# 奖金池

规则：

1. 玩家进行N次普攻之后，可以选择手动开启抽奖
2. 需要记录每次普攻的资金消耗，统计开启抽奖时的总消耗
   * 1. 每个场景单独统计，具体哪些场景需要统计则读取（【jiangjinchi\_scene奖金池-奖金池场景配置表】中的【sceneid字段】）
3. 普攻次数读取（【jiangjinchi\_scene奖金池-奖金池场景配置表】中的【sceneid字段】对应的【need\_times字段】）
4. 没有开启抽奖的话，可以继续攻击，累计开启抽奖时的总消耗
5. 开启抽奖时，停止自动攻击行为
   * 1. 如果当前触发了其他功能怪的界面，则等待界面完成之后再显示抽奖界面
     2. 开启抽奖后，对应的总消耗和攻击次数清0
6. 玩家离开当前场景或者离线之后，当前累计的攻击次数和总消耗不会清0
7. 功能未开启时不累计
8. 开启抽奖时，奖励分为两个部分，一个是翻牌奖励，一个是奖金池奖励
   1. 翻牌奖励：
      1. 根据玩家开启抽奖的总消耗，在玩家选择翻牌的时候判定玩家抽中的是那个结果
         * 翻牌奖励的道具类型读取配置表（【jiangjinchi\_init\_award奖金池-翻牌初始奖金表】上的【itemid字段】）
         * 判定抽中结果时，先确定根据权重判定抽中的是那个区间段，之后在区间段中随机一个数值作为结果
         * 根据总消耗在配置表上的区间（【jiangjinchi\_init\_award奖金池-翻牌初始奖金表】上的【cost\_min字段】，【cost\_max字段】的数据为区间），读取对应的随机配置生成（【jiangjinchi\_init\_award奖金池-翻牌初始奖金表】上的【award\_list字段】中的4个配置，根据权重生成
           + 每一段的第一个数为随机的下限，第二个数为随机上限，第三个数据为随机到这个字段的权重
           + 随机出来的数字需要取整，最小为1
      2. 玩家在翻牌之后，可以选择拿走奖励或者对奖励翻倍
         * 需要记录初始翻牌额度方便后续判定
         * 选择拿走奖励则拿走现有的翻牌奖励和对应的奖金池奖励
         * 选择奖励翻倍则对奖励翻倍，翻倍有概率失败
           + 翻倍失败则所有奖励归入奖金池，玩家奖励为0

归入的翻牌奖励为翻牌的初始值，而不是当前的总翻牌奖励

* + - * + 翻倍成功则翻牌奖励翻倍，并根据当前的翻牌奖励判定能够领取的奖金池奖励（【jiangjinchi\_award奖金池-奖金池奖金表】上的【sceneid字段】对应的【award\_min字段】和【award\_max字段】形成的区间对应的【award\_per字段】）

翻牌所得的奖金池奖励是百分比\*奖金池奖励

结算时，以当前的奖金池奖励数据做为依据进行结算

翻牌成功概率读取（【jiangjinchi\_time\_pro奖金池-翻倍次数表】上的【time字段】对应的【success\_pro字段】，为万分比）

翻倍倍率读取（【jiangjinchi\_time\_pro奖金池-翻倍次数表】上的【time字段】对应的【multi\_time字段】）

必须翻牌到一定次数之后才能判定是否有奖金池奖励，具体读取读取（【jiangjinchi\_time\_pro奖金池-翻倍次数表】上的【time字段】对应的【jiangchi\_isopen字段】）

VIP等级必须达到一定等级才能参与判定，具体等级读取（【static\_data静态】的【jiangjinchi\_vip\_limit字段】）

翻牌奖励初始值低于一定值时，不会开启奖金池，具体数值读取表格配置（【jiangjinchi\_scene奖金池-奖金池场景配置表】中的【sceneid字段】对应的【limit\_init字段】）

* + - * + 翻倍次数根据VIP等级不同而不同，具体读取（【jiangjinchi\_time\_pro奖金池-翻倍次数表】上的【time字段】对应的【need\_vip字段】）
  1. 奖金池奖励
     1. 奖金池初始钻石数量为1000，具体数值读取（【jiangjinchi\_scene奖金池-奖金池场景配置表】中的【sceneid字段】对应的【init\_award字段】）
     2. 所有同一个场景的玩家翻牌失败之后的奖励都累计到同一个奖金池之中
        + 同个场景的奖金池在同一个地方，不同场景的不会相互影响
     3. 奖金池奖励需要一直记录着，不会清空
        + 玩家翻牌有概率取走所有的奖金池奖金
        + 奖金池奖金被取走之后需要重新初始化奖金池，重新初始化之后的奖金池奖金额度读取奖金池初始钻石配置（【jiangjinchi\_scene奖金池-奖金池场景配置表】中的【sceneid字段】对应的【init\_award字段】）