【项目】 Daily Mission（每日任务）系统

1. 设计Daily Mission系统的原因

- 提高玩家活跃度：激励玩家参与游戏，提高日均游玩时间和关卡参与次数。
- 增强目标感：为玩家设计每日短期目标，通过阶段性做任务领取奖励增强玩家的目标感。
- 提高广告变现：在每日任务列表中加入观看广告的任务（不观看也可达到满分，但观看可以替代较难任务），增加广告展示机会。
- 促进资源消耗：在每日任务中加入消耗资源任务，鼓励玩家使用道具，促进资源消耗
- 提升成就感：通过完成任务和领取奖励，强化玩家游玩的正反馈体验

2. 原型图和交互流程

2.1 主界面icon原型图

主界面图标

图标说明

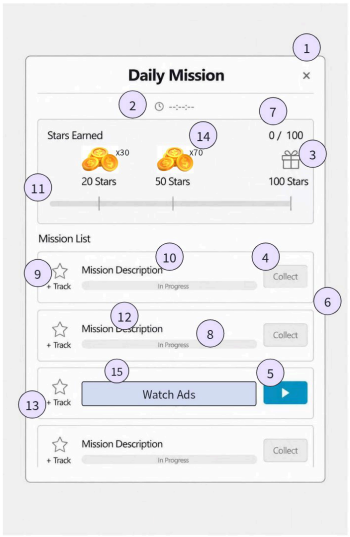
标号	说明	备注
1	图标	
2	系统名称	为和每日签到的Daily做区分，选用Mission为简称

图标状态

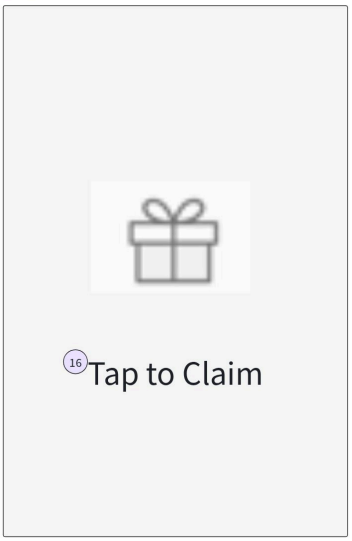
1.内部有任务完成或有奖励可领取的通知状态（100星之后不再提示）

2.无通知状态

2.2 任务界面原型图



宝箱领取界面



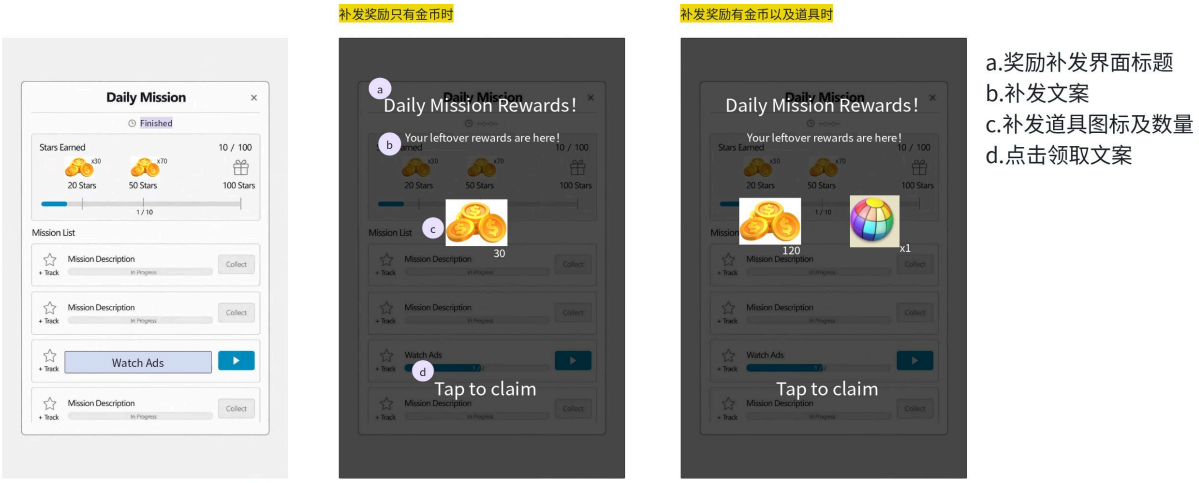
标号	说明	备注
1	关闭按钮	
2	刷新倒计时	时针图标每2s转动1/4
3	宝箱图标	点击可查看奖励提示浮层
4	星星领取按钮	任务完成后可领取
5	观看广告按钮	可直接点击跳转广告
6	滑动列表	玩家可上下滑动查看不同任务
7	星数具体数值	根据玩家领取的星数实时更新
8	任务进度条	根据玩家完成任务的进度更新
9	星星图标	图标下标明具体数量（也可改为数量嵌入图表中）
10	任务文案	
11	星数进度条	跟随标号7变化
12	任务内容文案	
13	星星下方文案	文案只有对应数字即可没有文字
14	金币图标	
15	观看广告文案	不做任务条处理，无单独背景，只有文案
16	点击领取文案	

2.3 交互流程

动效流程

2.4 特殊情况处理

- 若玩家在倒计时结束时还停留在界面，倒计时变为Finished文案。此时仍可点击Collect按钮领取奖励。若玩家未及时领取奖励，则根据玩家完成任务的星数在下一次进入该界面时补发对应奖励（例如玩家退出游戏时，星星进度为10/100，有一个10颗星的任务可以领取但玩家未领取直到任务更新，则下一次进入每日任务界面时补发20颗星档位的奖励）。
- 玩家在倒计时结束停留在界面时观看广告任务以及游玩时间任务正常推进，算为当日进度。退出界面后任务刷新。



3. 功能逻辑

下述所有**蓝色数字**表示可配置变量

3.1 解锁时机：

- 第3关通关后解锁每日任务系统以及主页入口图标
- 玩家解锁每日系统之后开始积攒任务进度

3.2 弹出逻辑

- 若任意几种弹窗同时满足弹出条件，则在弹出优先级为 任务条系统＞每日任务系统＞转盘系统＞七天签到（详见 系统弹窗优先级）
- 玩家 第3关通关之后的第一次回到主界面（第4关通关后）时自动弹出；若因各种原因导致玩家返回主界面时未弹出每日任务系统，则在下一次回到主界面时弹出
- 在玩家生命周期内主动弹出过一次之后，后续登录或返回主界面不再主动弹出
- 老玩家更新后进入关卡后的下一次返回主界面弹出

3.3 倒计时逻辑

- 刷新时间： 每日任务系统采用本地时间刷新机制，以 玩家本地每日00:00作为任务刷新时间。

- 倒计时计算： 根据下一次本地时间 00:00 对应的时间与当前本地时间时间的差值，计算每日任务剩余时间。
- 倒计时显示规则：

1. 剩余时间 ≥ 1h，显示为 xh xm，h和m中间有空格。例：剩余时间为23h59min59s，显示成23h 59m。
2. 剩余时间 < 1h，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。
3. 剩余时间 < 1min，显示为 xs。例：剩余时间为59s，显示成59s。

- 任务刷新： 倒计时归零时，当前每日任务周期结束，系统重置任务完成进度、任务积分及奖励领取状态，并开启新一轮每日任务。

3.4 进度条逻辑

- 玩家在游戏内完成任务相应进度时，实时记录数据，回到主界面点开每日任务时进度条更新，根据进度填充任务进度条（如任务为通关三关，则玩家通关一关后任务进度填充为1/3长度），填充过程有动画。
- 玩家在每日任务界面停留时，时间类任务进度不变，玩家关闭界面再次打开时更新。
- 玩家在每日任务界面外的其他界面如重开界面观看激励广告不增加每日任务进度，需要玩家在每日任务列表中点击观看，达到有效时长关闭广告，返回任务列表界面进度更新，并发放星数奖励（玩家点开广告直接退出游戏返回不涨进度，但仍可观看）。
- 玩家在完成任务后，对应任务进度条填充满，领取按钮变为可交互状态。在进度达到领取宝箱节点时，宝箱由不可领取状态变为可领取状态。
- 在星数≥100时 星数进度条不变，数字变。此时领取任务星星不播放动画。

4. 奖励和任务设置

4.1 奖励设置

- 按星数分为3档宝箱奖励，分别为达到20星、50星、100星时可各领取一次奖励。
- 奖励分为无体力版和有体力版

1. **无体力版：**

领取宝箱奖励所需星数	奖励内容
20	10金币
50	50金币
100	100金币＋Jumble*1

2. **有体力版:**

领取宝箱奖励所需星数	奖励内容
20	15分钟无限体力
50	50金币
100	100金币＋Jumble*1

4.2 任务设置

- 任务类型:

1. 时间任务
2. 关卡任务
3. 消耗资源任务
4. 观看激励广告

- 任务排序:

1. 观看广告任务始终放在任务列表最后（把选择交给玩家不做很强的引导）
2. 已经完成的可领取状态任务上升至人物列表第一位
3. 同级状态下（如都完成或都没完成），关卡任务＞时间任务＞资源任务；关卡任务与时间任务排序具体排序由难易程度阶段决定，如：通关5关＞有效游玩10分钟＞累计通关12关＞有效游玩40分钟

- 星数设置:

1. 时间任务总星数（40）＋关卡任务总星数（60）＝100星
2. 玩家不需要消耗资源或观看激励广告就可拿到最高星数奖励；但消耗资源或观看激励广告可以让玩家较为轻松的拿到最高星数奖励。第三档奖励需要玩家游玩较长时间/通关较多关数。

（下表蓝色数字表示可配置）

任务类型	任务内容	获得星数	星星总数	对照英文
时间任务	每日登录	10	40	Log in today
	有效游玩 10 分钟	10		Play for 10 minutes
	有效游玩 40 分钟	20		Play for 40 minutes
关卡任务	累计通关 1 关	15	60	Beat 1 level

	累计通关 5 关	20		Beat 5 levels
	累计通关 12 关	25		Beat 12 levels
消耗资源任务	累计消耗1个道具	10	20	Use 1 booster
	累计消耗100金币	10		Use 100 coins
观看激励广告 （无进度条只有文案，玩家有效观看一次后返回界面发放奖励）	观看激励广告（上限为2次）	每次获得10；上限为20	20	Watch Ads

- 有效游玩时长定义：

从玩家进入游戏主界面开始算起，只记录玩家在游戏前台的时间。玩家观看广告、切换至后台或锁屏时不计入时间。

5. 打点

【项目】　打点文档

5.1 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	mission	string	领取宝箱奖励的金币
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	mission	string	领取宝箱奖励的道具

5.2 展示情况

event_name	事件含义	发送时机	event_params.key	key 描述	event_params.value	value 类型	解释
dailymission_pv	每日任务pv	进入每日任务页时发送	事件公共属性	件公共属性'!A1:E10			

5.3 广告

event_name	事件含义	发送时机	event_params.key	key 描述	event_params.value	value 类型	解释
reward_ad_try	激励广告尝试播放	点击广告按钮时上报	from	激励点位	mission	string	点击每日任务界面的激励按钮
reward_ad_complete	激励广告播放完毕	收到succeed的结果时	from	激励点位	mission	string	点击每日任务界面的激励按钮
reward_ad_loadfailed	激励广告播放失败	收到loadfailed的结果时	from	激励点位	mission	string	点击每日任务界面的激励按钮
reward_ad_canceled	激励广告中止	收到cancel的结果时	from	激励点位	mission	string	点击每日任务界面的激励按钮

6. 音效

- 入口图标、关闭按钮、领取星星按钮、点击宝箱领取奖励有点击音效
- 金币/道具收集有收集音效

【项目】 音效需求&点位表

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.wa
通用	金币收集音效	coin_collect	**触发点：** 此处跟动效绑定 **结束点：** 最后一个金币飞入资源栏时	积极	coin_collect V2.w
通用	道具获得音效	prop_collect	**触发点：** 此处跟动效绑定	中性	rop_collect V1.1.v
	星星飞入进度条音效	star_collect	触发点：此处跟动效绑定	中性	
	进度条增长音效	rogress_increase		中性	
	金币领取时音效	coin_reward	触发点：进度条达到金币位置时	积极	
	宝箱领取音效		触发点：进度条达到宝箱位置时	积极	

7. 动效

参考文档： 【项目】 界面及动效总表

模块	序号	名称	描述	参考
入口图标	1	入口图标进出场动效	和其余主界面入口图标一致	
	2	入口图标点击动画	和其余主界面入口图标一致	
每日任务界面	3	每日任务界面弹出和消失动画	和其它弹窗弹出动画一致	
	4	领取星星	星星从领取处飞入上方进度条	
	5	任务列表中的进度条增长		
	6	星星数量的进度条增长		
	7	任务领取后进度条消失		
	8	星星数达到领奖阈值动态变化		
	9	任务完成后的位置变化动画		
	10	金币领取动画	上浮随后消失	上浮动画.mp4
	11	查看宝箱奖励动画		宝箱奖励.jpg
	12	宝箱领取动画	弹出领取弹窗后，点击继续播放具体领奖动画	宝箱奖励.mp4