# 斗地主系统规划

**系统目的**

1.斗地主作为在中国受众人群最广的棋牌游戏，用户更容易上手和接受，给予用户兑换，便于留住用户。

2. 通过社交和任务系统，让玩家邀请朋友来玩，提高用户量。本身H5有点击即玩的优点，便于社交邀请等。

3. 消耗游戏内货币，提高付费。

**系统规则**

斗地主，3人一起进行的游戏，分为：进入房间，准备，发牌，明牌、抢地主，是否翻倍， 出牌，胜负判定。 任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。

* + - **房间系统，需要程序的支持**

分为两大类 ：

* 普通房间: 不同房间有不同的底分，有进入的积分需求，适应不同阶段玩家的需求。

初级及以上房间按照不同的比例每局扣除一定的房间门票费用，消耗积分。

1.初级房间

2.中级房间

3.高级房间

* 朋友局

朋友局：我们更方便邀请，点击即玩。邀请有奖励，

朋友局每局不再消耗门票费用，不结算积分，计算局数，计算分数，设置胜利条件。

* **游戏类型**
  + - **福利系统即任务系统**
    - **排行榜系统**

主要类型有：

1. 每日胜局排行榜
2. 每日连胜排行榜
3. 积分排行榜
4. 钻石排行榜
5. 每日赢积分排行榜
6. 其他排行榜

设置排行榜奖励，拿出部分门票收入作为奖励，减轻玩家对门票的反感。

排行榜刺激玩家之间的竞争和炫耀心理。

* **货币**
  + - **商城和背包系统**

1.钻石兑换积分，方便玩家付费。

2.出售记牌器、房卡等辅助道具，积分和钻石都可以购买。

3.可以购买场景，变装等炫耀性道具。

4.兑换实物道具，领取奖励，核心噱头。

* + - **战斗（打牌）系统**

普通房间玩法为经典斗地主和欢乐斗地主

* 叫分模式（经典斗地主） 待定

1. 按照规则分配房间。
2. 选择开始方式，开始游戏或名牌开始 。
3. 系统按照一定逻辑发牌。
4. 系统按照一定逻辑分配地主，抢地主。
5. 战斗（打牌）过程，设计托管AI，超时掉线自动打牌AI。
6. 设计底分和翻倍规则。
7. 扣除门票，玩家之间胜负结算。

* 欢乐斗地主（炸弹翻倍）

除了开始有抢地主流程/地主牌翻倍和最后阶段结算翻倍，其余流程大致相同。

* 朋友局房间玩法为欢乐斗地主：炸弹翻倍

发牌，分配地主，结算等规则和普通房间一些区别，主要是公平，公正。

做好玩家打牌过程中的体验：做到操作简单，游戏流畅，减少流失、提高留存。

* + - **聊天系统：玩家无聊等待过程中表情或者固定术语的交流，也可以点击玩家人物进行一些交互操作，为了防止作弊，不允许其他交流。**
    - **分享系统：分享交流，玩家间自传播。**
    - **设置系统：音效等开关，界面场景设置。**
    - **挑战赛设计（考虑）：赢现金红包，吸引眼球。**
    - **社交系统汇总**

拉人推广

1. 通过好友局，拉人来玩斗地主游戏给予玩家一定的资源（积分/兑换券）

1.1建立房间，分享到微信和QQ中

1.2被邀请者点击即可加入，如房间人满，则点击后提示玩家房间已满，使玩家进入观众模式。观众模式下视角为邀请者的视角，如邀请者不在，则随机

2.玩家在游戏内邀请好友，或者系统推荐

2.1点击邀请界面，弹出提示框，邀请好友或者选择系统推荐

2.2系统推荐规则

系统推荐的玩家为在线玩家（活跃），按活跃度排列表

首先推荐玩过斗地主游戏的人，如果没有按找一个参考值，比如活跃度。

3.玩家接受邀请后自动成为好友

留人（存留）

1. 游戏性，斗地主是博弈类的棋牌游戏，各个平台游戏APP大同小异。
2. 别人为什么在我们的平台玩斗地主，我觉得是社交，玩家打牌哪里都可以，所以比较依靠于朋友局和社交，这是我们的优势。

3.通过任务福利系统来引导玩家去玩斗地主朋友局，提高活跃和留存

多玩 拉 人

心理需求

心理需求

朋友局胜利

分享给红包

在普通局达到一定倍数

分享/推广

付费 新用户

留存

通过任务

实物吸引

付费/留存

留 存

社 交

新用户

无聊/利益

朋友局

积分兑换实物/话费等

普通局

用户