

Game 分润数值模型文档

需求

一. 【棋牌类/真人视讯/真人百家乐】 日工资 分润数值模型

二. 【彩票+电子竞技类】

(1) 日工资 分润数值模型

(2) 亏损分红 数值模型



三.流水计算问题

一.【棋牌类】 日工资 对应平台 开元棋牌 最大利润率 (2.5%)

定义：日工资由玩家 投注量 * 最大利润率(x) * 等级乘数

结算周期：每日GMT+8 24:00

日工资资金来源：玩家投注量 * 最大利润率

最大利润率：游戏的赔率优势

每日累计投注量计算公式：本人投注量 + 其无限级下线的投注量

日工资计算：某玩家 每日累计投注量 对应等级乘数 - 其无限级下线已领取的日工资

等级表：

等级	投注量 (usdt/万)					等级乘数	等级增幅
A	0	<	投注量	≤	0.15	0.2x	0
B	0.15	<		≤	1.5	0.24x	0.04
C	1.5	<		≤	7.5	0.32x	0.08
D	7.5	<		≤	15	0.44x	0.12
E	15	<		≤	45	0.48x	0.04
F	45	<		≤	75	0.56x	0.08
G	75	<		≤	100	0.64x	0.08
H	100	<		≤	135	0.72x	0.08
I	135	<		≤	180	0.8x	0.08
J	180	<		≤	230	0.86x	0.06
K	230	<		≤	∞	0.9x	0.04
白名单	0	<		≤	230	0.8x	-
	230	<		≤	∞	0.9x	-

二. (1) 【彩票 + 电子竞技类】 日工资 对应平台彩票、AG

定义：日工资根据 玩家本人投注量 + 其无限级投注量 组成。投注量的 1% 的 50% (0.5%)，归投注人所有；剩下的 50% (*0.5%) 将分配给其无限上级。

结算周期：每日GMT+8 24:00

日工资资金来源：投注量 * 1%

下线层数：无限级

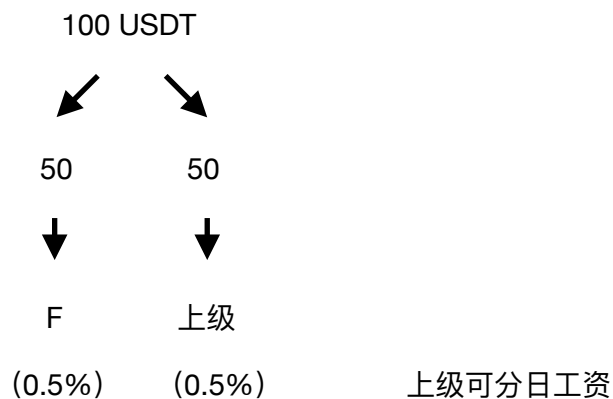
*0.5% 分配方式：

图例

级数		1		2		3		4		5		6		
角色代号	A	→	B	→	C	→	D	→	E	→	F	→		

举例：

F 某天产生 10000 USDT 的有效投注量，则 日工资 可分配总额为 1% = 100 USDT。

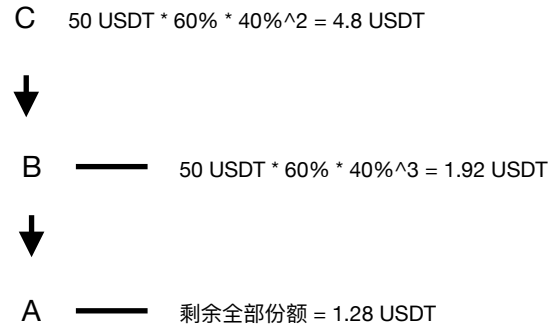


E ——— 50 USDT * 60% * 40%^0 = 30 USDT



D ——— 50 USDT * 60% * 40%^1 = 12 USDT





说明：

上级 获得 投注人 产生的 投注量 * 1% * 50%（即0.5%）的 60%，

1. 若 F 只有一个上级 E，则 E 将获得全部 $0.5\% * 50 \text{ USDT}$ 的日工资
2. 若 F 只有两个上级 E、D，则 E 将获得 $0.5\% * 60\% * 40\%^0 = 30 \text{ USDT}$ ；D 将获得 $50 - E = 50 - 30 = 20 \text{ USDT}$ 。
3. 若 F 只有三个上级 E、D、C，则 E 将获得 $0.5\% * 60\% = 30 \text{ USDT}$ ；D 将获得 $0.5\% * 60\% * 40\%^1 = 12 \text{ USDT}$ ；C 将获得 $50 - E - D = 50 - 30 - 12 = 8 \text{ USDT}$ 。

以此类推。

公式：

某投注玩家 M 的上 n 级 可获得 M 的 日工资 为：

(1) n 不是 M 的最终上级：

$$= M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% * 60\% * 40^{(n-1)}$$

(2) n 是 M 的最终上级

$$= M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% - [(M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% * 60\% * 40^0) - (M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% * 60\% * 40^1) - (M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% * 60\% * 40^2) - \dots - (M \text{ 的投注量} * 1\% * 50\% * 60\% * 40^n)]$$

二. (2) 【彩票 + 电子竞技类】 亏损分红 对应平台彩票

亏损分红定义：当平台方在一个结算周期里 将对该结算周期里处于亏损的一级代理商进行分红；一级代理商对归属于其的亏损二级代理商进行分红；二级代理商对归属于其的亏损三级代理商进行分红。亏损分红只到三级代理商，三级代理商以下，将不享受亏损分红。

亏损分红级数：三级

触发条件：

平台方/一级/二级代理商：其下级代理商该结算周期为亏损状态时触发；其下级代理商该结算周期为盈利状态时则不触发。

结算周期：月度

结算日：每月最后一个自然日 GMT+8 24:00

分红表：

1. 平台 - 一级代理商

条件						分红比例
亏损（万）					活跃人数	
0.2	<	亏损额	≤	1.5	0	25%
1.5	<		≤	5	5	30%
5	<		≤	15	10	35%
15	<		≤	60	15	40%
60	<		≤	150	20	45%
150	<		≤	∞	30	50%

2. 一级代理商 - 二级代理商

条件						分红比例
亏损（万）					活跃人数	
0.2	<	亏损额	≤	1.2	0	15%
1.2	<		≤	4	5	20%
4	<		≤	12	10	25%
12	<		≤	45	15	30%
45	<		≤	100	20	35%
100	<		≤	∞	30	40%

3. 二级代理商 - 三级代理商

条件						分红比例
亏损（万）					活跃人数	
0.2	<	亏损额	≤	1	0	5%
1	<		≤	3	5	10%
3	<		≤	8	10	15%
8	<		≤	30	15	20%
30	<		≤	60	20	25%
60	<		≤	∞	30	30%

活跃人数定义：

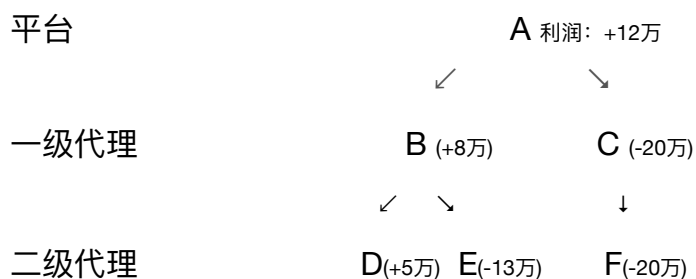
该周期内累计

1. 登录且进行游戏天数 > 7天 且 有效投注量 > 200 USDT

或

2. 投注量 3000 USDT

图例



补贴计算:

1.平台的分红

平台 A 该结算周期 盈利(利润) 12万, 触发开启 亏损分红 机制。

A 需要在 结算周期日 给予 C (-20万) 的亏损分红, 分红金额为

= 平台 A 利润 * C 达到的等级分红比例

= 20万 * 40% = 8万

2.一级代理商 对 二级代理商 的 分红

一级代理商 C 的直接下级代理商 (二级代理商) F 该结算周期为亏损状态 (-20万), 则 C 需要给予 F 亏损分红, 亏损分红金额为:

= F 亏损金额 * F 达到的等级分红比例

= 20万 * 30%

= 6 万 (此时, C 实际得到亏损分红: 8万 - 6万 = 2万)

计算补充说明:

(1) A 无需对 B 进行亏损分红, 因为 B 为该周期内为盈利状态

(2) A 无需对 E 进行亏损分红, 因为 E 不属于 A 的直接下级代理商

3.上级代理商 对 下级代理商 的 贴息分红

B 需要对 E 进行亏损分红，因为 E 该周期为亏损状态且为 B 的直接下级代理商（二级代理商）。

亏损分红金额 = E 亏损金额 * E 达到的等级分红比例

$$= 13\text{万} * 30\%$$

$$= 3.9\text{万} \text{（此时，B 需要贴息 } 0\text{万} - 3.9\text{万} = -3.9\text{万）}$$

三. 流水计算问题

流水计算存在对刷问题，所以需要采取两种计算方式。

一.不存在对刷问题的游戏

1.具体游戏：（市场填写）

2.计算公式：

投注量 即等于 流水

二.存在对刷问题的游戏

1.具体游戏：（市场填写）

2.计算公式：

流水 = （开奖结果选项投注量 * 该选项赔率） - 该选项投注量 - 其他所有选项投注量

举例：

百家乐			
	庄	和	闲
赔率	1赔1	1赔8	1赔0.95
A玩家投注	100	100	100

开奖结果：和

流水 = 800（“和”奖金） - 100（“和”投注） - 200（庄闲投注）
= 500