

基于 Bottos 开发《决胜 21 点》游戏

队伍号码: No. 17

队伍名称: 星云队

团队成员: 刘小龙(组长)、蔡田、胡浩、刘所

游戏玩法:

该游戏由 2 到 6 个人玩, 使用除大小王之外的 52 张牌, 游戏者的目标是使手中的牌的点数之和不超过 21 点且尽量大。

项目逻辑介绍:

基于 21 点的玩法游戏逻辑: 即用户可以无限的要筛子, 一直到他的点数大于 21 点。

每一个筛子都需要一定的价值去购买, 并将购买的值设置进去这个单注的奖池中, 首先我们设置了期数, 每期 12 个小时, 每期开奖后进入下一期, 并重置所有奖池, 我们设置两种模式一个是抽奖一个是两两匹配, 用户只有通过两两匹配才能参与抽奖, 为两两匹配设置了十注的带匹配奖池, 当带匹配奖池十注满了以后, 其他用户只能去, 奖池注中选择一注去匹配对战, 当匹配成功, 这个奖池注从奖池中剔除, 并且此时用户就可以重新去抢占奖池注。

总奖池就是对所有单个奖池注的值进行抽去一个值, 12 小时开奖

开奖值的一样者平分总奖池的 80%, 20% 给与合约开发者, 在总奖池开奖前, 如果十注奖池中还有注, 就将他们匹配, 获胜者获取这个奖池的 60% (如果有多个, 就平分), 30% 冲入总奖池, 10% 给与开发者;

单个奖池注的生成规则: 每次生成奖池注都需要用户去掷色子, 每个筛子都需要购买, 并且购买筛子的钱填充到当前奖池注中,

每次购买筛子的花费是前一个筛子的 1.15 倍, 第一个筛子的价格是 0.001 个 BTO, 用户可以一直购买筛子并掷出, 直到不想要了,

确定发售, 或者大于 21 点爆炸

用户和单个奖池注进行匹配也需要去购买筛子掷在, 匹配过程中, 自身相当于生成一个奖池注, 最终到不想要提交或者爆炸。

在对两注奖池注进行比较判断输赢。

输赢转账规则: 当主动匹配用户获胜以后, 如果自身奖池低于被匹配奖池, 那么他只能获取和自己相等的部分, 多余的将会返回

给被匹配者, 赢得的部分用户可以获取总额的 80%, 15% 给与合约维护者, 5% 可以进入每期的总奖池, 如果点数相同, 比较筛子的个数,

个数多个获胜, 获胜的用户可以获取总额的 80%, 15% 给与合约维护者, 5% 可以进入每期的总奖池, 如果点数相同, 个数也相同, 那么占位者获胜

占位者特权, 不管匹配者的奖池大小, 只要匹配者输了, 输掉全部奖池, 占位者输了, 只有当匹配者奖池大于占位者, 才能获取全部奖池。