夜店美女斗地主游戏策划

|  |
| --- |
| 文档信息 |
| 文档等级 | A | 草案 | √ | 修订稿 |  | 正式稿 |  |
| 负责人 |  | 负责人 |  | 负责人 |  |
| 日期 | 版本号 | 文档更新 | | | | | 更新人 |
| 2012/01/04 | V1.00 | 建立文档 | | | | | 王悦 |
| 2012/01/06 | V1.01 | 去掉了游戏大厅的设计，将所有比赛改为报名方式 | | | | | 王悦 |
| 2012/01/10 | V1.01 | 增加了三种比赛的详细说明，增加了对成就的说明，修改了托管方式，增加了联网更新内容；修改了比赛报名的数据 | | | | | 王悦 |
| 2012/02/27 | V2.0 | 增加单机斗地主部分的内容，对联网斗地主进行修改 | | | | | 王悦 |
| 2012/03/19 | V2.0.1 | 增加了商城、物品、AVATAR设定 | | | | | 王悦 |
| 2012/04/05 | V2.0.2 | 增加了单机选择对手和判断进度的说明 | | | | | 王悦 |
| 2012/06/04 | V2.0.3 | 增加了背包、物品、商城、系统消息的补充说明 | | | | | 王悦 |
| 2012/06/06 | V2.1.0 | 增加了新的赛种，三人积分赛 | | | | | 王悦 |

游戏概述

《夜店美女斗地主》是一款以夜店美女为主题的斗地主游戏，玩家可以和各色夜店美女进行有趣的单机斗地主，或与其他在线玩家进行斗地主对战。玩家通过加入不同赛制的斗地主比赛，赢取积分和各种礼品。

项目说明

第一部分.单机模式

一、单机模式说明

在单机模式中，玩家可以和四个不同的美女玩家进行战斗，每10轮为一个节点，玩家需要选择对手进行10轮比赛，再更换对手。每10轮为一个计分单元。

二、单机模式分模块说明

1、开始游戏：玩家直接进入游戏（流程见后表）

2、美女档案：此模块为隐形模块，玩家会在这个模块中看到四个美女的档案，其中第一次游戏只开启两个，后两个需要完成成就解锁。

3、美女私藏：这部分为成就系统，需要玩家完成一定的特殊任务对应开启一定的特殊奖励。这些奖励包括：新的美女对手，新背景和新牌面效果。

4、排行榜：排行榜包括单局最高分和10轮排行榜两个积分单元。  
单局最高

单局最高分是实时更新的，当玩家的新单局获得最高分，则单局比赛后则实时更新到单局最高。此单局最高只保留最高分，无排行榜。

排行榜  
排行榜以玩家一个完整的10轮比赛为单元，记录最高分前10名。其中进入榜可以写下自己的名字。

5、音乐

背景1：进入首页即自动播放。玩家可以从首页选择是否关闭。

如果玩家执行过一次关闭音乐，那么音乐就是关闭状态不再开启。如果玩家是音乐开启状态，那么进入游戏触发音乐背景2，当某一个玩家的牌剩余5张及以下时，触发背景3.玩家可以在牌局中关闭。

单机模式流程图

退出

单机游戏

开始游戏

【选择对手（如有进度此处仍可选择，但选择不生效）】

是否有进度

开始挑战10轮

是否继续进度

计算10轮总分

是否完成成就

是否进入排行榜

成就项目解锁

更新排行榜

本轮结束

美女档案

美女私藏

排行榜

是

是

是

保存进度

单局最高分随时更新

继续进度

是

否

否

==========选择对手说明=============================

选择对手时，将四个美女按照从左到右1,2,3,4的顺序排序。其中，默认2,3美女为开启选择状态。

当玩家选择其他美女后（例如1），2美女熄灭，选择的其他美女（1）亮起。再选择暗的美女时（例如4），3美女熄灭。再次选择其他美女（2），则美女（1）熄灭。

也就是说，熄灭的顺序默认按照2,3的顺序。当玩家进行第三次以上的选择时，则熄灭的为玩家最先选择的美女。以此类推。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 初始 | 点下 | 松开 | 备注 |
| 黑暗 | 光圈显示；显示“？完成特定条件开启”字样 | 光圈去掉； | 无法选择 |
| 灰度 | 光圈显示；害羞图片 | 光圈去掉；高亮显示；动画；字幕 |  |
| 高亮 | 光圈显示；害羞图片 | 光圈去掉；高亮显示；动画；字幕 |  |

===========进度说明===============================

无论玩家是否有进度，玩家都可以对美女进行选择。但当玩家有进度时，选择结果并不生效，无意义。

玩家有进度时，当玩家点击“开始游戏”，则系统提示玩家

*“你将继续上次的进度，是否继续？*

*继续进度*

*放弃重玩”*

玩家选择继续进度，则直接按照他上次的进度开始游戏。

选择放弃重玩，系统会提示：  
*“你将放弃之前的进度，是否确定？  
是 否“*

此时，玩家选择是，系统则提示

*“你已经放弃进度，请重新选择对手开始游戏！”*

此时清除进度，并回到开始游戏的地方。

单机游戏的玩法和比分计算说明

**基础分+加分=总分**

一、基础分

计分方法

底分默认为100，倍率为1

玩家可以选择叫地主和抢地主。

每抢一次地主，则倍率\*2；每个玩家最多抢一次地主。  
  
默认倍率为1，每增加一个炸弹倍率\*2  
地主胜：地主得分为2×底分×倍数。 其余用户各得：-底分×倍数  
地主败：地主得分为-2×底分×倍数。 其余用户各得：底分×倍数  
地主所有牌出完，其他两家一张都未出： 分数 × 2

其他两家中有一家先出完牌，地主只出过一手牌： 分数 × 2

二、加分

在游戏最后计分完成后，游戏中的特殊出牌会额外增加加分。计分项在游戏战斗过程中就会直接出现动画提示。

其加分表如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **牌型** | **说明** | **加分** |
| **火箭** | 即双王（大王和小王），最大的牌 | 10000 |
| **炸弹** | 四张同数值牌（如四个 7 ） | 5000 |
| **顺子** | 五张或更多的连续单牌（如： 45678 或 78910JQK ）。不包括 2 和双王。 | 超过5张每增加一张加500 |
| **双顺** | 三对或更多的连续对牌（如： 334455 、7788991010JJ ）。不包括 2和双王。 | 超过三对每增加一对加1000 |
| **三顺** | 二个或更多的连续三张牌（如： 333444 、 555666777888 ）。不包括 2和双王。 | 超过两个三顺每增加一加2000 |
| **飞机带翅膀** | 三顺+同数量的对牌。如： 444555+7799或 333444555+7799JJ | 超过两个三顺每增加一加2000 |

美女的私藏

美女的私藏是单机游戏中的成就，总共有六种，当每种成就完成后，可以开启新的效果。

详见下表

|  |  |
| --- | --- |
| 完成成就 | 开启效果 |
| 神龙无双：单局打出12连 | 新牌面1 |
| 霹雳王：单局打出2048倍 | 新牌面2 |
| 飞行侠：单局打出4飞 | 新背景1 |
| 飞天至尊：单局打出8连对 | 新背景2 |
| 快抢手：两手出完 | 美女安娜 |
| 大赢家：连胜10局 | 美女珍妮 |

人物表情和对话

在战斗中，不同的人物会对不同的出牌做出不同的表情和对话。

这些表情和对话反映出不同的人物的不同性格，这个模块中的表情也会用到联网模式中。

一、表情（此表可写死）

|  |  |
| --- | --- |
| 表情 | 使用情况 |
| 得意 | 出牌后其他人管不起 |
| 普通 | 默认使用 |
| 愤怒 | 当自己出的牌被其他人管上时 |
| 流泪 | 两手以上的管不起；输牌 |
| 大笑 | 两手以上的无人管；赢牌 |
| 卖萌 | 管不起 |
| 侥幸 | 地主出牌后自己管不起，但同伴管上时 |

二、对话（见数据表）  
需要维护一个对话表，每个美女在不同的情况下有不同的对话多条，选择对话时从中随机挑选

此表需要策划维护。

第二部分.联网模式

一、联网模式说明

在联网模式中，玩家可以通过跟其他玩家配对，进行斗地主游戏。玩家可以选择战斗模式，目前支持一种战斗模式为：快开挑战赛。参加此比赛需要报名后，以三轮为一个单元进行比分的结算。玩家通过完成联机斗地主战斗，获取经验、积分和金币，经验可以提升等级；积分用来兑换各种道具；金币支付玩家比赛所必须的付出。

游戏中玩家具有不同的虚拟形象，玩家可以通过装扮改变自己的虚拟形象。

联网更新  
当玩家联网后，客户端会自动检测是否有最新版本。如有最新版本会提示玩家进行联网更新。

二、联网模式模块说明

1、注册登录   
玩家通过用户系统进行注册、登录、登出、修改密码等个人账户操作。

1. 玩家拥有唯一的邮箱（用户名）、密码系统，用户名一经确认无法修改。
2. 玩家第一次登录勿需注册，系统会给玩家分配一个用户名playerxxxxxx的昵称，玩家可以直接使用这个昵称进入游戏。默认玩家为女性。玩家默认拥有20000金币。
3. 完成注册：用户登录游戏后，系统会提示玩家进行注册。完成注册的玩家系统将赠送9999金币作为奖励。玩家需要填写邮箱作为用户名，并填写密码、昵称、性别；一经确认，用户名和昵称将无法更改。如果玩家一直未进行注册，那么玩家将以游客的身份继续游戏。
4. 系统会默认记录玩家的登陆信息，同一个玩家不需要修改信息可以直接进入游戏。
5. 登录后，玩家可以对密码进行修改；
6. 密码找回：通过邮箱进行找回

2、角色   
游戏中设定了男、女两种角色，角色除了基本的形象，还可以通过换装来装饰。

装饰的位置包括【发型】、【服装】。

游戏角色中还包括玩家的昵称、性别、签名、金币、红桃（元宝）、积分、等级和头衔等信息。

物品：物品当前包括衣服、发型两种物品。这两种物品主要是用作人物换装使用。

物品相关设定详见【物品数据表】

3、成就   
完成相应的成就会记录进成就系统。包括登陆次数、夺冠次数、金币数量等，可更新。

玩家在完成相应的特殊事件后会触发成就。成就表策划可维护。

玩家满足条件触发后，会弹出提示框，提示玩家

“恭喜你，你完成了XXXX成就！”

4、每日抽奖   
玩家每日登陆后可以进行一次抽奖。抽奖采用转动轮盘的方式。抽奖物品待定（策划提供表，可更改，不要写死）

5、时长奖励   
每连续在线10分钟给予100金币奖励。 中断后重新计算，不累计。

6、登陆奖励

（此表最好可更改，不要写死）

连续登陆给予奖励第一天~第三天，每天100金币。第四天-第六天，每天200金币，第七天以后，每天300金币，1个红桃。

7、排行榜

游戏设置等级排行榜和财富排行榜两个榜。  
等级排行榜：按照等级高低排名，取前20玩家进行排名。第一名玩家获得：不败战神头衔。

名次，姓名，等级  
财富排行榜：按照金币的多少进行排名，取前20玩家进行排名。第一名玩家获得：富甲天下头衔。

名次，姓名，财富值（金币）

联网模式流程图

联网斗地主

游客模式登陆

是否注册

连续登录奖

否

游戏大厅

每日抽奖

时长奖

个人

好友

排行榜

赛种1

成就

报名

进入比赛

结束计分

赛种2

用户登陆

是

注册

二、游戏系统

1、开发说明  
1）联网斗地主游戏分为多种赛制，目前只有快开挑战赛一种赛制

2）赛制说明  
快开挑战赛为单轮比赛，玩家可以随时报名，人满即开；每局3轮比赛，比完后即结束比赛。每次报名需要消耗100金币。

3）通用设定

托管

在战局中，玩家可以选择进行托管。

**托管模式下电脑会智能出牌。**

在比赛中，若已经开赛玩家中途退出或掉线，则该轮比赛默认为托管模式。在比赛结束前，若玩家再次登录，则可以进入战局。否则将托管完成比赛。

在托管中玩家随时可以解除托管。  
  
等级

（见斗地主数据表）

玩家每次比赛后会获得经验和积分；经验值累积使玩家等级提升。

游戏规则和比分计算  
玩家完成比赛后获得相应的积分，积分累积玩家提升相应的等级。（需要等级积分换算表）每场比赛中，玩家依次进行叫分，玩家可以选择1，2，3，和不叫。当所有人都不叫时，进行重新洗牌。若最后一个人叫或叫到3分，则该玩家成为地主。  
底分1，积分100  
底分 2，积分200  
底分 3，积分 300  
默认倍率为1，每增加一个炸弹倍率\*2  
地主胜：地主得分为2×底分×倍数。 其余用户各得：-底分×倍数  
地主败：地主得分为-2×底分×倍数。 其余用户各得：底分×倍数  
地主所有牌出完，其他两家一张都未出： 分数 × 2

其他两家中有一家先出完牌，地主只出过一手牌： 分数 × 2

分赛种流程说明

快开挑战赛

1. 每个玩家每次只能报名一种赛种，在报名期间不能报名其他的赛种
2. 玩家点击赛种后面的报名按钮即可报名，报名时系统会弹出提示  
   *“你目前有XXX金币，报名需要花费100金币，是否报名？”*玩家选择确定后，则系统会提示“报名成功”  
   同时赛种后面会出现动态提示  
   *“已报名X/3人，请等待开赛”*如玩家金币不足，则提示玩家  
   *“金币不足”*
3. 当报名人数满直接跳入到比赛界面。
4. 系统对报名的玩家按照报名时间先后顺序配对，满三人即开。报名后，。X为现在报名的玩家数。当X=3时，则比赛开始。即每满三人开赛一次。
5. 当玩家在报名后等待30秒内报名真人玩家不足三人时，则系统会自动补充机器人玩家报名。当没有真人玩家报名时，则机器人玩家不会参与报名。
6. 比赛开始后，将开始三小轮比赛。其中第一小轮随机抽取一位玩家先叫分，后面两小轮会按照顺时针方向依次下一位玩家先叫分。每轮的积分会带入下一小轮。每小轮结束后会直接开始下一小轮比赛。
7. 比赛结果按照积分进行排名，当比赛结束后玩家分数相同的，则按照玩家等级的高低进行排序，等级高的玩家排名低于等级低的玩家。若玩家等级和分数都相同，第一名的玩家为并列，其余玩家依次排名
8. 比赛结束后，系统根据积分不同计算经验、金钱奖励，游戏结束，玩家状态回复为空闲。

======中途退出处理===================

1、玩家主动退出，则进入托管状态，玩家会收到提示：

*“你正在战斗中，退出战斗将变为托管模式，在战斗结束前无法继续报名参赛，是否继续？”*

玩家确认后，战斗变为托管模式。

1）当玩家进入托管状态时，若其他玩家都为机器人，或托管状态，则战斗直接结束，所有玩家按0奖励处理。

2）当玩家进入托管状态时，其他玩家还有真人在时，则完成比赛。当玩家继续报名比赛时，会提示玩家*“你正在战斗中，无法完成新报名。是否继续未完的比赛？”*玩家选择确认后会进入战斗。

2、玩家因为断电、掉线等其他因素退出比赛时，玩家进入托管状态。再未完成比赛时还可以进入此局比赛，但无法报名其他比赛。

三人积分赛

1. 每个玩家每次只能报名一种赛种，在报名期间不能报名其他的赛种
2. 玩家点击赛种后面的报名按钮即可报名，报名时系统会弹出提示  
   *“你目前有XXX红桃，报名需要花费2个红桃，是否报名？”*玩家选择确定后，则系统会提示“报名成功”，但此时并不扣除红桃。在人满开赛后再扣除红桃。  
   同时赛种后面会出现动态提示  
   *“已报名X/3人，请等待开赛” 此时没有时间限制，若报名人数不足则一直等待。*如玩家红桃不足，则提示玩家  
   *“红桃不足，是否立即获取？”（“免费获取”“立即充值”）确定后跳转到充值界面。*
3. 当报名人数满直接跳入到比赛界面。120s之内，若玩家未完成分组，则报名失败。  
   系统提示*“报名人数不足，本次分组失败。请稍后再次报名”*
4. 系统对报名的玩家按照报名时间先后顺序配对，满三人即开。报名后，。X为现在报名的玩家数。当X=3时，则比赛开始。即每满三人开赛一次。报名成功后，进入比赛会扣除2个红桃。
5. 比赛开始后，将开始三小轮比赛。其中第一小轮随机抽取一位玩家先叫分，后面两小轮会按照顺时针方向依次下一位玩家先叫分。每轮的积分会带入下一小轮。每小轮结束后会直接开始下一小轮比赛。
6. 比赛结果按照积分进行排名，当比赛结束后玩家分数相同的，则按照玩家等级的高低进行排序，等级高的玩家排名低于等级低的玩家。若玩家等级和分数都相同，第一名的玩家为并列，其余玩家依次排名
7. 比赛结束后，系统根据积分不同计算经验、金钱奖励，游戏结束，玩家状态回复为空闲。

======中途退出处理===================

1、玩家主动退出，则进入托管状态，玩家会收到提示：

*“你正在战斗中，退出战斗将变为托管模式，在战斗结束前无法继续报名参赛，是否继续？”*

玩家确认后，战斗变为托管模式。三位玩家均为托管状态，仍然继续完成比赛。

玩家退出比赛后，当玩家继续报名比赛时，会提示玩家*“你正在战斗中，无法完成新报名。是否继续未完的比赛？”*玩家选择确认后会进入战斗。

2、玩家因为断电、掉线等其他因素退出比赛时，玩家进入托管状态。再未完成比赛时还可以进入此局比赛，但无法报名其他比赛。

货币

游戏里的货币分为三种：金币、积分和红桃。

金币：是游戏中的基础货币，通过战斗、系统赠送、抽奖、时长奖励等获得。可以用来购买特定的商品、报名比赛必须消耗。

积分：每轮比赛后根据战绩计算得到，用来兑换实物奖励（目前为充值卡）

红桃（元宝）：通过充值主要获得，游戏中抽奖等可少量获得。主要用来购买特殊物品道具。和报名比赛。

物品

一期中的物品；二期中可能添加的物品包括特殊卡牌道具；宠物等

物品设定

美女斗地主物品分为三类

1、装备类：包括发型、衣服

2、充值卡类：包括手机充值卡、盛大点卡等卡类物品

3、实物类：各种实物道具

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 物品分类 | 购买后处理 | 购买货币 | 是否唯一 |
| 装备类 | 放入背包 | 金币，积分，红桃 | 是 |
| 充值卡 | 提供兑换码 | 积分，红桃 |  |
| 实物类 | 提供兑换码 | 积分，红桃 |  |

背包设定

1、背包只用于放置玩家的装备类物品。背包内显示物品的名称、图标。

2、背包内的物品不可移动、出售、丢弃。背包内的物品可用来装备，但不能脱卸。脱卸装备必须用其他装备更换，或者还原形象。

3、背包初始状态放置玩家默认的头发、服装两件物品。

男性玩家： 10002黑色直发 30001休闲上装

女性玩家： 20003棕色短发 40003蛋糕裙

当玩家获得新的装备类物品时，物品依次放置进入玩家的背包中。通过背包界面可以完成换装，换装后保存形象，被换下的服装仍然存在在背包中。

4、客户端显示时背包按照实际携带物品进行显示。不需要显示出所有背包格。背包默认大小为100.

商城

商城出售的物品包括装备类、卡类和实物类三种。

一、购买

1、装备类购买后直接放入背包。

2、卡类和实物类购买后，会给玩家发送一条消息，消息包含一组兑换码，凭借兑换码进行实物兑换（目前是人工方式）

3、按照物品表中的价格进行购买。同一种物品只可以有一种货币进行购买，但商城不按货币种类进行区分。

4、装备类货物为唯一，不可重复购买。

5、卡片和实物类物品可多次购买，（但为了避免出现漏洞）同一件物品一日最多兑换5次。

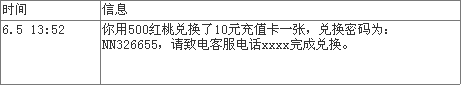
二、商城配置

1、商城配置通过表的方式。内容需要根据需求调整。

2、商城按照卡类、实物类、装备类进行展示排序。

系统消息

系统消息包括兑奖信息和公告两类。系统消息的结构包括时间具体到日期，时间，信息。



1、兑奖信息

当玩家兑换了卡片类、实物类奖品后，将发送给玩家一条兑换信息。内容如下：

“你用xxx兑换了xxx，兑换密码为：xxxxx，请致电客服电话xxxx完成兑换。”

2、公告信息

公告信息是通过管理员发送的信息。每条信息最长不超过100个汉字。

公告信息不是即时公告，(可以通过即时公告平台发送，勾选是否保存。)

3、当用户信息达到200条时，有新信息会自动清除之前最旧的信息，保持200条的上限。未完成兑换的兑奖信息不会被清除。

需要记录的数据

1、商城物品的销售记录

2、玩家的兑奖记录

物品分为服装、头发、道具、充值卡

|  |  |
| --- | --- |
| **id** |  |
| **类型** | **服装，头发，~~道具~~，充值卡** |
| **名称** | **（不超过5个汉字）** |
| **描述** | **（不超过30个汉字）** |
| **是否推荐** | **1是2否** |
| **是否新品** | **1是2否** |
| **折扣** | **直接用数字表示，5.6.7.8.9** |
| **售价金币** |  |
| **售价积分** |  |
| **售价红桃** |  |
| **回收价（金币）** |  |
| **充值密码** | **针对充值卡道具** |

人物表情和对话

1、表情

表情分为7种，和单机相同。但联网的表情是玩家主动发出的。表情会显示在玩家的面部。

|  |
| --- |
| 表情 |
| 得意 |
| 普通 |
| 愤怒 |
| 流泪 |
| 大笑 |
| 卖萌 |
| 侥幸 |

2、对话  
玩家主动发起，由策划提供。（见表）

**===帮助====**

【斗地主规则】

==玩家、牌面和发牌==

　斗地主使用一副54张的扑克牌，包括两张王。牌面从大到小依次是：大王、小王、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3 花色是没有区别的。每个玩家持有17张牌，地主20张牌。

==叫牌==

　　叫牌按出牌的顺序轮流进行，每人只能叫一次。叫牌时可以叫 “1 分 ” ， “2 分 ” ， “3 分 ” ， ” 不叫 ” 。后叫牌者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。每个人还有一次抢地主的机会，抢地主依次顺序，每抢一次低分\*2.

==出牌==

　　1、单张：前面提到过，大小顺序从3(最小)到大王(最大)；

　　2、一对：两张大小相同的牌，从3(最小)到2(最大)；

　　3、三张：三张大小相同的牌；

4、三张带一张：三张并带上任意一张牌，根据三张的大小来比较。

5、三张带一对：三张并带上一对，根据三张的大小来比较。

　　6、顺子：至少5张连续大小(从3到A，2和王不能用)的牌，例如8-9-10-J-Q；

　　7、连对：至少3个连续大小(从3到A，2和王不能用)的对子，例如10-10-J-J-Q-Q-K-K；

　　8、三张的顺子：至少2个连续大小(从3到A)的三张，例如4-4-4-5-5-5；

　　9、三张带一张的顺子：每个三张都带上额外的一个单张，例如7-7-7-8-8-8-3-6，尽管三张2不能用，但能够带上单张2和王；

　　10、三张带一对的顺子：每个三张都带上额外的一对，只需要三张是连续的就行，例如8-8-8-9-9-9-4-4-J-J，尽管三张2不能用，但能够带上一对2【不能带一对王，因为两张王的大小不一样】，这里要注意，三张带上的单张和一对不能是混合的，例如3-3-3-4-4-4-6-7-7就是不合法的；

11、炸弹：四张大小相同的牌，炸弹能盖过除火箭外的其他牌型，大的炸弹能盖过小的炸弹；

　　12、火箭：一对王，这是最大的组合，能够盖过包括炸弹在内的任何牌型；

　　13、四张套路(四带二)：有两种牌型，一个四张带上两个单张，例如6-6-6-6-8-9，或一个四张带上两对，例如J-J-J-J-9-9-Q-Q，四带二只根据四张的大小来比较，只能盖过比自己小的同样牌型的四带二【四张带二张和四张带二对属于不同的牌型，不能彼此盖过】，不能盖过其他牌型，四带二能被比自己小的炸弹盖过。

==牌型==

　　火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。

　　炸弹：四张同数值牌。

　　单牌：单个牌。

　　对牌：数值相同的两张牌。

　　三张牌：数值相同的三张牌。

　　三带一：数值相同的三张牌 + 一张单牌或一对牌。

　　单顺：五张或更多的连续单牌。不包括 2 点和双王。

　　双顺：三对或更多的连续对牌。不包括 2 点和双王。

　　飞机：二个或更多的连续三张牌。不包括 2 点和双王。

　　飞机带翅膀：三顺+同数量的单牌（或同数量的对牌）。

　　四带二：四张牌+两手牌。（注意：四带二不是炸弹）。

==牌型的大小==

　　火箭最大，可以打任意其他的牌。

炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。

　　除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。相同牌型按牌的分值比大小。

　　依次是 大王 > 小王 >2>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3 ，不分花色。

　　顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。

　　飞机带翅膀和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。

　　1.底分：叫牌的底分

　　2.每出一个炸弹或火箭，翻一倍

　　3.地主胜：地主得分为2×底分×倍数。 其余用户各得：-底分×倍数

　　4.地主败：地主得分为-2×底分×倍数。 其余用户各得：底分×倍数

　　5.地主所有牌出完，其他两家一张都未出： 分数 × 2

　　6.其他两家中有一家先出完牌，地主只出过一手牌： 分数 × 2

【夜店美女斗地主.单机版特别说明】

<夜店美女斗地主>单机版本中，将有四位性格各异的美女陪伴玩家完成斗地主游戏。每个美女都有不同的出牌风格、独特的语言和表情。

单机版本特别设计了可以更换的打牌场景、牌面、美女；玩家需要完成特定的成就开启<美女的私藏>部分获得。在单机版本中，玩家打出特殊牌型还可以获得加分，完成的高分可以计入排行榜中。

【夜店美女斗地主.联网版特别说明】

<夜店美女斗地主>联网版本中，玩家可以和万千在线网友共同体验斗地主的乐趣。通过斗地主游戏，玩家可以获得金币、经验和红桃。金币和红桃可以用来购买丰富的游戏道具和装扮，帮助玩家随意塑造自己的游戏形象。

在联网版本中，还有丰富的成就，完成成就、挑战排行榜第一名，还可以获得特殊的称号哦。

**======关于=======**

【游戏名称】

夜店美女斗地主

【版本号】

V1.0.0

【发行商】

华友世纪通讯有限公司

【客服电话】

400-700-5825

【开发组】

出品人：姜义丹

服务器：何一舟，曹莉

客户端：林欣，尹家庆，李恒旭

美术：LALN，余波

策划：紫河暮