《CB联机版》游戏流程说明

文档维护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **维护人** | **维护内容** |
| 2016.10.10 | 徐冬辉 | 文档建立 |
| 2016.10.17 | 徐冬辉 | 更新最终数字算法 |

文档目录

[游戏玩法： 1](#_Toc463873944)

[最终数字算法： 1](#_Toc463873945)

[下注界面： 3](#_Toc463873946)

文档内容

联机版与之前版本的差别

* + 1. 玩法不同
    2. 分发给卡牌的数字，由原先的客户端移至客户端
    3. 原本为客户端主动开奖，变更为服务端定时开奖

# 游戏玩法：

1. 用户进入游戏后，可看到下注界面
   * 1. 下注界面主要有用户筹码，重置，下注选项以及下次开奖信息等
     2. 用户在下注时间内，可进行下注。
2. 系统每间隔1段时间即进行开奖
   * 1. 开奖过程中，用户将被强制观看开奖过程以及得知开奖结果
     2. 系统的开奖方式于原项目【6CB】相似

# 最终数字算法：

**名次解释：**

**抽水率：**

系统每次吃水时，抽取吃水一定比例的金额，进入本服营收，为固定收益！

**蓄水池：**

系统的吐水和吃水都统计至同一个容器中，称为蓄水池

**蓄水池警戒线：**

该蓄水池设定的最低警戒线；当蓄水池当前水位小于警戒线时，蓄水池只会吃水。

**吃水/吐水：**

**吃水：**用户输给系统，例如，本次用户总共赌注100，结果为54块，假设次此水抽水率为10%，则此次系统吃水 （100-54）\*（1-10%） = 46 \*0.9 = 41.4

结论：系统蓄水池增加41.4 ，本服营收增加 4.6

**吐水：**用户赢取系统，例如，本次用户总共赌注100，结果为2000块，则此次系统吐水 2000-100 = 1900

**逻辑流程：**

1.如果服务器**当前水位低于等于警戒线**，则本次结果必定为吃水，即玩家亏本，此时为《吃水模式》

吃水模式：

A.遍历用户本次所有赌注，选取收益最低的一项**组合**

组合包括：单双，颜色，球段等，最小可为0（即用户无任何赢取）

B.根据该组合，得出最终数字排序结果

2.如果服务器当前水位高于警戒线，则根据三项概率随机而定

步骤一，决定最终球的单双，概率为1/2

步骤二，决定最终球的颜色，概率为1/6

步骤三，决定球段，概率为数据表配置

步骤四，计算得失

公式：用户本次三项收益和 – 用户本次成本和 = 用户本次收支

如果 服务器当前水位 – 用户本次收支 > 0 ,则结果成立，服务端生产满足三项条件的最终结果；

如果 服务器当前水位 – 用户本次收益 <=0,则结果不成立，服务端需剔除一项用户收益最大的单项收益，再次回到步骤一。

# 下注界面：



开奖界面：

