

彩池策划案

文档名称：彩池策划案	
版本号：V0.10	撰写：Andersen
初稿起始日期：2018-11-28	最后完成日期：2018-11-30
备注：本策划案只描述相关系统功能，UI 设计见各自游戏文档。	

修改记录

版本	日期	作者	修改记录
V0.10	2018-11-28	Andersen	创建文档

一、设计概述

a) 设计目标

- 设计一个游戏通用部分的彩池功能。
- 期望效果：运行稳定，体验流畅，机制无漏洞。

b) 操作与适用

- 适用于棋牌、老虎机、街机、捕鱼等线上电玩城游戏。
- 使用触碰、点击、滑动的方式进行操作。

二、彩池规则

a) 彩池

- 全称为彩金池，玩家在游戏投入的一部分会进入彩金池积累。
- 中奖的方法分两种，一种是按照几率，一种是通过某些特定规则触发，一旦触发玩家就可以得到累积彩池里面的彩金，甚至是所有彩金。
- **彩池分两种**：一种是一个游戏公用一个彩池，一种为一个房间一个彩池；每个彩池相互独立，互不影响。

b) 彩池积累

- 每个彩池初始化一次性注入 x 金币（可调），低于此值时会自动注入。
- 提供彩池功能的棋牌游戏的每一局最后抽水的 $y\%$ （可调）自动扣除注入彩池（精确到 0.01，多出的部分自动舍除）。
- 提供彩池功能的老虎机游戏的每一次 spin 值的 $y\%$ （可调）自动扣除注入彩池（精确到 0.01，多出的部分自动舍除）。
- 提供彩池功能的捕鱼游戏的每一次炮击值的 $y\%$ （可调）自动扣除注入彩池（精确到 0.01，多出的部分自动舍除）。
- 提供彩池功能的街机游戏的每一次押注值的 $y\%$ （可调）自动扣除注入彩池（精确到 0.01，多出的部分自动舍除）。
- **未来注入方式包含但不仅限于以上方式。**
- 彩池的上限为 z 金币（可调），达到上限后，将不会有金币注入。

c) 彩金分配

- **彩金分配分两部分**：彩金触发与彩金计算。
- **彩金触发**：每个游戏的彩金触发方式存在不同（自定义），但遵循两个大规则，一

种是按照几率，一种是通过某些特定规则触发。

案例《炸金花》：玩家拿到豹子牌型，会获得一定的彩金（喜钱）奖励。

- **彩金计算**：每个游戏的彩金计算方式存在不同（自定义），但遵循两个大规则，一是按照固定金额，一种是按照彩池百分比的金额。

案例《xx老虎机》：玩家触发彩金，转盘转到不同的图案获得对应固定的彩金奖励。

- 中奖者信息会以系统跑马灯的方式在游戏中反复播放；中奖者的奖励会以邮件的方式发送给用户，用户需要点击信息，“领取”奖励，领取后会金币会进入当前余额。
（邮件功能见具体大厅功能文档）

三、彩池字段

a) 通用字段

彩池下限	彩池上限	彩池状态	注入方式	注入比例
minJackpot	maxJackpot	jackpotState	investMode	investRate
1000	10000	开启	抽水	20%
2000	20000	关闭	押注	5%

b) 游戏独立字段

- 待补充。