# 德州锦标赛

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能名称 | 德州锦标赛 | 设计日期 | 2018.9.25 |
| Dev单号 |  | 最后修改日期 | 2018.9.25 |
| **开发人员** | | | |
| 策划 | 赖沁逍 | 测试 |  |
| 服务器 |  | 客户端 |  |

## 目的

仅适用于锦标赛，坐满即玩为另外一套机制

## 锦标赛与普通场的差别

1. 锦标赛适用系统赠送的筹码作为赌注，而普通场适用金币作为赌注。
2. 锦标赛需要报名参加，需要报名费，而普通场有空座位坐下就能玩。
3. 锦标赛中对手为系统分配，而普通场则可自己挑选桌子坐下（挑选对手）
4. 锦标赛中严格限制增购筹码次数和数量，筹码输完且不能增购即淘汰；普通场则无限制。
5. 锦标赛中玩家被淘汰的时间进行排名，越晚被淘汰的玩家，排名越高。最终结算成排行榜，根据排行榜给予玩家奖励。

## 锦标赛流程

1. 锦标赛开启展示阶段，显示于赛场中。
2. 锦标赛开启预报名阶段，玩家可于列表中预报名参加。展示阶段和预报名阶段的时间通常为重叠状态，即玩家能看到，就能报名了。
3. 锦标赛展示和预报名阶段结束，判定人数是否满足开启这场赛事的条件。若不满足，则退还玩家报名费；若满足，则开启赛事。
4. 锦标赛开启后，同时开启延时报名阶段。该阶段内玩家仍可报名参加。
5. 锦标赛延时报名阶段结束。至此该场锦标赛不会再有玩家新增。
6. 在一场锦标赛内，自己的对手由系统随机分配，玩家不用自己选择座位坐下。随机机制暂时不明，这条先略过。
7. 在一场锦标赛的每一轮内，大致规则与普通场相同。但玩家无法离开比赛，若离开房间，则由系统托管。
8. 在锦标赛内玩家可进行重购和增购两种操作，两种操作均需要花费金币，均可获得一定筹码，均有轮数限制，均有时间限制。具体由配置决定给。
9. 若玩家身上筹码为0，且不能进行重购或增购时，则该玩家被淘汰。
10. 记录锦标赛中玩家的淘汰时间列表。最先被淘汰的玩家，进入列表的第一位，第二名被淘汰的玩家，进入列表的第二位。当赛场内只剩1名玩家未被淘汰时，该玩家进入列表的最后一位，同时锦标赛结束。此时将列表进行倒序排列。根据此排序对玩家进行奖励。

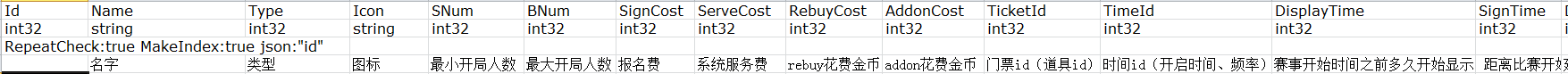
## 配置说明

锦标赛使用三张专用表格，分别为：

* TChampionship 锦标赛总表
* TChampionshipBlind 锦标赛押注表
* TChampionshipPrize 锦标赛排行奖励表

还关联到若干通用表，分别为：

* TItem 道具表
* systemTime 系统时间表
* TTexasRoom 系统房间表





下面结合字段具体说明：

1. Id

索引编号字段，应该无特殊意义。用于索引不同类型的锦标赛。

1. Name

锦标赛房间名字字段，客户端显示用。

1. Type

锦标赛类型字段，1为锦标赛房间，2为满座即玩房间。暂时我们只做类型1的。

1. Icon

锦标赛房间图片字段，客户端显示用。

1. SNum

该类型的锦标赛，最小开启人数限制字段。若预报名时间结束，报名人数小于该值，则这个时段的锦标赛不开启。

1. BNum

该类型的锦标赛，最大报名人数限制字段。若预报名时间内，报名人数大于该值，则关闭报名阶段，玩家无法继续报名。

1. SignCost

报名费用字段。表示玩家报名该锦标赛，需要花费的金币数量。若锦标赛未能成功开启，则该部分报名费退还给玩家。

1. ServeCost

服务抽水费用字段。表示玩家报名该锦标赛，需额外付出的金币数量。若锦标赛未能成功开启，该部分的报名费不会退还给玩家。

1. RebuyCost

玩家在锦标赛内，每次重购需要花费的金币数量。

1. AddonCost

玩家在锦标赛内，每次增购需要花费的金币数量。

1. TicketId

报名道具id字段，关联至TItem道具表。玩家可消耗该道具进行报名，每次消耗一张，则不再需要交纳报名费。

1. TimeId

锦标赛开启时间、开启频率字段，关联至systemTime系统时间表。该字段表示不同的锦标赛什么时候开，多久开一次。

1. DisplayTime

锦标赛提前展示时间字段。该字段表示锦标赛开启前多少时间，就会展示在锦标赛列表中。应该是客户端才需要用到的字段。

1. SignTime

锦标赛预报名时间字段。该字段表示锦标赛开启前多少时间，玩家就可以提前报名了。这个字段应该服务器也会用到。

1. DelaySign

锦标赛延时报名时间字段。该字段表示锦标赛开启后多少时间内，玩家仍可以报名参加。超出该时间则无法再报名参加本轮锦标赛。

1. Rebuy

每一场锦标赛中，最多可进行重购的次数。

1. Addon

每一场锦标赛中，最多可进行增购的次数。

1. Prize

结算排名奖励字段，关联至TChampionshipPrize锦标赛排行奖励表

1. BlindType

锦标赛押注id字段，关联至TChampionshipBlind锦标赛押注表

1. InitialChips

锦标赛初始筹码数量字段。同时也是每次rebuy可获得的筹码数量。

1. RoomId

锦标赛房间id字段，关联至TTexasRoom 系统房间表。

1. WaitingTime

等待时间字段。表示锦标赛开启后，延时多少秒开始第一轮比赛。

1. AddonChips

锦标赛增购筹码数量字段。表示玩家每次增购可获得的筹码数量。

1. MaxRebuyTimes

当玩家当前筹码数量大于rebuy筹码数量多少倍后，则无法在进行重购。该字段控制具体倍数。