

《绝区零——玩家回归活动》

1. 设计目的

召回流失玩家，降低其重新融入当前版本的门槛，提升回流后的活跃、留存与二次转化

2. 设计思路

- 奖励既不破坏经济系统，又能吸引玩家
- 玩家上线有目标，增加留存率
- 帮助玩家追上主流进度

3. 设计内容

- 回归签到
- 回归任务
- 抽取助力
- 养成助力

4. 入口

4.1 入口位置



- 在主界面右上角偏下位置，地图右边
- PC 端快捷键为 P
- 图标为一个打开的礼物盒

4.2. 开启条件

- 等级大于 20 级
- 完成第一章主线任务
- 连续 14 天没有登录
- 第二次活动开启，距离上一次回归活动超过 40 天

4.3. 持续时间

- 14 天

4.4. 未开启的显示

- 不显示

5. 正文

5.1. 活动界面



5.2. 回归签到

5.2.1. 逻辑规则

- 每个奖励只能领取一次
- 总共有三个独立的签到奖励
- 每日开启一个签到奖励，未开启不可领取
- 已开启未领取的奖励不影响其它奖励的开启
- 直领奖励默认开启
- 直领奖励一次性全部领取
- 活动期间任意时间都可领取已开启的奖励
- 活动结束后，奖励清除

5.2.2. 主 UI



- 左上角为返回按钮
 - 点击返回，返回主界面
- 返回按钮右侧为活动标题
- 左侧区域为板块切换图标
 - 点击切换板块，当前板块着重显示
- 右上角为“显示剩余天数”
- “显示剩余天数”右侧为规则详情
 - 点击显示规则详情
- “显示剩余天数”下方为板块名称
- 右侧为奖励详情
- 右下角为无需签到的奖励

5.2.3. 签到显示



- 已经领取过的奖励显示“已领取”，不可交互
- 可以领取但是未领取奖励的显示“领取”
- 未开放的奖励显示“不可领取”，不可交互
- 点击“领取”按钮获得奖励

5.2.4. 直领奖励

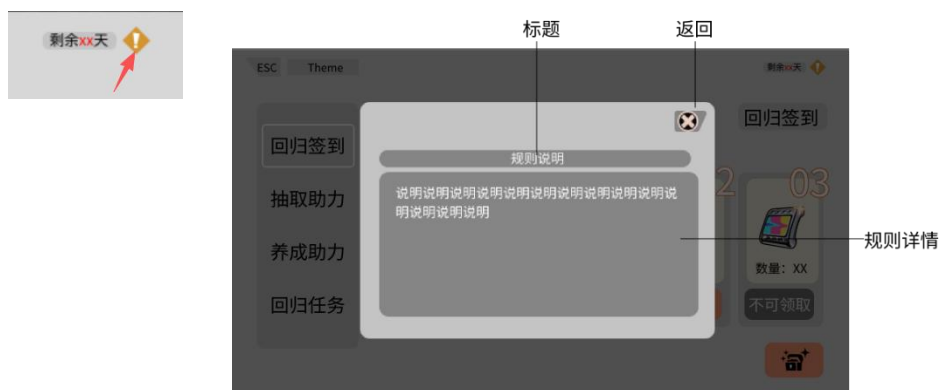


- 点击右下角宝箱图标跳转
- 虚化“回归签到”界面，从中央弹出奖励界面
- 左侧显示当前活动可领取的菲林数量
- 右侧为奖励列表，点击“领取”按钮可获得奖励
- 点击右上角返回按钮，返回“回归签到”页面



- 领取后显示为“已领取”，不可交互

5.2.5. 签到规则 tips



- 规则详情点击右上角感叹号跳转
- 虚化“回归签到”界面，从中央弹出规则界面
 - 其它板块同理
- 面板右上角为返回
 - 点击返回“回归签到”板块
 - 其它板块同理
- 下方为规则详情
- 规则详情上方为标题

5.3. 抽取助力

5.3.1. 逻辑规则

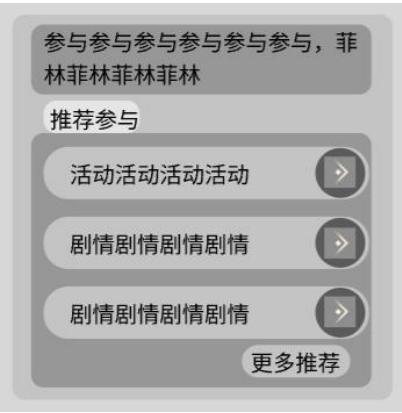
- 加成菲林的数量=参与剧情和活动获得的菲林数量
- 加成菲林的数量不大于 1000
- 加成菲林奖励默认开启
- 活动期间任意时间都可领取加成菲林奖励
- 每次领取为一次性领取所有可领取菲林奖励
- 活动结束后，奖励清除

5.3.2. 主 UI



- 左边白色线框着重部分为当前板块
- 画面中间为可参与的剧情和活动表
- 可参与的剧情和活动表上侧为玩法说明
- 可参与的剧情和活动表下侧为推荐参与的剧情活动
 - 右侧“右方向指示”按钮
 - 下方为“更多推荐”按钮
- 画面右侧为菲林加成详情图
- 菲林加成详情图下面是当前可领取的菲林数，再下面是领取按钮

5.3.3. 可参与的剧情和活动表



- 点击“右方向指示”按钮，跳转到相应活动或剧情
- 点击更多推荐按钮，跳转到菲林助力玩法

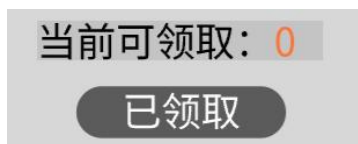
5.3.4. 菲林加成详图



- 上方圆环起始为空，纯灰色
 - 橙色图像从 12 点方向按逆时针方向生成
 - 橙色图像与底部灰色圆环的比例为当前总共获得的菲林数/1000
 - 加成菲林数满时形成橙色圆环
- 圆环下 xx 为当前可领取的菲林数
- 点击领取按钮获得所有可领取菲林
- 当可领取数为 0 时，显示进行中按钮，不可交互



- 当 1000 菲林全部领取后，显示已领取按钮，不可交互



5.4. 养成助力

5.4.1. 逻辑规则

- 活动期间直领奖励默认开启
- 直领奖励一次性全部领取
- 副本加成次数固定，活动期间默认开启
 - 基础材料副本加成次数 x 次
 - 圣遗物副本加成次数 y 次
 - 技能材料副本加成次数 z 次
- 副本加成次数为零后，传送按钮依然可以使用
- 活动结束后，奖励清除

5.4.2. 主 UI



- 左侧白色线框着重部分为当前板块
- 中间部分为直领奖励
- 画面右侧为副本传送窗口
- 画面右上角为体力和备用体力显示

5.4.3. 直领奖励



- 点击领取按钮，领取奖励
- 领取奖励后显示已领取，不可交互

5.4.4. 副本窗口



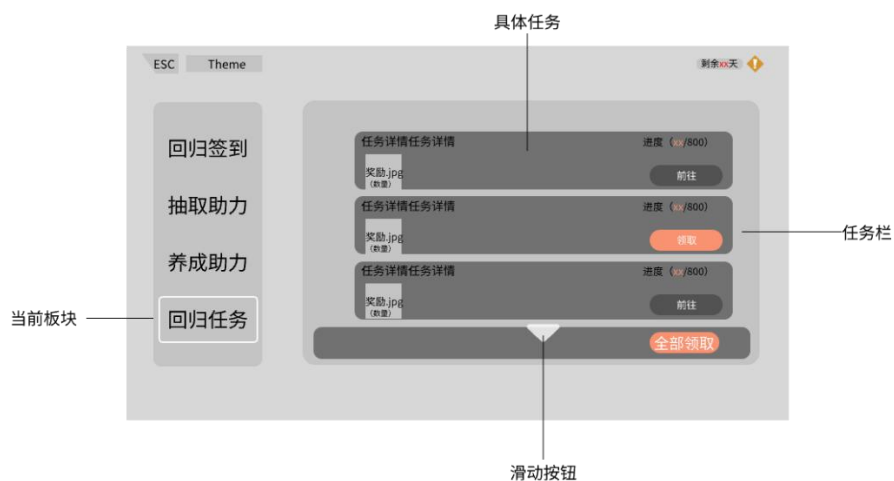
- xx 为副本剩余加成次数
- 点击前往按钮，传送至相应副本

5.5. 回归任务

5.5.1. 逻辑规则

- 任务以及奖励固定，不随机，不更新
- 已完成的任务排至表底
- 任务奖励可以单独领取，也可以一次性全部领取
 - 任务奖励全部领取时，任务按从上往下的顺序依次排至表底
- 任务活动期间默认开启
- 活动结束后，奖励清除

5.5.2. 主 UI



- 左边白色线框着重处为当前板块
- 画面右边任务栏，任务栏内为具体任务
- 前往、领取和已领取按钮在任务的右侧
- 滑动按钮在任务栏下方
- 右下角为全部领取按钮

5.5.3. 任务栏



- 未完成的任務右侧显示前往按钮，点击传送相应副本
- 已完成的任務右侧显示领取按钮，点击领取奖励
 - 点击全部领取按钮，一次性领取全部奖励
- 已领取奖励的任務右侧显示已领取按钮，不可交互



- 鼠标（PC 端）或手指（移动端）拖动以移动任务栏
- 当移动至任务栏最底部时，滑动按钮消失



6. 红点规则

- 当有可领取的奖励没有领取时，系统菜单、活动入口，对应的奖励显示普通红点

7. 美术需求

- 界面 UI 设计
- 四个活动板块的背景设计
 - 与菲林有关，吸引玩家兴趣
 - 副本传送窗口有动画设计

8. 文档互审表

文档互审表					
序号	建议人	建议时间	建议内容	是否采纳	原因

1					
---	--	--	--	--	--