陕西阳光瑞泽通讯科技有限公司

<<二人麻将>>策划案

**陕西阳光瑞泽通讯科技有限公司**

电话：029-88240880

传真：029-88240880

E-MAIL：li\_xyz@sohu.com

地址：西安市高新路31号凯创国际A904

**文档控制**

**修改记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **时间** | **作者** | **版本** | **修改参考号** |
|  |  |  |  |
| 2009.8.24 | 杨飞 | V1.00 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**审阅人**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **职位** | **审阅签字** | **签字日期** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**文档说明**

<<二人麻将>>游戏的整体规划,以及程序和美术的设计需求.

# 目录

[二人麻将概述 4](#_Toc238532031)

[二人麻将界面 4](#_Toc238532032)

[二人麻将规则 6](#_Toc238532033)

[基础打法 6](#_Toc238532034)

[基础术语 7](#_Toc238532035)

[番型表 8](#_Toc238532036)

[番数计算原则 9](#_Toc238532037)

[程序流程 10](#_Toc238532038)

[基础流程图 10](#_Toc238532039)

[流程图说明 10](#_Toc238532040)

[其它规则 10](#_Toc238532041)

[美术需求 11](#_Toc238532042)

[音效 11](#_Toc238532043)

# 二人麻将

## 二人麻将概述

麻将作为中国传统文化宝库中的一个重要组成部分，具有集益智性、趣味性、博弈性于一体的运动魅力，以及内涵丰富、底蕴悠久的东方文化特征。是中国传统文化的一个重要组成部分，其独特价值堪称国之瑰宝。

《二人麻将》基于国际麻将规则，支持多种普通胡牌牌型，同时还支持多种役满牌型。游戏更加有趣、平衡，简单容易上手。玩家与玩家之间充满更多的变化，较量也更加激烈紧凑。

## 二人麻将界面

###### 游戏界面



备注:1.logo 2.音效 3.帮助 4.关闭 5.报听图标 6.表情 7.文字颜色

界面说明

金币场与比赛场共用同一界面,比赛场时消息栏被屏蔽

###### 排行榜界面

比赛场每一阶段比赛结束时,会弹出玩家的排行界面,具体形式如下:



###### 结算界面



界面说明

结算窗口的存在时间为5s,5s内玩家没有进行关闭操作,则5s后该窗口自动关闭.关闭后根据玩家场次,决定下一局情况:

|  |  |
| --- | --- |
| 场次 | 按下”关闭“按钮或超过5s |
| 比赛场 | 直接开始下一场比赛 |
| 金币场 | 出现”准备“和”退出“按钮，按下”准备“等待其他玩家准备，所有玩家都按下准备开始下一局；按下”退出“，该玩家退出当前牌局，回到房间选择界面 |
|

## 二人麻将规则

#### 基础打法

###### 用牌

筒(万 条)36张、风字28张(东 西 南 北 白板 红中 发财),共64张。

###### 花牌

发牌结束后，系统随机确定一张牌作为花牌（玩家手上的花牌画上花朵标示），然后任意玩家每次杠牌多一种花牌(系统随机产生)，最多为8种。

花牌可以打出，胡牌时手上每张花牌计一番。自摸花牌计8番。

###### 打牌

游戏开始，庄家可得十四张牌，闲家十三张。系统对玩家手中牌进行自动排序。庄家从牌中选出一张最无用的牌打出。此时，闲家有权力吃碰杠那张丢出的牌，或选择摸牌继续打出。

###### 吃碰杠牌

可以任意吃碰杠牌，吃碰杠牌后必须亮明，暗杠除外。

吃牌

玩家手中有连续的三张牌中的两张,当另一家打出这三张牌中的另一张时,玩家可以进行吃牌操作,例如:玩家有三万和五万,另一家打出了四万,则玩家就可以选择吃牌.

碰牌

玩家手中有相同的两张牌,当另一家打出与这两张牌相同的牌时,玩家可以进行碰牌操作,例如:玩家有两张三万,另一家打出了三万,则玩家就可以选择碰牌

杠牌

杠牌分两种:明杠和暗杠,明杠后必须亮明,暗杠后不需要亮明,其中明杠有两种形式.

明杠

玩家手中有相同的三张牌,当另一家打出与这张牌相同的牌时,玩家可以进行明杠操作,例如:玩家有三张三万,另一家打出了三万,则玩家就可以选择明杠;玩家有碰到的三张牌,当玩家再摸到另一张相同的牌时,玩家可以进行明杠操作也叫抢杠,例如:玩家碰到了三张三万,玩家又摸到了一张三万,则玩家就可以选择明杠.

暗杠

玩家手中有摸到的四张相同的牌时,可以进行暗杠操作,例如:玩家手中有先后摸到的四张三万,则玩家就可以选择暗杠.

###### 庄家

1. 第一局系统随机选择庄家。
2. 谁胡牌下盘当庄家，若流局则上盘的庄家下盘继续当庄家。
3. 一名玩家退出游戏，则下一局系统随机选择庄家。

###### 报听

游戏开始后任意时刻玩家都可以选择报听，报听后系统自动帮玩家摸牌打牌，直到胡牌或有人放炮时询问玩家是否胡牌，若胡则报听状态结束弹出结算界面，若不胡则继续保持报听状态帮玩家自动摸牌打牌。

###### 流局

有一家牌池占满后无人胡牌，则为流局。流局后系统重新发牌。

#### 基础术语

###### 字牌

东 西 南 北 白板 红中 发财称为字牌

###### 风牌

东 西 南 北称为风牌

###### 箭牌

白板 红中 发财称为箭牌

###### 刻子

三张相同的牌称为刻子

###### 杠子

四张相同的牌成为杠子

###### 边

三张连续的牌缺边上的一张，例如：1 2缺3就是边3

###### 坎

三张连续的牌缺中间的一张，例如：1 3缺2就是坎2

###### 钓

13张牌里有4程牌，剩下一张单独的牌，称之为吊。例如：3个东，3个南，3个西，3个北，剩下一张白板，这时候就是单钓白板。

#### 番型表

|  |  |
| --- | --- |
| 番数类型 | 描述 |
| 1番 | 报听（不可吃碰明杠） |
|  | 门前清（不可吃碰明杠） |
|  | 断幺九 |
|  | 自摸（不可吃碰明杠） |
|  | 一色二顺（123.123） |
|  | 杠上花 |
|  | 花牌（一张一番） |
|  | 海底捞月 |
| 2番 | 对对胡（无吃碰限制） |
|  | 混一色（无吃碰限制） |
|  | 一气通惯（无吃碰限制） |
|  | 一色三顺 |
| 3番 | 三连刻 |
|  | 三暗刻 |
|  | 七对 |
|  | 混全带幺 |
| 5番 | 清一色（吃碰后的） |
|  | 小三元 |
|  | 三风刻 |
|  | 三杠子 |
|  | 一色四顺 |
| 7番 | 清一色（不可吃碰） |
| 20番（役满牌型） | 大四喜（4风刻+随意组合） |
| 注：役满牌型在结束时只写牌型名 | 小四喜（3风刻+1风将+随意组合） |
| 大三元（3箭刻+随意组合） |
| 字一色（全字牌） |
|  | 九莲宝灯（必须要有1112345678999再加入随意一张） |
|  | 双龙抱（112233、55、778899） |
|  | 百万石（万）（数字加起来超过100，5\*2、6\*3、7\*3、8\*3、9\*3） |
|  | 东北新干线（万）（1-9加东北刻） |
|  | 大车轮（筒）（22334455667788） |
|  | 绿一色（条）（23468加“发”） |
|  | 万绿一点红（条）（23468加红中、红中只能做将） |
|  | 孔雀东南飞（条）（1579条加东南风、全刻） |
|  | 红孔雀（条）（1579条加红中、全刻） |
|  | 四杠子（手中4杠、明暗皆可） |
|  | 四暗刻（3暗刻+2对倒：只可自摸，4暗刻+单张：无限制） |
|  | 四连刻（可碰） |
|  | 天胡（发牌庄家直接胡） |
|  | 地胡（闲家接的第一张牌直接胡） |
|  | 人胡（庄家打出的第一张牌闲家胡） |
| 备注 | 牌型后加花色的为该花色的特有牌型,根据选牌具体决定 |

番数计算原则

###### 不重复原则

当满足的较大番型必定满足较小番型时，一般只计大番型。例如：满足四暗刻的牌型必定也满足三暗刻，但计番时只计算四暗刻。在满足的较大番型未必满足较小番型的情况下，同时满足时大小番型都计算，计算以番数相加为原则。例如：满足三暗刻且满足三风刻的牌型，计番时两种番型都要计算。

不拆移原则

确定一个番种后，不能将其自身再拆开组成别的番种计分。   
不得相同原则

凡已组合过某种番型的牌，不能再和其他一副牌组成相同的番型。   
套算一次原则

如有尚未组合过的一副牌，只可同已组合过的相应一副牌套算一次。 结果计算：胜方得分：番数（封顶为38番）×基础分

## 程序流程

#### 基础流程图



#### 流程图说明

第一局系统随机确定一名庄家(该局谁胡牌,下一局做庄家;流局该局庄家,下一局继续做庄家;一局结束后,有人退出,则未退出玩家的下一局庄家随机确定)

系统从64张牌中随机给玩家发牌,庄家14张,闲家13张(无发牌动画,直接呈现)

庄家出牌,庄家从14张牌中选出最无用的一张打出,闲家可以选择吃 碰 杠,或者继续摸牌(系统自动分配,无摸牌动画)打牌.直到有一方胡牌时该局结束.

#### 其它规则

###### 记时器规则

玩家摸牌打牌有15s的考虑时间,当15s内玩家未做出选择,则系统默认玩家进入报听状态,将玩家摸到的牌直接打出.玩家可以通过点击”听”按钮来结束报听状态.

###### 强退 断线扣豆规则

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 场次 | 扣豆规则 | 备注 |
| 比赛场 | 无 |  |
| 金币场 | 基础豆\*38番 | 玩家强退 掉线后依然位于牌局中，默认为报听状态，待到该局结束玩家的信息才被删除，该局的奖励 惩罚依旧 |

###### 报听计算规则

玩家无论是在比赛场或金币场”报听”,系统都自动摸牌打牌, 直到吃牌 碰牌 杠牌 胡牌或有人放炮时询问玩家是否吃 碰 杠 胡牌(存在时间5s), 若胡则报听状态结束弹出结算界面，若不胡或超过5s则继续保持报听状态帮玩家自动摸牌打牌。

###### 吃 碰 杠 胡提示规则(默认状态为灰色)

1. 当闲家打出的牌,庄家吃 碰 杠 胡中有两样以上可以选择,则可选择项全部显示为可点击状态.
2. 当闲家打出的牌,庄家有两副牌可以吃时,则其它不可吃的牌置灰,玩家将鼠标移动到可吃的牌上时,该副可吃的两张牌出列,玩家选择用于吃牌的一副牌,具体形式如下:



## 美术需求

1. 牌:”1---9筒(打光) 1---9万 1---9条” “字牌(东 西 南 北 白板 红中 发财” “花牌标示”
2. 按钮:”吃” “碰” “杠” “听” “胡” “放弃” “准备” “退出”
3. 动画:”吃牌” “碰牌” “杠牌” “自摸” “点炮”
4. 记时器:”1---15”
5. 图标:”庄家图标” “听牌图标”
6. 字段:”吃” “碰” “杠” “胡” “自模”

备注:其它未尽需求,参见策划案内容.

## 音效

1. 游戏内音效:”吃” “碰” “杠” “胡” “自摸”
2. 结束音效:”胜利(欢快音调)” “失败(沮丧音调)”