碎音效	balloon_broken	跟随动效触发		
	收集物获得音效	item_collect		积极	
	宝箱领取音效	chest_collect		积极	

8. 动效

模块	序号	名称	描述	参考
主界面图标	1	倒计时	数字需要跟真实倒计时同步	
	2	收集物飞入图标		
	3	奖励通知状态	有奖励可领取时出现	
	4	外围框	根据所在阶段填充	
热气球界面	4	奖励界面弹出和消失动画	和其它弹窗弹出动画一致	
	5	首次解锁进场动画	从顶端滑到底部	
	7	气球互动	点击气球时有抖动等互动效果	
	8	气球数量改变	气球破碎	
	9	可领取奖励待机动画		
	10	位置改变飞行动画	位置上升或下降时有对应动画	
	11	宝箱奖励查看动效	浮窗展示	 宝箱奖励.jpg
	12	奖励领取动画	上浮随后消失	 上浮动画.mp4
	13	宝箱领取动画		 宝箱奖励.mp4
详细规则界面	14	首次弹窗引导点击规则按钮	小手引导	
	15	规则界面出场	按箭头顺序依次弹出	