|  |  |
| --- | --- |
| **文档编号：6** | **文档版本：1.0** |
| **文档名称：场次配置（后台）** | |
| **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 2](#_Toc43822111)  [2 功能说明 3](#_Toc43822112)  [3 字段说明 4](#_Toc43822113) |

# 设计目的

因游戏的经济体系中分为拉新促活用的金币与主要付费点钻石，玩法即需要根据金币与钻石划分不同的场次，以便用户选择。具体规则如下

# 功能说明

* 1. 场次入口

在主界面上区分娱乐场与红包场两个主入口，通过主入口进入后，分别选择玩法与难度场次

* 1. 场次划分

根据玩法，游戏门槛与奖励，共分为如下场次

* 娱乐场（金币）
* 经典九球新手场
* 红球新手场
* 红包场（钻石）
* 经典九球新手场
* 红球新手场
* 抽牌新手场（54张牌模式）
* 抽牌新手场（15张牌模式）

PS：除经典九球玩法外，红球与抽牌玩法名称为暂定，具体在文案配置时会提供正确名称（和维语）

* 1. 陪玩AI

在部分场次在线人数过少，匹配无法正常运作时，需要触发配玩AI进行游戏，需求如下

* + 1. AI需要与用户一样，拥有ID，昵称，头像
    2. AI的详细战绩，如胜率，游戏场次等数据，显示为“该用户隐藏了战绩”
    3. AI的强度分为强与弱两种，区别如下

强AI：每一杆在可击中的目标球中，随机击打一颗，且击球中袋率为90%，无需计算落点，走位等细节。如目标球中无可中袋的，则随机击打一颗即可。如目标球中无可命中的，则直接随机力度向随机一颗目标球击打

弱AI：每一杆在可击中的目标球中，随机击打一颗，且击球中袋率为30%，无需计算落点，走位等细节。如目标球中无可中袋的，则随机击打一颗即可。如目标球中无可命中的，则直接随机力度向随机一颗目标球击打

* + 1. 强弱AI的触发，根据战力决定，高于X战力即90%概率触发强AI，10%概率触发弱AI。具体请参考下表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **战力** | **弱AI** | **强AI** |
| -100 | 90% | 10% |
| -50 | 80% | 20% |
| 0 | 70% | 30% |
| 50 | 60% | 40% |
| 100 | 50% | 50% |
| 200 | 40% | 60% |
| 300 | 30% | 70% |

PS：AI功能因和场次相关，因此写在这里，如有必要可单独出份方案

# 字段说明

每个场次拥有独立的配置，请参考下文

* 游戏相关
  1. 场次开关：默认为开，选择关则游戏端不显示该入口
  2. 台费：娱乐场（金币）台费收取金币，红包场（钻石）台费收取钻石，为1-99909范围的固定值，默认为1000。每一局游戏匹配成功后直接扣除。填0则不扣除。
  3. 抽成：娱乐场（金币）台费收取金币，红包场（钻石）台费收取钻石，为0.01-1范围的值，默认为0.05。每一局游戏结算时从获胜者赔付中乘以该值后，扣除该结果值后进行赔付。填0则不扣除。
  4. 底分：即游戏的基础筹码，如配置为100，则游戏结束后，失败者即向胜利者赔付100（未计算抽成的前提下），娱乐场（金币）底分为金币，红包场（钻石）底分为钻石
  5. 入场下限，即门槛要求，必须大于等于入场门槛方可参加匹配，否则弹出提示：XX余额不足，是否要充值（选择是否直接跳转充值商城），娱乐场（金币）要求金币，红包场（钻石）要求钻石
  6. 入场上限，即门槛上限，当货币要求超过上限时，无法入场并弹出提示：“XX超过入场上限，请去更高级的场次游戏吧。”上限填写-1则为无上限
  7. 出杆限制时间，默认20秒，即该场次每一杆的限制时间，以秒为单位
  8. AI开关：默认为关，可选择开。打开后，超过12秒未匹配到对手时，触发陪玩AI
  9. 场次翻倍上限：默认为2倍，最高可到128倍
* 抽奖相关

请参考文档“1，抽奖模块”（如：单轮奖励总价值下限，单轮奖励总价值上限，1-10种奖项的个数，奖励类型，奖金占比的配置）