奖励流程说明文档

文档维护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **维护人** | **维护内容** |
| 2016.09.03 | 徐冬辉 | 文档建立 |

文档目录

[概述 1](#_Toc460685497)

[机制说明： 1](#_Toc460685498)

[模式一：营收保障 1](#_Toc460685499)

[模式二：新手刺激 2](#_Toc460685500)

[模式三：正常 2](#_Toc460685501)

[模式判断流程 3](#_Toc460685502)

文档内容

# 概述

本文主要叙述说明游戏的开奖机制。

游戏的开奖机制需要保证以下内容：

1.保障游戏的营收

2.对指定条件的新用户，给予一定的奖励刺激。

# 机制说明：

游戏开奖分为三种模式：

## 模式一：营收保障

介绍：当**某用户当前赌资最大收益大于等于服务器实际期望利润**时，服务端采用开奖数据ID段数据（1～99）

**赌资最大收益：**用户当前赌注\*游戏当前设定最大奖励倍率

**服务器实际期望利润：**游戏营收 - 服务器设定期望利润

**游戏营收：**记录服务器当前收益总和，支持以自动和手动两种方式重置

1.用户赢钱，则游戏营收为负数；用户亏钱，则游戏营收为正数。

2.自动重置方式：服务器设定自动重置间隔（每次重置前需记录重置前的营收数值，并记录成日志）

3.手动重置方式：于服务器发送特殊指令，使营收强制重置。（每次重置前需记录重置前的营收数值，并记录成日志）

**服务器设定期望利润：**人工设定于服务器处，可设置正数，负数。

## 模式二：新手刺激

介绍：当**某用户于游戏中进行前N次投注，且投注金额小于X**时，服务端采用开奖数据ID段数据（101～199）

## 模式三：正常

介绍：当**模式判断不属于模式一与模式二**时，服务端采用开奖数据ID段数据（1001～1099）

# 模式判断流程

