**2.2 猜大小模式**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **创建人名** | **修改人名** | **时间** | **修改内容** |
| Ocean |  | 2022-7-13 | 创建文档 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 界面相关

## 猜大小相关

* 点击图片查看摹客：

[](https://app.mockplus.cn/s/4risvPG6HEgc)

* 点击摹客上方【定稿】查看界面逻辑（快捷键ALT+2）

# 逻辑相关

## 玩家身份

### 定义身份

* 在猜大小阶段中玩家身份分为：【庄家】、【闲家】、【其他人】
  + 庄家：跟所有闲家对赌的人，默认为系统，玩家可以抢庄变为庄家，同一时间只能有一个庄家
  + 闲家：跟庄家对赌的玩家，本玩法中主要的参与者
  + 其他人：本游戏特定环节中，全服玩家都可以参与
* 在抢豹子阶段与扔鸡蛋阶段中玩家身份分为：【抢豹子胜利者】、【其他玩家】
  + 抢豹子胜利者：在抢豹子阶段抢到最后一个豹子，并在扔鸡蛋阶段获得奖池剩余金币的玩家
  + 其他玩家：除去【抢豹子胜利者】外的其他玩家

## 游戏过程

### 猜大小阶段

### 入口

* 玩家在游戏房间中处于【观战】态时，点击【猜大小】按钮即可打开猜大小面板

### 底注基数&倍率

* 底注基数取玩家当前所在房间的底注
  + RoomConfig【房间配置】的StakeGold【底注金币】
* 底注基数只在玩家打开界面时刷新
  + 如果房间在玩家猜大小游戏过程中升场，则需要玩家关闭猜大小玩法，再打开，方会刷新
* 底注倍率可在多个倍率中进行调整，具体倍率读SystemConfig【系统常量配置】表内GuessSizeRate【猜大小倍率数组】字段
  + 玩家最终赌注拥有上限，上限值读取SystemConfig【系统常量配置】表内GuessSizeStakeUpper【猜大小赌注上限】字段

### 闲家基本流程

* 闲家调整赌注【可选】
  + 赌注=底注基数\*底注倍率【基数可调】
  + 初始默认为1倍，调整后一直记录，直到界面关闭
    - 玩家拥有的金币小于【底注基数\*底注倍率】时，底注倍率【拖动条位置】仍然不变
    - 此时下注，视同梭哈玩家剩余的所有金币
* 闲家选择【大】或【小】，执行猜大小逻辑
  + 选大小操作有CD
    - CD数值读取SystemConfig【系统常量配置】表内SelectSizeCDTime【选大小操作CD（毫秒）】字段
    - 前后端都需要判断CD字段
  + 给闲家摇骰子
    - 3个6面骰
  + 骰子规则
    - 总点数11-18为【大】
    - 总点数3-10为【小】
  + 根据骰子结果数与闲家选择，判断本局游戏结果
    - 若结果点数在选择的范围内，则玩家胜利
    - 否则玩家失败
  + 根据结果，给与玩家奖惩
    - 胜利：奖励玩家赌注【需扣税】
    - 失败：扣除玩家赌注
* 奖池是全服共有的，奖池初始金额为0
  + 当玩家胜利时，奖池增加赌注\*奖池系数
    - 奖池系数读SystemConfig【系统常量配置】表内字段
  + 奖池上限为【N】金币，金币达到上限后进入抢豹子模式
    - 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表内JackpotGoldLimit【奖池金币上限】字段
* 需要给玩家展示自己最近的【N】个骰子结果
  + 关闭界面后，不保存
  + 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表ShowResultNum【展示结果数量】内字段
* 当玩家金额大于等于【N】时，且胜利后，在发送全服公告
  + 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表内GuessSizeBroadcastGold【猜大小广播所需金币】
  + 房间公告：使用编号为【2】的公告内容通知，玩家昵称、玩家选择（大或小）、获得金币数量传导至公告通知正文的动态参数

### 庄家基本流程

* 无人坐庄时，系统为庄家
* 闲家选择抢庄，满足要求坐庄即变为庄家
  + 抢庄费用=【N】\*本次庄家抢庄次数
    - 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表内RobBankerPayGold【抢庄支付金币】字段
    - 庄家抢庄次数初始为1，庄家每变化一次数值+1，当庄家变为系统庄时，数值重置为初始值
  + 抢庄需扣除【N】押金用于坐庄
    - 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表内RobBankerFreezeGold【抢庄冻结金币】字段
* 坐庄后，代替系统成为庄家，与闲家互赌
  + 庄家赢：庄家获得闲家赌注
  + 闲家赢：庄家赔付闲家赌注
  + 所有数额变动只会影响被扣除的押金
* 达成以下条件后，玩家将会下庄，下庄后退还剩余押金
  + 玩家主动选择下庄
  + 玩家被其他玩家抢走庄
  + 玩家押金无法赔付
    - 当玩家押金无法赔付时，立刻下庄，本次赔付金额由系统庄支付
  + 【抢豹子】玩法开始时
* 其他
  + 庄家服务器记录内容：
    - 庄家头像、庄家昵称、当前剩余押金
  + 庄家面板会记录最近大于【N】金币的盈亏与总盈亏
    - 【N】读SystemConfig【系统常量配置】表内BankerRecordFloor【庄家记录下限】字段
    - 需后端传输【盈亏人头像】、【盈亏人押注结果】、【庄家胜败】、【庄家盈利/损失金币数】、【本局猜大小骰子结果数】
  + 庄家在主界面需要提示当前在坐庄
  + 庄家下庄需要邮件通知
    - 主动下庄：使用编号为【6】的邮件模板，剩余押金金额传导至邮件正文的动态参数，剩余押金金币放入附件
    - 庄家被抢时：使用编号为【7】的邮件模板，抢庄人昵称，剩余押金金额传导至邮件正文的动态参数，剩余押金金币放入附件
    - 【抢豹子】玩法开始时：使用编号为【8】的邮件模板，剩余押金金额传导至邮件正文的动态参数，剩余押金金币放入附件
    - 玩家押金无法赔付：使用编号为【9】的邮件模板，剩余押金金额传导至邮件正文的动态参数，剩余押金金币放入附件

### 其他人基本流程

* 该模式与其他人无关

### 抢豹子阶段

### 抢豹子流程

* 进入抢豹子阶段后，玩家可继续猜大小，但界面变更
  + 奖池上限取消，可继续累加
    - 累加规则同【猜大小】阶段规则
* 在抢豹子阶段，玩家【猜大小】出现豹子时，将根据豹子点数，点亮对应点数的奖池豹子并从奖池获得奖励
  + 奖池豹子奖励：【当前奖池金额】\*【奖池豹子奖励百分比】
    - 每次的奖池豹子奖励百分比不同，次数越靠后百分比越高，具体百分比读取SystemConfig【系统常量配置】表内JackpotLeopardAward【奖池豹子奖励【百分比】】字段
* 当全部奖池豹子被点亮，最后一个点亮奖池豹子的玩家中奖，并进入【扔鸡蛋】阶段

### 抢豹子规则参考

* 豹子
  + 当3枚6面骰的点数相同即为豹子
* 奖池豹子
  + 奖池豹子为6个，对应骰子6个点数
  + 当玩家牌型为豹子时，可点亮对应点数的奖池豹子
  + 每个奖池豹子在点亮后其他玩家将无法点亮

### 扔鸡蛋阶段

### 进入扔鸡蛋

* 抢豹子阶段完成后，进入扔鸡蛋阶段
  + 【猜大小】面板关闭，【猜大小】玩法关闭
  + 【抢豹子】玩法关闭
  + 在所有玩法视图上出现【抢豹子】中奖者头像

### 扔鸡蛋流程

* 【抢豹子】中奖者
  + 无法参与【扔鸡蛋】玩法
* 其他参与者
  + 可点击所有玩法视图上的【抢豹子】胜利者头像，投掷鸡蛋
  + 投掷一枚鸡蛋需向奖池投入【N】W金币，获得金币数量读取ThrowEggResultConfig【扔鸡蛋结果配置】表
    - 【N】读取SystemConfig【系统常量配置】表内ThrowEggExpendGold【扔鸡蛋消耗金币】
    - 当扔鸡蛋阶段开始时，随机抽取一个Index【序号】，作为初始序号
    - 每次扔鸡蛋，根据序号，读表获取返还的金币，之后序号+1
      1. 读ReturnGoldNum【返还金币数】
    - 当序号达到队列尾时，回到队列头部
    - 在【扔鸡蛋】阶段所有与奖池的金币交互不抽税
  + 当前奖池数额下降至【70%】时；【扔鸡蛋】玩法关闭
    - 下降百分比读取SystemConfig【系统常量配置】表内ThrowEggJackpotDeclineFloor【扔鸡蛋奖池下降下限【百分比】】字段
  + 持续时间结束后，弹出奖励排行；【扔鸡蛋】玩法关闭
    - 持续时间读取SystemConfig【系统常量配置】表内ThrowEggStageTime【扔鸡蛋阶段持续时长】字段

### 扔鸡蛋结算

* 根据规则【其他参与者】每次扔鸡蛋即刻结算金币
  + 需要记录玩家扔鸡蛋次数、总获利金币数
* 【抢豹子】中奖者在【扔鸡蛋】玩法结束后，获得奖池剩余金币
  + 奖池清零
  + 全服公告通知：使用编号为【1】的公告内容通知，抢豹子中奖者、奖池剩余金币传导至公告通知正文的动态参数
* 【扔鸡蛋】结束后，回到【猜大小】阶段

## 其他

### Push 推送

### 奖池Push

* Push发送规则
  + 当【猜大小】奖池进度条到达90%时，发送该Push
* Push发送对象
  + 最近7天内有上线记录的，当前未在线的玩家
* Push文本
  + 使用编号为【6】的APP推送模板
* Push 其他规则
  + 单个玩家每天最多只能收到一个奖池 Push

### 庄家Push

* Push发送规则
  + 当庄家因【玩家被其他玩家抢走庄】这种行为下庄时，发送该Push
* Push文本
  + 使用编号为【7】的APP推送模板，抢庄人昵称传导至APP推送正文的动态参数

### 抢豹子模式限定

* 抢豹子模式中Vip等级为0的玩家抢到最后一个豹子的概率为正常概率的50%
  + 概率读SystemConfig【系统常量配置】表内FinalLeopardVipProb【最终抢豹子V0概率【百分之】】字段

# 配置相关

## SystemConfig【系统常量配置】