# **活跃用户福利**

1. 针对子游戏：百人场、对战游戏
   1. 对战类：抢庄牛牛、看牌抢庄、水果机、德州扑克、炸金花、梭哈、二人麻将
   2. 百人场：百人牛牛、红黑大战、龙虎大战、百家乐、骰宝、牌九
2. 活跃用户福利根据玩家亏损额度进行触发，每个额度只能触发1次，触发后该玩家可获得对应的福利
   1. 计算时间：从上线开始进行统计
      1. 充值=自身携带+保险箱
   2. 每周一凌晨6点进行重置，活跃用户福利
   3. 当用户触发了新手福利时，即使玩家满足亏损范围也不触发活跃用户福利
   4. 玩家亏损=自身携带+保险箱+提现-充值

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **玩家亏损**  **区间**  **(负数）** | **福利筹码** | **单局最高**  **盈利** | **百人玩法**  **胜率** | **百人场游戏** | **对战类游戏** |
| 1000-1500 | 300 | 300 | 70% | 百人牛牛、红黑、牌九 | 60% |
| 1500-3000 | 500 | 500 |  |  | 同上 |
| 3000-5000 | 800 | 800 |  |  | 同上 |
| 5000-10000 | 1000 | 500 |  |  |  |
| 10000-20000 | 2000 | 2000 |  |  |  |
| 2000-... | ... | ... |  |  |  |

* + - 1. 触发规则：每次触发前，需要判断玩家当前的亏损是否符合后台配置的亏损档次时，则有可能触发活跃福利功能
         1. 每个亏损区间的剩余福利=总福利筹码-当前已获得的福利筹码

每次亏损范围的剩余福利需要进行统计

后台统计表中：每次只统计触发新手活跃福利的玩家的记录

* + - 1. 结束条件：当玩家剩余活跃福利筹码<=0时，则该档次活跃用户福利已完成
         1. 若该亏损范围内仍然还有剩余福利筹码，则下次进来玩家亏损符合该区间时，仍然会触发
         2. 每个重置期间内，每个区间的福利筹码只能触发一次

例如玩家一次亏损到8000，则本次触发福利局数为1000

* + - 1. 单局最高盈利：在对战类游戏中的最高单局盈利
         1. 对战游戏：抢庄斗牛、水果机、看牌抢庄、二人麻将

若无法满足单局最高盈利要求，则按照房间配置进行发牌

* + - * 1. 德州扑克、炸金花、梭哈：不受单局最高盈利控制

配置时，注意配置场次即可

* + - 1. 对战类胜率配置：每个游戏单独进行配置
         1. 抢庄斗牛、看牌抢庄：配置玩家胜率
         2. 梭哈、炸金花、德州扑克：配置玩家最大牌概率，不受单局最高盈利限制
         3. 二人麻将：配置玩家自摸概率配置，受到单局盈利限制

如果触发自摸的牌后，本局盈利超过单局盈利上限，则看是否剩余牌库中有其他可胡的牌满足限制，如果有则拿这张牌，否则正常摸牌

* + - 1. 百人场：正常房间，不区分
         1. 每个百人场新增活跃用户福利房间，所有符合亏损条件的玩家都进入到该房间

1. 对战类-活跃玩家发牌逻辑：正在桌子或房间游戏，包括真人玩家
   1. 水果机：
      1. 若触发，则本局必赢
      2. 若不触发，则本局按房间配置游戏
   2. 对战类：抢庄牛牛、看牌抢庄
      1. 当牌桌上有多个玩家和机器人时
         1. 优先判断玩家之间是否有多个活跃福利玩家
            1. 若超过1个以上玩家为活跃福利玩家

优先看牌局中亏损最高的玩家是否触

若不触发或者无法保证触发亏损额度最高的玩家必赢或满足单局盈利限制，则看亏损排第二玩家依次往下进行判断

若都不符合则按照房间配置进行发牌

* + - * 1. 若只有1个玩家为活跃福利玩家，则判断是否触发

若触发且符合单局盈利限制，则本局游戏100%胜利

若不触发或不符合单局盈利限制，则正常房间配置进行发牌

* 1. 对战类：炸金花、梭哈、德州扑克
     1. 当牌桌上有多个玩家和机器人时
        1. 优先判断玩家之间是否有多个活跃福利玩家
           1. 若超过1个以上玩家为活跃福利玩家

优先看牌局中亏损最高的玩家是否触发最大牌

若不触发，则看亏损排第二玩家依次往下进行判断

若都不符合则按照房间配置进行发牌

* + - * 1. 若只有1个玩家为活跃福利玩家，则判断是否触发

若触发，则本局游戏100%胜利

若不触发，则正常房间进行发牌

* 1. 对战类：二人麻将
     1. 按照玩家自摸概率进行摸牌，需要符合最高盈利限制

1. 百人场发牌逻辑：正常百人场房间
   1. 后台房间增加配置：x
      1. x=房间内符合活跃用户福利的下注玩家人数占总下注玩家比例
   2. 触发条件：判断百人场房间内的活跃福利玩家下注人数占比是否>=x,大于则判断是否触发；否则正常游戏

举个例子：配置6000，房间内总下注玩家为5个，则当其中有3个或以上是活跃福利用户下注时，则判断本局是否触发；否则正常游戏

* 1. 触发后，房间内有多个玩家符合活跃福利玩家时
     1. 优先看牌局中亏损最高的玩家是否触百人场胜率
        1. 若不触发或者无法保证触发亏损额度最高的玩家满足单局盈利限制，则看亏损排第二玩家依次往下进行判断
           1. 若都不符合则按照房间配置进行发牌