

疯狂炸金花 策划案

文档名称：疯狂炸金花策划案

版本号：V0.11

撰写：Andersen

初稿起始日期：2018-10-16

最后完成日期：2018-12-10

备注：本策划案只描述相关系统功能，不包括 UI 设计（UI 大部分复用炸金花），UI 设计需求见“疯狂炸金花网页原型”。

修改记录

版本	日期	作者	修改记录
V0.10	2018-10-16	Andersen	创建文档
V0.11	2018-12-10	Andersen	完善边界逻辑

一、设计概述

a) 设计目标

- 设计一款疯狂炸金花的棋牌游戏，节奏要求快速。
- 期望效果：运行稳定，体验流畅，游戏机制无漏洞，保证盈利的前提下游戏环境相对公平。

b) 操作与适用

- 适用于所有智能手机、平板电脑及 PC 电脑，包括但不限于 IOS、安卓、Windows、MAC 操作系统。
- 使用触碰、点击、滑动的方式进行操作。

二、游戏介绍

a) 疯狂炸金花

- 疯狂炸金花是炸金花的一个变种，游戏使用跟炸金花相同的 52 张扑克牌，基本规则类似，只是去掉了每个玩家频繁跟注的过程，直接发牌开牌比牌，决出赢家。
- 游戏节奏迅速刺激，一分钟可以开数局。

b) 基本规则

- 抽水：系统会从赢家所赢的筹码中抽水（比例可调，默认 5%）。
- 参与：同桌最多 9 位玩家，最少 2 位玩家。
- 轮次：5 轮为 1 局（中途可停止退出），1 局结束，将重新匹配。
- 底注：游戏每轮开始每个人自动下一个底注。
- 发牌：下完底注，随机一人首发，然后每人发 3 张牌，牌面向下，为暗牌。
- 开牌：发完牌之后，所有用户自动开牌比牌，决出唯一的赢家。
- 结算：根据牌型决定赢家所赢筹码。
 $\text{赢家所赢筹码} = \text{底注} * \text{总赔付赔率}$ ；
 $\text{总赔付倍数} = \text{牌桌所有参与玩家牌型赔率之和}$ ；
- 停止牌局：点击后待当前轮次结束将停止牌局。
- 自动匹配：勾选后在牌局结束后将自动匹配下一局，再次点击取消勾选。
- 彩金：每局有较小概率会抽中一个且只有一个玩家成为幸运玩家，幸运玩家会得奖池赠送的彩金。[暂不研发]

c) 牌型说明

- 豹子：三张点数相同的牌；例如：AAA。
- 顺金：三张花色相同的顺子；例如：黑桃 AKQ。
- 金花：三张花色相同的牌；例如：黑桃 368。
- 顺子：三张花色不同的连牌；例如：黑桃 5 红桃 6 方块 7。
- 对子：两张点数一样的牌；例如：AA4。
- 单张：三张不同的牌；例如：黑桃 A 红桃 10 方块 7。
- 特殊：疯狂炸金花不设特殊牌型。

d) 牌型大小

- 豹子 > 顺金 > 金花 > 顺子 > 对子 > 单张。
- 先比牌型；相同牌型，比较牌点；相同牌点，比较花色。
- 牌点大小：A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2。
- 花色大小：黑桃 > 红桃 > 梅花 > 方块。
- 豹子比牌点；顺金、金花、顺子比最大的牌的牌点再比花色；对子先比对子的牌点，再比第三张牌的大小和花色；单张比最大的牌的牌点再比最大牌的花色。

e) 牌型赔率及概率

牌型	赔率	概率
豹子	5	0.24%
顺金	4	0.22%
金花	2	4.96%
顺子	1	3.26%
对子	1	16.94%
单张	1	74.39%

- 在没有触发系统杀牌的前提下，发牌完全随机。

f) 系统杀牌

表1. 系统 杀牌的 概率	项目 \ 机器人数量	1	2	3
	系统杀牌	10%	15%	20%
	随机牌	90%	85%	80%
表2. 玩家 赢的 概率	玩家数 \ 机器人数量	1	2	3
	1	50.00%	33.33%	25.00%
	2	66.67%	50.00%	/
表3. 玩家 单局 返奖 率	玩家数 \ 机器人数量	1	2	3
	1	95.90%	90.57%	85.24%
	2	95.90%	90.57%	/

- 系统杀牌是为了提高系统的胜率，保证相对公平的前提下减少系统亏损的事件。
- 在匹配了机器人时，在开牌前会判断系统是否杀牌（见表 1）：若判断为杀牌，则会把当前手牌最大牌分配给任意机器人；若判断为随机牌，则发牌完全随机。
- 表 2.玩家赢的概率为自然概率(此时没有触发系统杀牌)，表 3.玩家单局返奖率根据表 1 和表 2 所计算。

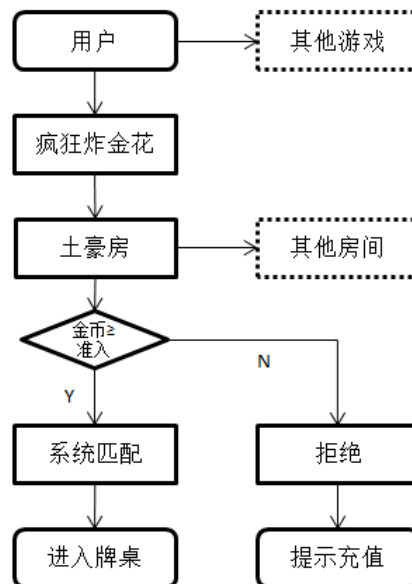
g) 房间设定

- 根据底注、准入条件、奖池上下限、抽水等，划分为四个房间：
 - 新手房：底注（游戏币）、准入（游戏币）、奖池、抽水；[\[管端配置\]](#)
 - 进阶房：底注（游戏币）、准入（游戏币）、奖池、抽水；[\[管端配置\]](#)
 - 高手房：底注（游戏币）、准入（游戏币）、奖池、抽水；[\[管端配置\]](#)
 - 土豪房：底注（游戏币）、准入（游戏币）、奖池、抽水；[\[管端配置\]](#)
- 彩金不抽水。
- 每次结算后，当用户的游戏币低于准入门槛时会被踢出房间并提示“账号余额不足，请前往充值”，点击充值后跳转到充值页面。
- 轮次开始后，牌局会自动开始自动结算再自动开始……，直至玩完 5 轮才结束；如果用户停止牌局、退出房间或掉线，则由系统继续完成该轮后退出游戏；正常牌局轮次结束会出现“匹配”选项。
- 用户在同一时间只能存在于一个游戏、一个房间、一个牌局中。

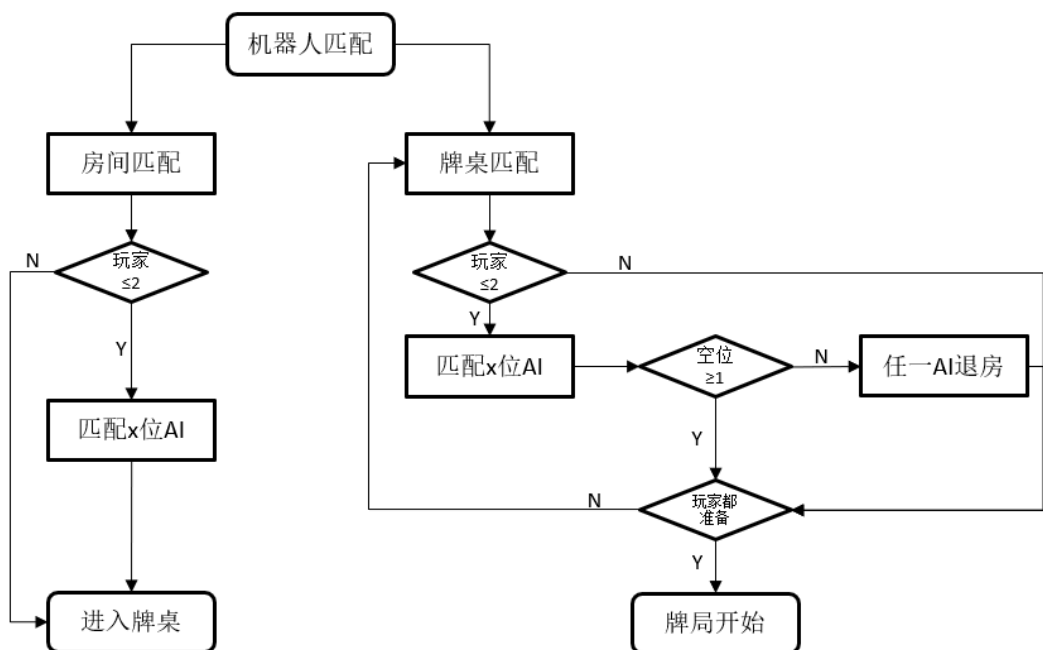
三、游戏流程

a) 牌局进入

- 用户在大厅选择游戏进入房间列表，选择房间进入匹配，匹配成功则进入牌局
- 流程图如下：



- 系统 5 秒内会先匹配 1-8 位真实的用户，如果 5 秒内提前匹配到 8 位用户（共 9 位）则进入牌局；反之则匹配完 5 秒，5 秒后无论匹配到 1 位还是多位用户都进入牌局；如果 5 秒只匹配到 2 人以内，则匹配机器人进入牌局。匹配流程如下：

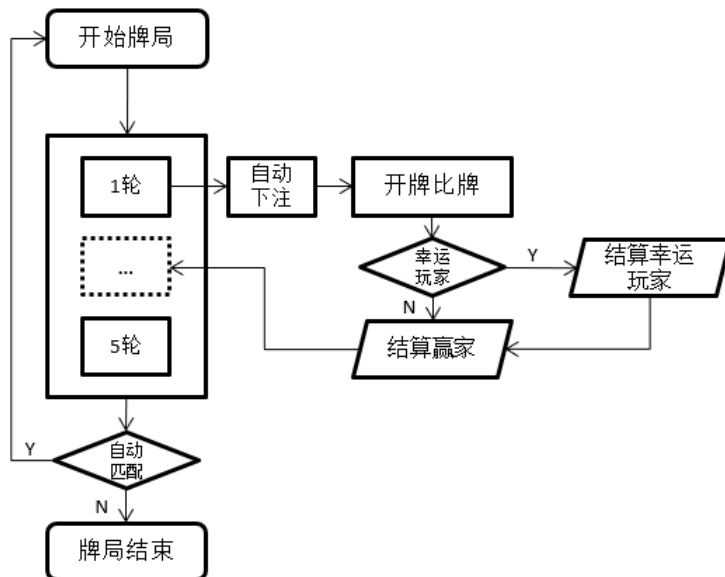


[注：疯狂炸金花只有左边的房间匹配，具体机器人文档见“机器人产品文档”。]

- 所有玩家或机器人进入牌局后的座次，根据玩家匹配的次序进行顺时针排列，每个玩家看到的界面中自己都处于“C位”（荷官对面）。
 - ◆ 例子 A：有 9 个玩家组成牌局，某玩家在排序中位于第 5 位，那么该玩家看到的座次则是，右手边从上向下分别是第 9、8、7、6 位的玩家；左手边从上向向分别为第 1、2、3、4 的玩家；整体排序为逆时针。
 - ◆ 例子 B：有 9 个玩家组成牌局，某玩家在排序中位于第 3 位，那么该玩家看到的座次则是，左手边从上向下分别是第 8、9、1、2 位的玩家；右手边从上向下分别为第 7、6、5、4 的玩家；整体排序为逆时针。
 - ◆ 例子 C：只有 3 个玩家组成牌局，某玩家在排序中位于第 2 位，那么该玩家看到的座次则是，左手边是第 1 位的玩家；右手边是第 3 的玩家；其他位置为空；整体排序为逆时针。
- 玩家玩完 1 局（5 轮）后可以重新匹配。

b) 牌局流程

- 每次匹配成功后，在玩家不主动停止的前提下会自动进行 5 轮，5 轮为 1 局。
- 轮次开始，每个玩家自动下一个底注。
- 每人发 3 张暗牌后直接开牌比牌，根据牌型大小决出唯一赢家，如果有幸运玩家，会先结算幸运玩家再结算赢家。
- 牌局结束，在当前界面上进行实时结算，结算完毕自动进行下一轮，5 轮（1 局）自动结束（玩家点击自动匹配将自动进入新一局），用户点击“匹配”会重新开启匹配用户，开始新一局。
- 每一个牌局都是唯一的，具有唯一的牌局编号。
牌局号规则：共 16 位，日期(6 位)+游戏 ID(2 位)+牌局号(6 位)+随机数（2 位），如 1810160236547896。需要保证同一个游戏牌局的编号唯一。
- 牌局流程图如下：



c) 牌局停止

- 轮次进行中，每轮牌局会自动开始自动结算，玩家点击退出房间时弹框提示“**是否退出房间？（当前轮次将自动进行）**”，玩家点击确认后退出房间，此时系统托管一轮后退出游戏。
- 要停止牌局，玩家也可点击停止牌局，弹框提示“**本轮结束将自动停止游戏**”，待当前牌局结束后，停止牌局。
- 停止牌局后，玩家相当于退出了之前轮次的牌局，点击“匹配”将匹配新一局。
- 如果某局进行中，某个轮次有用户停止之后全部是机器人，则该局直接结束，不用继续剩余牌局。
- 如果玩家因为意外掉线或退出游戏，系统会自动帮玩家完成该轮次后退出游戏；如果中途玩家重新上线进入“疯狂炸金花”，则需等待该轮结束才能进入游戏。

四、机器人系统

- 见“机器人产品文档”。

五、跑马灯信息

- 全局（大厅、房间列表、牌局列表等）滚动该房间的其他牌局的一些获胜用户和彩金获得者的信息。
- 每条信息的停留时间为 2 秒（加滚动时间合为 2 秒），默认以 10 秒为一个节点，每个节点去抽取用户获胜信息一次，如果获胜用户的信息比较多则抽取其中赢得筹码最多的进行滚动；如果获胜用户信息很少则反复播放那几条信息和插入随机生成的获奖信息。
- 如果有系统信息插入，默认每 10 秒播放一次，直至播放的次数或时间用完。