# 一、新手充值福利优化

1. 新手福利优化：
   1. 将原单笔充值最多触发1次，调整成累计充值触发，且在该期间内可触发多次；
   2. 在有效期内，每次充值后若达到新的累计额度档次，则会触发新的新手福利，原有的福利局数、触发概率、连续天数则按照新的累计充值额度计算
      1. 注：若玩家累计充值直接超过前面几个档次，则按最高档次来触发新手福利，不会累计
         1. 例子：当玩家单笔充值400，则直接按照累计100-500的额度来触发新手福利
   3. 连续天数：当玩家触发其他额度新手福利时，即从【首次触发时间+连续天数时间】为新手福利结束时间
      1. 注：玩家首次触发时，首次触发时间为固定不变
         1. 例如：玩家在1号触发新手福利，那么首次触发时间就为1号，后面连续触发多次新手福利，该时间都不变
   4. 每天重置新手福利时，福利局数按最高累计充值档次来重置
   5. 新手福利期间，如果玩家每1局未触发新手福利，则下局触发概率提升15%(可配置），最高100%
      1. 若当局触发新手福利后，则下局触发概率回归正常
         1. 注：

该表格只是个例子，线上需要重新配置

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 累计充值额度 | 新手福利局数 | 触发概率 | 每次提升概率 | 连续天数 |
| 10-49 | 20 | 6000 | 1000 | 4天 |
| 49-100 | 25 | 5500 | 1000 | 5天 |
| 100-500 | 30 | 5000 | 1000 | 6天 |
| 500-1000 | 35 | 4500 | 1000 | 6天 |
| 1000-1亿 | 35 | 4500 | 1000 | 7天 |

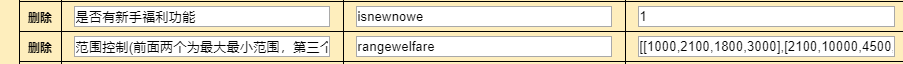
1. ~~新手百人场新增控制：百牛、红黑、龙虎、牌九、百家乐~~
   1. ~~以下配置项在新手百人场中没有任何玩家盈利超过最大盈利则生效~~
      1. ~~单局玩家赢率控制：X，随机到本局玩家必定赢钱~~
         1. ~~若房间配置中同时存在机器人赢率和玩家赢率~~
         2. ~~则每次设置随时数，看范围落在那个区间来定~~

~~例子：假设机器人配置1000，玩家配置1000如下图，随机到1500，则玩家本局胜率~~

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ~~机器人盈利~~ | ~~玩家赢率(下注真实玩家)~~ | ~~其他~~ |
| ~~单局随机数范围~~ | ~~0-1000~~ | ~~1001-2000~~ | ~~2001-10000~~ |

* + 1. ~~单局玩家盈利最大限制：3000，可配置~~
       1. ~~随机单局玩家赢率，若随机到本局玩家赢，则单局整体玩家最高盈利不超x元，否则需要重新进行发牌，满足条件为止~~
  1. ~~否则若新手百人场中有玩家超过最大盈利，则走正常房间配置~~

1. 新手房间：若玩家没有触发新手福利时，则按照房间配置进行游戏
   1. 注：之前是100%输钱
   2. ~~例如：牛牛80%触发胜率，剩下20%则按照房间配置进行游戏~~
2. 新手玩家在水果机获胜的倍率与压线数关系（最高不能超过配置赢单局盈利）
   1. 押1-3线：最高不超过9倍
   2. 押4-5：最高不超过15倍
      1. 注：现在下注线比较少，和下注线比较多的，赔率差不多，需要区别
3. 新手福利增加对战游戏(机器人陪玩）：德州扑克、梭哈、炸金花、看牌抢庄
   1. 新手福利新增【**最大牌概率**】配置：8000(可配置）
      1. 涉及游戏：德州扑克、梭哈、炸金花
         1. 根据新手福利配置的最大牌概率，触发后玩家100%拿到最大牌；若不触发，则按正常房间配置进行游戏
      2. 看牌抢庄的触发概率：同斗牛和水果机的配置
   2. 新手福利配置项：
      1. 看牌抢庄：同斗牛、水果机相关配置



* + 1. 德州扑克、梭哈、炸金花：配置是否有新手福利
       1. 触发后新手福利局数，玩家必须要在本局赢钱，才能扣除一次新手福利局数；否则不计算在内



* 1. 给玩家发好牌配置
     1. 德州扑克：
        1. 配置玩家手牌范围：红色框内为不要的手牌组合
           1. 触发本次新手福利时，玩家的手牌范围在该期间进行随机

去除手牌组合：以下都为2张手牌不同花色组合

a2-a8

K2-k9

Q2-q9

J2-j9

T2-t9

92-89

82-87

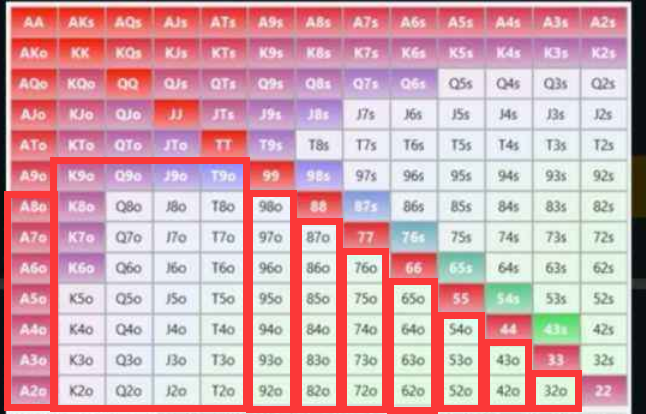
72-76

62-65

52-54

42-43

32



* + - 1. 玩家最大牌型：
         1. 同花顺：1000
         2. 炸弹：1000
         3. 葫芦：1000
         4. 三条：1000
         5. 同花：1000
         6. 两对：1000
         7. 其他：1000

保证玩家是最大牌型即可

* + 1. 梭哈：
       1. 配置玩家起手牌(2张)范围：
          1. 所有对子： 3000

22-AA

* + - * 1. TJ以上的组合: 7000

任意TJ/TQ/TK/TA

任意JQ/JK/JA

任意QK/QA

任意KA

* + - 1. 玩家最大牌型：
         1. 同花顺：1000
         2. 炸弹：1000
         3. 葫芦：1000
         4. 三条：1000
         5. 同花：1000
         6. 两对：1000
    1. 炸金花：
       1. 玩家最大牌型：
          1. 豹子：1000
          2. 同花顺：1000
          3. 同花：1000
          4. 顺子：2000
          5. 10对子以上：5000
    2. 看牌抢庄：触发后，保证大部分控制住输赢，否则按照房间配置进行发牌
       1. 前4张牌发出来后，再补牌也没办法赢或者输时，则按照房间配置进行发牌，本局不计入新手福利局数

# **新账号福利**

1. 当天新注册用户未进行充值开启，最长有限期为x天，符合以下条件则提前结束
   1. 在以下体验场中：玩家都是与机器人进行对战
   2. 结束条件：玩家首次进行充值或者新账号获胜总局数=0
   3. 有效期内，每天会重置累计获胜局数、累计必胜局数不重置
2. 相关后台配置：总获胜局数，最低盈利，最高盈利

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 必胜局数 | 最低盈利 | 最高盈利 | 总获胜局数 | 涉及游戏-总获胜局数赢率/最大牌概率 | 有限期(天） |
| 新账号福利配置 | x | 3 | 10 | 50 | 斗地主：1000 | 3 |
| 炸金花：1000 |
| 二人麻将：1000 |
| 梭哈：1000 |

* 1. 涉及子游戏场次：
     1. 斗地主体验场、二人麻将体验场、炸金花体验场、梭哈体验场
     2. **必胜局数**：玩家玩前x局，只走必胜局数配置，不管游戏，满足局数即可
        1. 斗地主：只管发玩家好牌，发一次算1局，不管输赢
        2. 二人麻将：必胜自摸概率100%
        3. 炸金花：必胜最大牌概率100%、必胜获胜牌型概率【顺子、同花、同花顺、豹子】
           1. 获胜牌型填权重[1000,2000,5000,2000]
        4. 梭哈：必胜最大牌概率100%、必胜获胜牌型概率【皇家同花顺、同花顺、炸弹、葫芦、顺子】
           1. 获胜牌型填权重[1000,2000,3000,2000,2000]
     3. **总获胜局数**：必胜局数=0时才会计算总获胜局数，每次玩家获胜减1局，输则不算
        1. 总获胜局数为0时，则走正常房间配置进行游戏
     4. **最高盈利**：只要当玩家的盈利超过最高盈利时，则下局受到如下控制
        1. 受到控制：
           1. 斗地主：走房间正常配置
           2. 二人麻将：走房间发牌正常配置，机器人自摸概率100%
           3. 炸金花：走房间发牌正常配置，机器人最大牌概率100%
           4. 梭哈：走房间发牌正常配置，机器人最大牌概率100%
        2. 若当玩家盈利>=最高盈利，受到控制后，当玩家盈利低于最高盈利时
           1. 玩家的盈利在【最低盈利，最高盈利】区间内，走房间正常配置游戏，不进行控制
           2. 当玩家盈利<=最低盈利时，走新账号获胜配置(必胜和总获胜局数）
     5. 玩家盈利=牌局中的输赢情况，统计玩家盈利不需要每天重置
  2. **有效期**：新注册账号登录游戏开始-配置时间之内有效

1. 新账号福利房间配置
   1. 斗地主体验场：
      1. 正常房间配置：原有场次配置
         1. 过了新账号福利期，走正常配置
      2. 新账号有效期内：
         1. 新账号必胜局数内做牌概率：10000
         2. 新账号总获胜局数内做牌概率：6000
         3. 新账号福利期间，机器人做牌概率：0
         4. 新账号盈利>=最高盈利时，受控制
   2. 二人麻将体验场：
      * 1. 正常房间配置：原有场次配置
           1. 过了新账号福利期或总获胜局数=0，走正常配置
        2. 新账号有效期内：
           1. 机器人纯随机发牌，自摸概率不控制，不用配置
           2. 新账号必胜局数：

新账号必胜自摸概率：100%

* + - * 1. 新账号总获胜局数

新账号总获胜局数自摸概率：10%，可配置

* + - * 1. 新账号必胜局数或者新账号总获胜局数内，走发牌概率配置

[刻字\*2,刻字\*2+对子\*1、三个刻字\*3]：[200,300,500,500]

注：需要支持配置多个牌型

* + - * 1. 新账号盈利>=最高盈利时，机器人自摸概率：100%
  1. 梭哈体验场：
     1. 正常房间配置：原有场次配置
        1. 过了新账号福利期，走正常配置
     2. 新账号福利期内：
        1. 机器人按好牌配置发牌，机器人最大牌不受控制
        2. 新账号必胜局数：
           1. 新账户最大牌概率：100%
           2. 新账号必胜牌型概率：[皇家同花顺、同花顺、炸弹、葫芦、顺子]
           3. 机器人发牌概率：按房间发牌
        3. 新账号总获胜局数：
           1. 机器人和玩家按房间配置发牌
           2. 新账号最大牌概率：X
        4. 新用户盈利>=最高盈利时，机器人最大牌概率：100%
           1. 玩家和机器人按照各自好牌进行发牌
  2. 炸金花体验场：
     1. 正常房间配置：原有场次配置
        1. 过了新账号福利期，走正常配置
     2. 新账号福利期内：
        1. 机器人按好牌配置发牌，机器人最大牌不受控制
        2. 新账号必胜局数：
           1. 新账户必胜概率：100%
           2. 新账号必胜牌型概率：[豹子、同花顺、同花、顺子]
        3. 新账号总获胜局数：
           1. 玩家和机器人按房间配置发牌
           2. 新账号最大牌/赢率：X
        4. 新用户盈利>=最高盈利时，机器人赢率：100%
           1. 玩家和机器人按照各自好牌进行发牌

1. 数据统计：统计符合条件的用户id的
   1. 注册时间、必胜局数、当前盈利、总获胜局数、剩余有效时间
   2. 针对该id可以查到对应的牌局记录

# **三、房间调**体验场**整(体验场）**

斗地主新手场、二人麻将新手场、经典牛牛新手场、炸金花房间调整

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **游戏房间** | **入场筹码** | **底注** |
| 斗地主体验场 | 2 | 0.05 |
| 二人麻将体验场 | 2 | 0.05 |
| 梭哈体验场 | 2 | 0.05 |
| 炸金花体验场 | 2 | 0.05 |

1. 斗地主体验场：入场2筹码，底注，0.05
2. 二人麻将体验场：入场2筹码，底注，0.05
3. 梭哈体验场：入场2筹码，底注，0.05
4. 炸金花体验场：入场筹码2筹码，底注0.05
5. 大厅子游戏以及房间图标增加体验场标记



