《大怪路子APP》技术文档

# 作品简介

大怪路子是移动游戏实时对战棋牌手游，6人扑克牌游戏。相间隔的三人为一方，三人配合，互铺路子，尽快出完手上的牌。每一方记级，看谁的级别升得最高，游戏的玩法类似于“争上游”，但也有较大不同。APP主要用Cocos2d-x用开发工具，服务器使用···········。开发周期：···。代码量：····。目前发布在······。目前状态：····已完结。

图片：

# 创意来源

作品的主要想法来源于生活中一款纸牌游戏：大怪路子。由于互联网的发展，娱乐方式也越来越丰富。现在人们可以通过手机APP或网页端玩一款纸牌游戏，而不用熟悉的几个人凑到一起，而且还可以和不认识的人一起。大怪路子是上海以及周边地区较为火爆的纸牌游戏，由于其出牌方式丰富多样、耐玩性高、有自由牌等特点深受人们喜欢。然而，由于游戏一局需要花费的时间较长，而且需要六个人玩为最佳人数，但在工作之余凑齐六个身边熟悉的亲朋好友也较为困难。另外，由于生活节奏较快，人们已经越来越少的坐在一起休闲娱乐。为了解决这个困难，通过设计一款APP，让玩家不仅仅局限于和熟悉的人娱乐，也可以和不认识的人在一起玩，另外还可以随时随地玩，不仅仅解决了空间的问题，而且还解决了时间问题。

创意一：游戏不限于熟人之间，还可以和陌生人进行匹配。

创意二：

创意三：

# 国内外分析

这款纸牌游戏目前在上海及周边地区最为流行，现在外国暂无人做，国内在做这款游戏的也是少之又少。目前，网上有一款软件，介绍说可以通过局域网互联进行游戏，由于还需要配置局域网环境或者搭建一个局域网平台，大大降低了游戏推广的可行性。腾讯QQ游戏已经有了大怪路子网页版，但是由于大怪路子一局所需时间是欢乐斗地主的5-9倍，所以网页端的仍然具有一定的劣势，而且随着手机的发展屏幕越来越大，因屏幕较小而不方便操作的缺点逐渐降低。

# 使用技术及目前实现程度

作品主要使用的技术：·············

作品目前整体上已经完成。

界面设计

遇到的困难

特点

# 应用价值

APP的推广价值，更多和游戏本身的推广价值是一样的，要想让用户使用APP，首先需要用户会玩这款游戏。由于游戏本身较之于其他的牌类游戏上手比较难，导致游戏的受众群体不像“斗地主”的用户那么广，但是由于游戏有很高的趣味性，一旦掌握了这款游戏，玩家能够发现更多的技巧。大怪路子是一项讲究配合的游戏，并不是拿了大牌就尽快的打，这款游戏能够培养玩家的团队意识。大怪路子不会像“斗地主”一样有可能成为赌博的游戏，因为游戏是输了三个人一起输，赢了三个人一起输，只会成为一个休闲娱乐游戏。希望把大怪路子由一个地方性游戏推广成全国性的休闲娱乐游戏。

# 游戏规则

游戏人数为6人，使用3副扑克牌游戏，共162张牌，每人27张牌。

## 名词解释

1. **大怪：**牌中的大王，可以当做自由牌（[万能牌](http://baike.baidu.com/subview/2474473/2474473.htm)）来使用。在除单张以外的牌型里大怪可以代替任何一张牌出现，从而凑成牌型；但在杂顺，同花，同花顺，三带对，四带一里自由牌只按最小牌计算，如3，4，5，6，大王，系统自动将其算为2，3，4，5，6的顺子，而不是3，4，5，6，7的顺子。在自由牌可以凑成多个牌型时，系统自动将其视为最大牌型。如3，3，3，大王，4，系统将其判断为33334的四带一，而不是较小牌型的33344。
2. **小怪：**牌中的小王，可以当做自由牌（万能牌）来使用，使用方式与大怪相同，当手牌里只有大怪和小怪时，以全是小怪算，即大怪可以当做小怪，小怪不能当做大怪使用。
3. **级牌：**即将牌，大怪路子游戏从打2开始不断升级，每局结束时根据双方出完牌的顺序确定升级或者换庄家打。与升级中双方各打几相同。例如：庄家开始时的级牌为2，表示2是本局的将牌。如果庄家的级别上升到了K，此时K就成为将牌。将牌的大小是只比大小怪小的牌，在杂顺，同花顺中，将牌的大小还原成非将牌的普通大小，如当前将牌是8，它可以与6，7，9，10，J组成杂顺，但这个杂顺中最大的牌算J不是8。
4. **庄家：**每一局牌都有一人担任庄家，庄家具有第一轮的首先出牌权。庄家有庄的标识，第一局的庄家由系统随机确定。以后则以上一局最先出完牌的玩家为庄家，确认庄家后以庄家方的级牌为当局将牌。
5. **进贡：**最后出完牌的一个或几个人不是与第一个出完牌的人同盟，那么他们就要向第一个出完牌方的玩家进献一张牌，进贡为系动自动将最大牌给受贡玩家。
6. **还贡：**受贡玩家收到进贡玩家进贡的牌后，需要还进贡玩家任意一张牌，若还贡超时，系统随机拿手上一张牌作为还贡牌还给进贡人。

## 牌型说明

1. **单张：**任意一张单牌。
2. **对牌：**二张牌点相同的牌，花色可以不同。
3. **三张：**三张牌点相同的牌，花色可以不同。
4. **五张：**杂顺、同花、三带两、四带、同花顺、五同、五个王
5. **杂顺：**连续五张牌点相邻的牌，花色不全部相同，如76543、KQJ109、A2345等，顺的张数必须是5张。10JQKA为最大顺子，A2345为最小顺子。
6. **同花：**由相同花色的五张牌组成，但不是顺，如红桃278JK。同花比较不比较花色，只比较最大的那张牌，如果最大牌一样就比较第二张，依此类推。
7. **三带两：**由一个三张加一个对子组成，例如：99955。三带两牌型之间比较大小为只比较三张的牌型大小即可。
8. **四带一：**四张相同点数的牌加上另外一张不同点数的牌，例如：99995。四带一牌型之间比较大小为只比较四张的牌型大小即可。
9. **同花顺：**连续五张牌点相邻的牌，每张牌的花色都相同。如红桃45678。其中10JQKA为最大顺子，A2345为最小顺子。
10. **五同：由**五张相同牌点牌组成。如99999。

## 牌型比较

1. **点数大小：**从大到小依次为：大王>小王>将牌>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2（后面A-2中不包括当局的将牌）。
2. **牌型大小：**张数不相同的牌型之间不能比大小，即：单张牌型，对子牌型，三张牌型没有可以大过他们的其它牌型。
3. **五张：**杂顺<同花<三带两<四带一<同花顺<五同<五个王。
4. **胜负判断：**当有一方所有玩家都出完牌，游戏结束。若第一个出完牌的与最后一个（或几个）出完牌的不是同盟。则第一个出完牌方玩家获胜，另一方为负，反之则是平局。

## 其他规则

1. **进贡：**第一名的头家，如果队友也不是最后一名，最后走的队友剩余几个对手就交几个贡。
2. **升级：**不管有几人进贡，只有庄家方胜利时才升一级，庄家方失败或平局但闲家方得第一名，都是换庄家不升级。

# 总结

普通情况下（既玩家之间全是陌生人），为了提高游戏的公平性，应根据用户不同的位置信息进行匹配，如果位置信息相似可能发生作弊现象。为了提高游戏的趣味性，让游戏更人性化，可以6个玩家组队，6个人单独在一个“房间”里面。大怪路子APP可以作为推广大怪路子的平台，