|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：1** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：玩法（3种）** | |
| **策划编写人：** 冯尧锴 | **策划负责人：冯尧锴** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **描述** | **时间** | **姓名** |
| v0.1 | 起草 | 新增文档 | 2020/6/22 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **调整规范：**  本文档内 “带删除线的文本”表示该部分内容已删除  本文档内“蓝色带下划线的文本”表示支持点击操作的功能  本文档内“带黄色背景色的文本”表示该部分内容为新修改过的设计  本文档内“带灰色的文本”表示该部分设计内容本次版本不纳入开发进度  本文档内“红色的文本”表示重点内容标识或专属概念解释  本文档内错别字、标点符号等非数字、内容性修改无需特殊标识表示  目录  [1 设计目的 3](#_Toc43743617)  [2 经典九球 3](#_Toc43743618)  [3 红球 4](#_Toc43743619)  [4 抽牌 5](#_Toc43743620)  [5 其他需求 6](#_Toc43743621) |

# 设计目的

经线下调研，现需实现3种核心玩法规则，包含经典9球、红球、抽牌。以满足市场需求，具体请见下文

# 经典九球

* 1. 球种：共15个球，包含7个全色（1-7）与7个半色（9-15），1个黑8（同经典球），摆放位置中，黑球必然在第三排的中间，其他球随机。
  2. 参与人数：2人
  3. 规则逻辑如下

一：定先手，新匹配到的游戏中，随机1个先手用户。如为继续游戏（即两个用户在游戏后选择继续游戏），则上把胜利者先手。

二：开球并进行游戏，第一个打进的球如是半色，则该局目标球为半色，另一方即为全色，反之亦然。（开球进袋不计算目标球归属，但可以连杆）。打进所有7个目标球后，即可击打黑8。黑8进袋，则击球者计算为获胜。

三：如出杆后未打进目标球，则击球权移交另一方，如打进目标球，则可连杆

四：游戏过程中，玩家可提出底分加倍，并向另一方发送提示，另一方同意则结算时底分\*2，如另一方不同意，则不可再发送底分加倍申请。同时，底分加倍可重复进行，即底分\*2后可以再\*2，直到达到上限，上限通过场次配置决定。加倍申请有10秒的确认时间，如不确认则算拒绝。

如翻倍后的金额超过当前余额，则无法提交翻倍申请

* 1. 犯规：
* 白球击打后未击中任何球则计算为空杆犯规，另一方自由球（即可自由摆放白球，自由球分为开球时的自由球，与开球后的自由球，开球时如对手犯规，则自由球的范围需要在白球线内。如开球后的自由球，则范围可以全桌，自由球规则下文统一，不再赘述）
* 如未打进7个目标球，白球第一次碰撞击中其他非目标球而则算犯规，另一方自由球
* 白球进袋，另一方自由球
* 黑8进袋时，如尚未达到7个目标球进袋的要求，则为犯规，直接判负
* 如打进目标球的同时，黑8进袋，则为犯规，直接判负
* 如击打黑8时，黑8与白球同时进袋，则为犯规，直接判负
* 当打进非目标球，却未打进目标球时，则计算为对方打进，同时击球权移交对方
* 开球时如黑8进袋，则重新开球，击球权移交对方
  1. 结算规则：失败者根据场次底分，赔付给胜利者相同数额（如配置抽成比例，则扣除比例抽成后赔付）

# 红球

* 1. 球种：共15个球，包含14个红球与1个黑8，摆放位置中，黑球必然在第三排的中间，其他球随机。
  2. 参与人数：2人
  3. 规则逻辑如下

一：定先手，新匹配到的游戏中，随机1个先手用户。如为继续游戏（即两个用户在游戏后选择继续游戏），则上把胜利者先手。

二：开球并进行游戏，优先打进7个红球者，可击打黑8。黑8进袋，则击球者计算为获胜。

三：如出杆后未打进目标球，则击球权移交另一方。如打进目标球，则可连杆。

四：游戏过程中，玩家可提出底分加倍，并向另一方发送提示，另一方同意则结算时底分\*2，如另一方不同意，则不可再发送底分加倍申请。同时，底分加倍可重复进行，即底分\*2后可以再\*2，直到达到上限，上限通过场次配置决定。加倍申请有10秒的确认时间，如不确认则算拒绝。

* 1. 犯规：
* 空杆，即白球击打后未击中任何球则计算为空杆犯规，另一方自由球
* 击打到非目标球，如未打进7个红球，白球未击中其他红球而直接击中黑8则算犯规，另一方自由球
* 白球进袋，另一方自由球
* 黑8进袋时，如尚未达到7个红球进袋的要求，则为犯规，直接判负
* 当已打进7个红球时，如又打进红球，则计算为对方打进，同时击球权移交对方
* 如打进目标球的同时，黑8进袋，则为犯规，直接判负
* 如击打黑8时，黑8与白球同时进袋，则为犯规，直接判负
* 开球时如黑8进袋，则重新开球，击球权移交对方
  1. 结算规则：失败者根据场次底分，赔付给胜利者相同数额（如配置抽成比例，则扣除比例抽成后赔付）

# 抽牌

* 1. 球种：共15个球，包含7个全色（1-7）与7个半色（9-15），1个黑8（同经典九球），摆放位置中，黑球必然在第三排的中间，其他球随机。
  2. 参与人数：3人
  3. 规则逻辑如下

一：抽牌，分为54张牌模式与15张牌模式

54张模式：A-大王，分别代表1-15号球，参赛者每人抽取5张牌（用户可能抽到4个A和1个2，那只需要击进2个球即可获胜）

15张模式：A-大王，分别代表1-15号球，参赛者每人抽取5张牌

抽到的牌只有自己知道，游戏结束后需要展示抽到的5张牌

二：定先手，新匹配到的游戏中，随机出杆顺序（3人则需要定第一，第二，第三共3个人）。如为继续游戏（即用户在游戏后选择继续游戏），则上把胜利者先手，而后随机第二与第三出杆顺序。

二：开球并进行游戏，手上抽到的5张牌对应号码的球最先全部进袋者获胜，无论是否由自己打进，剩余玩家根据手上剩余的牌的数量进行赔付

54张牌模式中，如3人的牌一致，且所有对应的球都进袋，则最后一杆者获胜

三：击球后只要入袋，则可连杆（无目标球限制），反之移交击球权。

四：游戏过程中，玩家可提出底分加倍，并向另一方发送提示，另一方同意则结算时底分\*2，如另一方不同意，则不可再发送底分加倍申请。同时，底分加倍可重复进行，即底分\*2后可以再\*2，直到达到上限，上限通过场次配置决定。上限通过场次配置决定加倍申请有10秒的确认时间，如不确认则算拒绝。

* 1. 犯规：
* 空杆，即白球击打后未击中任何球则计算为空杆犯规，下一方自由球
* 白球进袋，下一方自由球
  1. 结算规则：如底分为5，剩余3张牌，即需要向赢家赔付5\*3共15的游戏货币（如配置抽成，则抽成后再赔付），以此类推

# 其他需求

5.1核心玩法区域（参考台球帝国）

可调解球杆力度，击球方向

可展开击球点界面，调解击球点与出杆角度

PS：以上需求为核心玩法，需要讨论方案的细致程度

5.2核心玩法界面，需要展示用户头像，昵称，与目标球的状态（目标球的进袋与剩余未进袋的目标球数量，可参考台球帝国布局）

5.3球杆切换界面，用户可打开球杆背包，切换球杆（也可在球杆背包中给球杆充能，购买新球杆等操作，具体请见球杆系统文档）

5.4 游戏内设置（参考台球帝国），包含音乐，音效，球杆灵敏度（即每次转动的角度大小），以及球杆位置（左或右）。重新连接功能与退出游戏功能（退出需要提示用户，如确定则直接判负）。

5.5 局内交互，包含标签与预设文字语音

表情共12个，预设语音共9条

PS：表情与语音文案由我方提供

5.6 防外挂功能（需要讨论）

大致方向为内存加密和源码加密（或还有什么方式实现）