|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 版本 | 作者 | 时间 |
| 初版稿 | Sion | 12-18 |
|  |  |  |

模拟器：是使用与真实游戏相同的配置，来实现大数据跑玩法的功能，旨在测试并且验证数值

模拟器模拟不同

因为所有棋牌游戏分类众多，且玩法不相同，所以模拟器需要支持在验证前填写游戏类型，房间类型，次数等，具体如下：

User需要输入内容：

Game ID棋牌游戏ID（扎金花、龙虎、红黑、牛牛。。。。）

Game Type房间类型（新手房、进阶房、高手房、土豪房）

Game Time游戏局数（1000000万次）

Player Chip每个玩家携带金币数量（10000）

Player Strategy1 Number策略1玩家数量（50）

Player Strategy2 Number 策略2玩家数量（50）

Player Strategy3 Number 策略2玩家数量（50）

Robot Number 机器人数量（50）

Robot Pool机器人水池总额（10w）

Robot Cheat机器人开启作弊水池阈值（95%）

扎金花、龙虎、红黑、通比牛牛、抢庄牛牛、押注牛牛

## 炸金花模拟玩家策略：

策略1：

莽夫策略：每次都不看牌，轮到自己下注时，均压自己可压的最大注，压得轮数在大于等于X局后主动和其中一个玩家比牌，若赢则下一轮继续和另外其他玩家比牌，直至比输。（X尽量大保证莽，可以在15-20内随机）

策略2：

谨慎细微：第一轮下注选择可选择的最小下注金额，第二轮进行看牌，看牌后若牌为“豹子”、“顺金”、“金花”、“顺子”则持续跟注Y（Y暂定5左右）轮后和其他玩家比牌，若赢则下一轮继续和另外的其他玩家比牌，直至比输；若牌是对子，则看牌后直接与其中一个玩家比牌，必赢则与另外玩家比牌，直至比输；若牌为单张，则直接弃牌。

策略3：

乱点型选手：第一轮跟注或者加注随机操作，跟注轮数1-5局后进行随机看牌，比牌操作。

## 扎金花统计出表内容：

Pumping Rate抽水比例（本玩法的抽水比例）

Total Profit系统总盈利（游戏的总盈利）

Total Input总下注金额（模拟情况下总共下注的金额）

Max Profit单局最大赢取金额（游戏对局中出现的最大的一次赢取的金额数目）

Max Lose 单局最大输掉金额（游戏对局中一名模拟玩家出现的最大一次赢取的金额数目）

Guzhu Time孤注一掷次数（游戏中共出现过几次孤注一掷）

Last Game Time最后比牌次数（游戏中出现过几次最后比牌）

Leopard Win Time赢家扎金花豹子次数（游戏中以豹子胜出的次数）

Shunjin Win Time赢家顺金次数（游戏中以顺金胜出的次数）

Jinhua Win Time赢家金花次数（游戏中以金花胜出的次数）

Shunzi Win Time赢家顺子次数（游戏中以顺子胜出的次数）

Double Win Time赢家对子次数（游戏中以对子胜出的次数）

Single Win Time赢家单张次数（游戏中以单张胜出的次数）

Leopard Time扎金花豹子次数（豹子出现的次数）

Shunjin Time顺金次数（顺金出现的次数）

Jinhua Time金花次数（金花出现的次数）

Shunzi Time顺子次数（顺子出现的的次数）

Double Time对子次数（对子出现的次数）

Single Time单张次数（单张出现的次数）

## 龙虎斗模拟策略：

第一种策略为乱压，完全随机，即每局都在（龙、虎、和）中押1个，（庄赢、庄输）押1个，可以押花色的时候在龙的花色（♠、♣、♥、♦）中押1个，虎的花色（♠、♣、♥、♦）中押1个。

第二种策略为每局都押同样的，即每次牌桌的所有局都随机在（龙、虎）中押1个，（庄赢、庄输）押随机1个，可以押花色的时候在龙的花色（♠、♣、♥、♦）中随机押1个，虎的花色（♠、♣、♥、♦）中随机押1个。

第三种策略为根据上几局对局结果来处理本次押注，若前几局结果连续3次出现同种结果，则押反向，否则按照上局押注情况下注（龙虎），和不押、花色不押。

## 龙虎斗统计出表内容：

Total Bets投注总额（总共投注金额）

Total Output总产出（总共产出金额）

Total Profit系统总盈亏（系统的盈亏显示）

Max Profit Area单局最大派奖下注区（单个玩家单个下注区为最大一次派奖金额的下注区ID）

Max Profit单局最大派奖（单个玩家单个下注区最大的一次派奖金额）

He Time 和出现次数（和出现的次数）

Dragon Time龙次数（龙胜的次数）

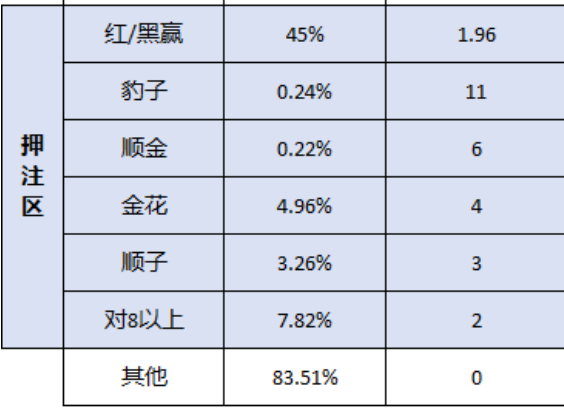
Tiger time虎次数（虎胜的次数）

Banker Win Time庄赢次数（庄家胜利的次数）

Banker Lose Time庄输次数（庄家输的次数）

红黑大战策略：  
第一种策略为乱压，完全随机，即每局都在（红、黑）中押1个，在（“豹子”、“顺金”、“金花”、“顺子”、“对8以上”）上随机押注一个

第二种策略：根据红黑的路图压注红黑，每次押注看前3局，若前三局全为红，则押注黑；若前3局1红，2黑，则押红；若前3局2红，1黑，则押注黑；若前3局均为黑，则押注红。牌型押注区域根据大众玩家众所周知的概率来进行押注：



每次押注压对8以上概率是7.82%，押顺子概率为3.26%，押金花概率4.96%，压顺金概率0.24%，压豹子概率0.24%，牌型都不押概率83.51%

## 红黑大战统计出表内容

Total Bets投注总额（总共投注金额）

Total Output总产出（总共产出金额）

Total Profit系统总盈亏（系统的盈亏显示）

Max Profit Area单局最大派奖下注区（单个玩家单个下注区为最大一次派奖金额的下注区ID）

Max Profit单局最大派奖（单个玩家单个下注区最大的一次派奖金额）

Red Win Time红方胜利次数（红方胜利的次数）

Black Win Time黑方胜利次数（黑方胜利的次数）

Leopard Time扎金花豹子次数（豹子出现的次数）

Shunjin Time顺金次数（顺金出现的次数）

Jinhua Time金花次数（金花出现的次数）

Shunzi Time顺子次数（顺子出现的的次数）

Double Eight Time对子次数（对子8以上出现的次数）

## 抢庄牛牛统计出表内容

策略1：

精打细算：先看自己发的4张牌，如果其中3张牌能组成10的倍数，则5倍抢庄；若不能，则不抢庄，，如果用户未抢庄或者抢庄但没有抢到，则在看自己的4张牌，若不能组成10的倍数，则随机在1-3倍中下倍数，若能组成10的倍数，则下4-5倍随机倍数。

策略2:

莽夫：每次5倍抢庄，未抢到庄则每次下5倍倍数

Pumping Rate抽水比例（显示游戏的抽水比例）

Total Profit系统总盈利（系统的总盈利）

Max Profit单局最大赢取金额（游戏对局中出现的最大的一次赢取的金额数目）

Max Lose 单局最大输掉金额（游戏对局中一名模拟玩家出现的最大一次赢取的金额数目）

Five Little Time 五小牛次数（出现五小牛的次数）

Boom Time炸弹次数（出现炸弹的次数）

Five Flower Time五花牛次数（出现五花牛的次数）

Four Flower Time四花牛次数（出现四花牛的次数）

All Kill Time通杀次数（通杀的次数）

All Compensate Time通赔次数（通赔的次数）

## 通比牛牛统计出表内容

## 通比牛牛策略

策略1：

根据自己的账户余额来进行下倍数选择，账户余额大于初始值的80%则下5倍，50-79%则下3倍、4倍随机，小于50%则下1、2倍倍数。

策略2:

莽夫：每次下5倍倍数。

Pumping Rate抽水比例（显示游戏的抽水比例）

Total Profit系统总盈利（系统的总盈利）

Max Profit单局最大赢取金额（游戏对局中出现的最大的一次赢取的金额数目）

Max Lose 单局最大输掉金额（游戏对局中一名模拟玩家出现的最大一次赢取的金额数目）

Five Little Time 五小牛次数（出现五小牛的次数）

Boom Time炸弹次数（出现炸弹的次数）

Five Flower Time五花牛次数（出现五花牛的次数）

Four Flower Time四花牛次数（出现四花牛的次数）

All Kill Time通杀次数（通杀的次数）

All Compensate Time通赔次数（通赔的次数）

## 押注牛牛统计出表内容

压注牛牛策略：  
1、乱压：每次随机在四个区域中随机选择一个下注

2、谨慎：根据4个区域已经亮出的3张牌进行押注，若已经两处的3张牌能组成10的倍数，则下注该区域，若都没有组成10的倍数，则随机下注

Total Bets投注总额（总共投注金额）

Total Output总产出（总共产出金额）

Total Profit系统总盈亏（系统的盈亏显示）

Max Profit Area单局最大派奖下注区（单个玩家单个下注区为最大一次派奖金额的下注区ID）

Max Profit单局最大派奖（单个玩家单个下注区最大的一次派奖金额）