**H5苏州百搭麻将详细计划**

目录

[一、 产品研发计划 3](#_Toc475708194)

[二、 产品内容定义 3](#_Toc475708195)

[2.1账号登陆 3](#_Toc475708196)

[2.2 用户属性定义 3](#_Toc475708197)

[2.3 大厅介绍 4](#_Toc475708198)

[2.4 规则介绍 4](#_Toc475708199)

[2.5 设置 5](#_Toc475708200)

[2.6 加入房间 5](#_Toc475708201)

[2.7 创建房间 6](#_Toc475708202)

[2.8 战绩 9](#_Toc475708203)

[2.9 反馈 10](#_Toc475708204)

[2.10 房卡购买 11](#_Toc475708205)

[三、 房间条件类型定义 11](#_Toc475708206)

[3.1 推倒胡 11](#_Toc475708207)

[3.2 翻百搭 12](#_Toc475708208)

[3.3 定百搭 13](#_Toc475708209)

[3.4 翻倍计算方式 13](#_Toc475708210)

[3.5 计分规则 14](#_Toc475708211)

[3.6 飘分规则 14](#_Toc475708212)

[四、 游戏流程 14](#_Toc475708213)

[4.1 对局开始 14](#_Toc475708214)

[4.2 确定庄家 15](#_Toc475708215)

[4.3 飘分选择（不带飘跳过） 15](#_Toc475708216)

[4.4 开始抓牌 15](#_Toc475708217)

[4.5 对局开始 16](#_Toc475708218)

[4.6 结算 16](#_Toc475708219)

[4.6 游戏特殊情况处理 17](#_Toc475708220)

[4.7 特殊情况处理 18](#_Toc475708221)

[五、 开发期安排 18](#_Toc475708222)

[5.1 开发前期规划（准备期，计划开始实施后一周内解决） 18](#_Toc475708223)

[5.2 开发中期规划（开发1-2周后） 19](#_Toc475708224)

[5.3 开发完成规划（第一个测试版本） 19](#_Toc475708225)

[5.4 正式发布规划 19](#_Toc475708226)

[5.5 项目开发风险和问题 19](#_Toc475708227)

[六、 线上推广计划 19](#_Toc475708228)

[6.1 代理商推广 19](#_Toc475708229)

[6.2 微信公众号发展小代理 19](#_Toc475708230)

[6.3 抢代理，打价格战 20](#_Toc475708231)

[七、 线下推广计划 20](#_Toc475708232)

[7.1 麻将馆推广 20](#_Toc475708233)

[7.2 早餐店推广 20](#_Toc475708234)

[7.3 商业圈推广 20](#_Toc475708235)

[7.4 朋友推广 21](#_Toc475708236)

# 产品内容定义

## 2.1账号登陆

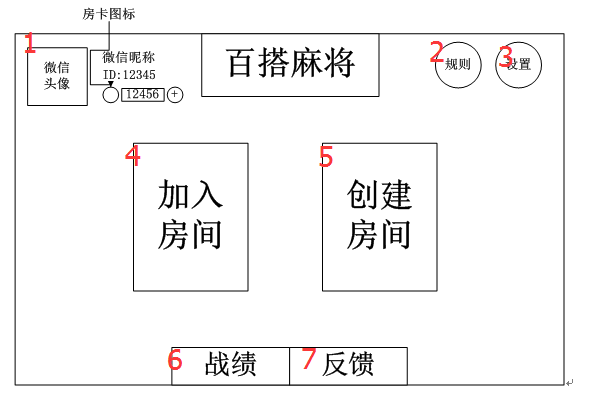
* 直接使用微信登陆即可完成账号的登陆，登陆界面只有微信登陆按钮，点击就直接获取微信账号进入到游戏中。
* 直接通过用户的微信账号生成对应的游戏账号
* 游戏账号所需基础信息：

1. 用户头像：直接取微信头像信息
2. 用户ID：生成用户ID信息（5-10位编码，采用QQ号的编码形式，前期用户全部采用的是5位编码，当用户编码数量超过5位编码承载量时，开启6位编码形式，依次类推）
3. 用户昵称：直接取微信的昵称信息

## 2.2 用户属性定义

* 房卡数量：用户用于房间消耗的数值
* 包厢记录：（前端展示用户最近10次的包厢信息，数据库需要记录用户所有的信息）
* 包厢对局记录：（点击包厢记录可以查看该次包厢对局的对战数据）
* 对局回放：在记录对局的情况下添加回放的功能

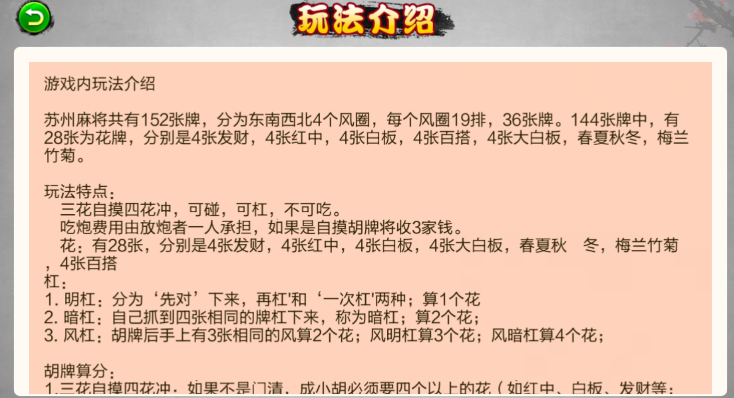
## 2.3 大厅介绍



* 1、用户信息区域：包含用户头像，昵称，ID，房卡数量
* 2、规则介绍按钮：点击可以查看麻将规则内容（客户端文本信息）
* 3、设置按钮：点击可以进行设置，音乐调整，音效调整，配音设置
* 4、加入房间：输入房间号码进入房间
* 5、创建房间：设置房间类型条件即可完成创建
* 6、战绩：查看过往的包厢对局情况
* 7、反馈：反馈问题给我方进行记录

## 2.4 规则介绍

点击大厅的“规则”按钮即可打开规则查看的界面（直接用客户端文本）



文本内容：

## 2.5 设置

点击大厅的“设置”按钮即可设置的界面



* 1、用于调整游戏内的音效声音大小
* 2、用于调整游戏的音乐生肖大小
* 3、用于切换普通话和苏州话的配音

## 2.6 加入房间

点击大厅的“加入房间”按钮，打开房间号输入界面



* 房间号编码定义：6位数字
* 房间号生成规则：随机6位数字，不能重复生成相同的房间号码（如果房间解散，则该组数字可以再次使用）
* 房间号编码对应的服务器房间编码形式：由技术自行确定
* 输入错误则提示：您输入的房间号不存在（轻态提示）

## 2.7 创建房间

点击大厅的“创建房间”按钮，打开创建房间的设置面板



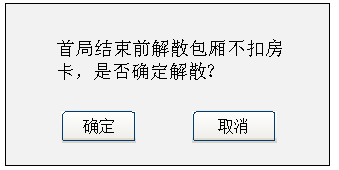
* 玩法设置：推塔胡，翻百搭，定百搭（默认选择为推倒胡）
* 翻倍设置：豹子翻倍（1和4翻倍，两个筛子一样翻倍，11和44，累计翻倍2局），连庄翻倍（产生连庄计一次翻倍，该累计次数可以和豹子一起累计），牌型翻倍（混一色翻1翻，清一色翻3翻，对对胡翻1翻，大吊车翻3翻，混对对翻2翻，清对对翻4翻，天胡翻3翻，地胡翻2翻，扛开翻1翻）默认设置全选
* 翻倍封顶：8倍（翻3次），16倍（翻4次），32倍（翻5次）。（默认选择为8倍）
* 带漂设置：不带漂，带漂（漂分选项1,5,10,20）。（默认选择为不带漂）
* 局数设定：4局，8局，16局（默认选择为4局）

完成条件设定后，点击确定则创建房间成功，生成房间号



* 房主需要有一个的标识
* 房主有【解散包厢】按钮，其他人没有

房主点击【解散包厢】，弹出提示框



【确定】解散包厢，回到大厅

【取消】关闭提示框，仍停留在游戏中

* 点击每个人的头像，都会弹出简要信息，示意图



* 邀请好友

点击任意空座位，或者点击邀请好友按钮，出现提示信息，并出现一个箭头指向微信的分享键



邀请内容

链接信息：

1. 发送内容：游戏icon+游戏标题+文本内容。
2. 标题：苏州百搭麻将
3. 文本内容：房间号：XXXXXX，玩法类型（推倒胡，翻百搭，定百搭），翻倍设置（豹子，连庄，牌型），翻倍封顶（8倍，16倍，32倍），带漂设定（带漂，不带漂），等你来搞最正宗的麻将！

链接跳转：

直接在微信内打开H5游戏，并进入该包厢坐下

落座规则：被邀请玩家或输房间号入场玩家均随机落座。

旁观规则：若果通过连接进入游戏后房间已满，则进入到旁观状态（旁观状态看不到任何人的手牌）

## 2.8 战绩

点击大厅的“战绩”按钮，打开战绩查看的界面



* 记录信息：输赢结果，分数，房间号，包厢内玩家整体结算，时间，每局详情
* 点击详情查看可以该次包厢每局的对局情况



* 记录信息：局数序号，对局时间，房间号，每个玩家的输赢信息，回放
* 点击回放，播放该局的实际打牌情况

## 2.9 反馈

点击大厅的“反馈”按钮，打开反馈界面



* 问题描述的输入（最多150个字）
* 联系方式（用户手机号）
* 点击提交，问题上传我方数据库中，可以随机查看
* 完成提交给予提示：您已经成功提交，我方会尽快解决

## 2.10 房卡购买

点击房卡后面的+号时出现界面



弹框内容：

* 标题：提示；
* 内容：购买房卡请联系：sumaquan【公众号】（待申请决定）
* 按钮：【确定】，点击后关闭该页面

# 房间条件类型定义

## 3.1 推倒胡

* 游戏牌数：

一万到九万 （各4张，共计36张）

一条到九条 （各4张，共计36张）

一筒到九筒 （各4张，共计36张）

东南西北中发白（各4张，共计28张）

* 基本规则：

不可吃，可碰，可杠，可以碰，杠任何出的牌

只要成牌即可胡，可自摸，可放炮

* 胡牌类型：

普通胡

胡牌时的牌型是33332的形式，此类牌型中所显示的4个3可以为顺子、刻子或杠子。

对对胡

胡牌时的牌型是33332的形式，此类牌型中所显示的4个3全为刻子或杠子。

清一色

全部由一种花色组成的牌。（全字牌也算清一色）

混一色

手牌由字牌和一种花色组成的牌

混对对

胡牌时时的牌型是33332的形式，并且手牌手牌由字牌和一种花色组成

清对对

胡牌时时的牌型是33332的形式，并且手牌由一种花色组成

大吊车

只有一张手牌进行胡牌

天胡

单指庄家，庄家起牌后未出一手牌即胡牌，称为天胡

地胡

闲起手13张牌听牌，第一张牌自摸或未摸牌时别人放冲胡牌

杠开

杠牌时，杠牌产生的自摸

抢杠

有玩家碰了一对，然后摸牌杠此牌，这时有玩家可以胡这个牌

* **特殊规则：**

漏碰规则

* 1. 如果有一人打了一张牌，某个人可以选择碰，但他放弃了，在他没摸牌之前，再有别人打同样的牌，是不允许碰的。
  2. 如果有人手上有3张一样的牌，但他把这个牌打了出去，在他没摸牌之前，别人也打同样的牌，也是不允许碰的。

漏胡规则

* 1. 如果有人打了一张牌，某个人可以选择胡，但他放弃了，在他没摸牌之前，再有别人打同样或者能胡的牌，是不允许胡的。
  2. 如果摸上一张牌自摸，但他没有胡，选择了打掉一张，在他没摸牌之前，如果有别人打同样或者能胡的牌，也是不可以胡的

## 3.2 翻百搭

* 游戏牌数：

一万到九万 （各4张，共计36张）

一条到九条 （各4张，共计36张）

一筒到九筒 （各4张，共计36张）

东南西北中发白（各4张，共计28张）

* 基本规则：

不可吃，可碰，可杠，可以碰，杠任何出的牌

只要成牌即可胡，可自摸，可放炮（手上有百搭牌时只能自摸）

* 百搭牌：百搭牌为万能牌可以作为任意牌使用（百搭牌不能作为碰牌和杠牌使用）
* 翻百搭：在杠牌处翻一个牌，如果是1万则2万是百搭牌，依次类推。如果是9万则1万是百搭牌，如果是东风则南风为百搭牌，如果是北风则东风是百搭牌，如果是红中则发财是百搭牌，如果是白板则红中是百搭牌（被展示出来的牌则始终展示不可再被摸走了）
* 胡牌类型：

和推倒胡胡牌类型相同

## 3.3 定百搭

* 游戏牌数：

一万到九万 （各4张，共计36张）

一条到九条 （各4张，共计36张）

一筒到九筒 （各4张，共计36张）

东南西北中发白，百搭（各4张，共计32张）

* 基本规则：

不可吃，可碰，可杠，可以碰，杠任何出的牌

只要成牌即可胡，可自摸，可放炮（手上有百搭牌时只能自摸）

* 百搭牌：百搭牌为万能牌可以作为任意牌使用
* 胡牌类型：

和推倒胡胡牌类型相同

## 3.4 翻倍计算方式

* 豹子翻倍

1和4翻倍，两个筛子一样翻倍，如果是11和44，累计翻倍2局

* 连庄翻倍

产生连庄则下局翻倍，连庄翻倍和豹子翻倍累计的翻倍局数可以相互叠加，如本局连庄，下局开始会翻倍，同时开局时筛子出了豹子则多累计一局

* 流局

所有牌抓完没有产生胡牌，则下局翻倍，可以和上述的豹子，连庄相互叠加

* 牌型翻倍

对对胡，翻倍一次（如果有本局本局翻倍的情况下，产生对对胡则再翻倍一次，底分1的情况就是变成4分）

混一色，翻倍一次

混对对，翻倍二次

清一色，翻倍三次

清对对，翻倍四次

大吊车，翻倍三次

天胡，翻倍三次

地胡，翻倍二次

跑百搭，翻一次（手中有一张单着的百搭牌，此时摸任意牌都能自摸的情况）

杠开，翻倍一次（杠开不算牌型类型是固定翻倍）

* 其中，豹子，连庄，流局属于同一种翻倍机制
* 牌型属于第二种翻倍机制
* 杠开输入第三种翻倍机制
* 三中同时存在时，是相乘的关系

## 3.5 计分规则

所有房间默认底分都是1分

房间设置了豹子翻倍，在掷骰子豹子的情况下则胡牌可以获得2分

房间设置了连庄翻倍，在连庄的情况下胡牌可以获得2分

房间设置了牌型翻倍时，根据上述的牌型进行实际翻倍

* 翻倍封顶：

根据房间条件进行设置的封顶机制，计算出来的分数不能超过房间条件上设置的封顶倍数

封顶8倍：则输赢上限最高为8分

## 3.6 飘分规则

房间设置了漂分时，在每局牌局开始前都可进行漂分设定操作



结算规则：

有胜负关系的玩家两两独立结算，双方飘分之和累加分数

飘分档次设定：

不飘，飘1，飘5，漂10，飘20

# 游戏流程

## 4.1 对局开始

房间人满则游戏开局，此时播放开局动画



## 4.2 确定庄家

每人扔一次筛子，四人中筛子数最大的人为庄家，如果出现筛子相同则相同的2人再次扔筛子，直到产出最大的人为止



产生庄家后，播放定庄效果

## 4.3 飘分选择（不带飘跳过）

（如果是带飘的场次，否则跳过这一步）选择是否带飘、飘的数量



此时自己头像上有倒计时的动画示意，其他人头像上没有

飘分操作倒计时时间：10秒（可配置修改）

自己选择完毕后，头像附近出现[飘x数量]的标识

所有人都选择完毕后，其他3人的头像上同事出现[飘x数量]的标识

## 4.4 开始抓牌

扔骰子，决定起抓的位置，然后开始抓牌



抓牌4张4张开始抓

## 4.5 对局开始

出牌结算，每个玩家统一一个出牌倒计时：15秒（可配置修改）

倒计时结束玩家未出牌时，则自动打出刚摸到的牌

## 4.6 结算

牌局结束，出现结算面板



* 结算界面需显示出所有玩家的输赢状况、积分变化、最终牌型和得分详细算法

1. 牌型展示需显示手牌（最终成牌的那张牌上有“胡”的标识）和碰/杠出去的牌
2. 一炮多响时，牌型区域可以左右滑动并在多个胜者的最终牌型之间切换(此时牌型区域左右侧会适当出现小箭头)

* 翻倍事件显示在积分乘数的后面，最多同时显示3种

1. 豹子、连庄、上局流局：三者同时存在时，优先显示顺序流局，连庄，豹子
2. 具体牌型，普通胡不用显示
3. 扛开，没有杠开不用显示

* 飘分事件显示在积分加数的后面

如果是产生流局，则在结束时所有人摊牌，播放“流局”动画，不弹出结算框

## 4.6 游戏特殊情况处理

碰

1. 可碰的玩家出现"碰"和"弃"的选项，持续5秒（时间长短可配）
2. 若选择了碰，则碰牌，且轮到其继续打牌
3. 若选择了弃，则正常给出牌者的下一位玩家发牌
4. 无操作超时自动选择"弃"
5. 在此期间，不会给原下一位玩家发牌，其余玩家也无法操作

明杠1

1. 玩家A手中有3张相同的牌，此时其他玩家打出了此牌，则A玩家出现"杠"、"碰"、"弃"选项，持续5秒（时间长短可配）
2. 若选择了杠，则杠牌，给其补牌，轮到其出牌
3. 若选择了碰，则碰牌，轮到其继续打牌
4. 若选择了弃，则正常给出牌者下一位玩家发牌
5. 无操作超时自动选择"弃"
6. 在此期间，不会给原下一位玩家发牌，其余玩家也无法操作

明杠2

1. 玩家已经碰过某张牌，自己又摸到了这张牌，此时出现"碰"和"弃"的选项，持续5秒（时间长短可配）
2. 若选择了杠，则杠牌，再补牌出牌
3. 若选择了弃，则正常选择一张牌打出
4. 无操作超时自动选择"弃"

暗杠1

玩家手中有3张相同的牌，自己又摸到了这张牌，此时出现"杠"和"弃"的选项，持续5秒（时间长短可配）

若选择了杠，则杠牌，再补牌出牌

若选择了弃，则正常选择一张牌打出

无操作超时自动选择"弃"

暗杠2

玩家手中持有4张相同的牌，每次轮到其操作时，都会出现"杠"和"弃"的选项，持续5秒（时间长短可配）

若选择了杠，则杠牌，再补牌出牌

若选择了弃，则正常选择一张牌打出

无操作超时自动选择"弃"

多个杠

玩家可以杠多组牌，则轮到其操作时，出现"杠"和"弃"（可能还会有"碰"）的选项，持续5秒（时间长短可配）

若选择了杠，则出现可杠的牌的选择，确认后杠牌，补牌，出牌

若选择了弃，则正常选择一张牌打出

若选择了碰，则碰牌，轮到其继续打牌

无操作超时自动选择"弃"

抢碰胡、抢明杠1胡

玩家A可以碰、明杠1的时候，其他玩家可以胡牌，此时玩家A出现相应按钮，但点击时暂不生效；可以胡牌的玩家出现"胡"、"弃"，持续5秒（时间长短可配）

若可胡牌玩家选择了胡，则直接胡牌

若可胡牌玩家选择了弃，则其余玩家在此期间点击的"碰"/"杠"、"弃"立刻生效

无操作超时自动选择"弃"

抢杠

玩家A明杠2的时候，其他玩家可以胡牌，此时玩家A不补牌，而可以胡牌的玩家出现"胡"、"弃"，持续5秒（时间长短可配）

若选择了胡，则直接胡牌

若选择了弃，则玩家A补牌、出牌

无操作超时自动选择"弃"

多人胡

可以胡的人均出现"胡"、"弃"，一人选择"胡"之后，牌局不结束，需等待其他玩家选择完毕，持续5秒（时间长短可配）

## 4.7 特殊情况处理

* 同IP检查展示，发现在同IP的时候界面上展示出来同IP的信息

# 开发期安排

## 5.1 开发前期规划（准备期，计划开始实施后一周内解决）

* 定制好产品上的全部方案，根据方案内容和外包公司敲定详细制作周期时间
* 对接底层和数据库的细节问题前期都讨论清楚（双方技术碰头，需要底层人员协助）
* 对接代理商系统，直接使用边锋的代理商系统（刘文斌）
* 公众号的申请和认证

## 开发中期规划（开发1-2周后）

* 每个星期，验收版本内容，如有设计上的问题及时更正
* 在线上渠道联系寻找能够发展的代理商资源

## 开发完成规划（第一个测试版本）

* 开发完成进行整理的流程化测试，确保游戏没有问题
* 测试完成好的代理商系统功能是否可以正常使用
* 联系线上代理商，进行试玩和收集代理商反馈

## 正式发布规划

* 线上代理进行外发进行推广传播
* 线下地推方案开始实施

## 底层评估

* **边锋底层**

目前包厢底层是用边锋杭牌的底层修改的

暂时不支持H5的底层通信

1.边锋底层需要支持websokect。(我们做，或者边锋支持)

2.与外包公司沟通，让他们熟悉协议交互，包括

1）熟悉游戏服务端逻辑框架就是（苏牌包厢房卡那一套）

2）客户端进房间的相关协议。

* **金游底层**

牛牛现有的包厢模式即可实现

和WEB通信逻辑需要重新写

回放功能添加数据库记录借口，功能实现可以由外包功能负责

（目前公司可以做的人有周邵全，方行华）

1.我们底层需要支持websokect。(我们做)

2.与外包公司沟通，让他们熟悉协议交互，包括

1）熟悉游戏服务端逻辑框架就是（牛牛python那一套）

2）客户端进房间的相关协议。

3.开始专心于游戏逻辑的开发。(外包公司)

如果外包公司有自己成熟的一套，我们底层可以和他们的做适配。

# 线上推广计划

## 6.1 代理商推广

一级代理商：通过QQ，微信招收有苏州地区用户资源的人作代理

目前代理商推广途径：QQ好友、QQ群、QQ的EDM

代理商分销比例： 根据代理商的实际情况制定分销比例

## 6.2 微信公众号发展小代理

在微信公众号中发起申请成为代理（需要满足一定条件），让有条件想成为代理的用户联系我方维护人员

条件内容：

成立一个50人以上的微信活跃群

## 6.3 抢代理，打价格战

联系线上的其他产品代理人员，给出低价发展成我方代理

目前有以下4款：

大熊苏州麻将

闲云阁苏州麻将

猴猴苏州麻将

江苏麻将

# 线下推广计划

## 7.1 麻将馆推广

* 在麻将馆进行推广传播，说服老板进行合作或者帮忙推广

情况1：发展老板为一级代理商，组织麻将馆人员进行线上组局

情况2：给予老板好处，让老板宣传我方的产品

## 7.2 早餐店推广

苏州地区的早餐店一般都为，面店，点心店，人流量很大，大部分都是苏州人在用餐

准备工作：

1. 人员配置：1-2名宣传人员，负责解说我们产品的优势好处等
2. 场地选择：早餐店门口（前期需要和老板打好招呼）
3. 奖品：关注公众号，给予小礼品
4. 其他：展架和宣传单

## 7.3 商业圈推广

在人流量大的商业圈设置展架进行宣传

准备工作：

1. 人员配置：1-2名宣传人员，负责解说我们产品的优势好处等
2. 场地选择：商业圈（前期需要和老板打好招呼）
3. 奖品：关注公众号，给予小礼品
4. 其他：展架和宣传单

## 7.4 朋友推广

对于麻将圈的朋友进行宣传介绍（突出产品便捷形成麻将组桌）