**【斗地主】金币模式设计方案**

|  |  |
| --- | --- |
| **作者名称** | **路海洋** |
| **日期时间** | **2017年10月18日** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修订人 | 修订时间 | 修订内容 |
| 1.0.0 | 路海洋 | 2017.10.18 | 建立“金币模式”独立文档 |
| 1.0.0 | 路海洋 | 2017.10.23 | [修改金币模式玩法：添加围观主播界面](#_1.观看主播打牌界面) |
|  |  |  |  |

目录

[一、【玩法设计】 3](#_Toc496105517)

[1.金币模式场次属性 3](#_Toc496105518)

[2.赢/输金币 3](#_Toc496105519)

[3.带币入房/出房退币 3](#_Toc496105520)

[4.托管 3](#_Toc496105521)

[二、【金币模式】 4](#_Toc496105522)

[1.选择场次界面 4](#_Toc496105523)

[2.计费窗口 4](#_Toc496105524)

[3.匹配玩家界面 5](#_Toc496105525)

[4.匹配等待界面 5](#_Toc496105526)

[5.匹配成功--抢地主界面 6](#_Toc496105527)

[6.出牌界面 6](#_Toc496105528)

[7.根据不同情况显示不同按钮 7](#_Toc496105529)

[8.托管 7](#_Toc496105530)

[9.出牌结束界面 8](#_Toc496105531)

[10.胜利/失败界面 8](#_Toc496105532)

[11.准备界面 9](#_Toc496105533)

[12.匹配玩家界面--提示语 9](#_Toc496105534)

# 一、【玩法设计】

## 1.金币模式场次属性



* **底分**：场次的基础分数，每次输赢金币为“底分\*倍数”(地主再\*2)；
* **推荐进入金币数**：根据玩家拥有的金币数，给玩家推荐相应的场次，这个场次上面会有特效；
* **进场金币限制**：每个专房对进入玩家的金币数量限制；即玩家点击不同专房时，他的金币数需要在相应的范围内才能进入；
* **房费**：玩家进入场次后，匹配成功、开始游戏时，先扣除房费；
* **最高带币数量**：能带入场次的金币数量最高为‘底分\*100’；

## 2.赢/输金币

**赢**：最多能赢自己现有金币数量的金币；（例如，玩家A有4321个金币，这局倍数为32倍，玩家A为地主且获胜，但玩家A最多只能获得4320个金币而不是6400金币；同时另两个玩家只会输2160金币而不是3200金币）；

**输**：最多能输自己现有金币数量的金币（例如，玩家A有1000个金币，这局倍数为16倍，若玩家A为地主且输了，则玩家A最多只输1000个金币；同时另两个玩家只能分别获得500金币而不是3200金币）。

## 3.带币入房/出房退币

1）**带币入房**：进入每个场次时，能带入的金币数量最高为‘底分\*100’；带入的金币会被冻结不能用来送礼物等。

* 假如玩家能进入中阶场(2K-4W)，若他有金币23800，则他能带入房间的金币为10000，若都输光了，可以自动补满或按键补满到10000；直到玩家输光金币到2K以下时，才自动把玩家踢出房间；
* 假如玩家能进入中阶场(2K-4W)，若他有金币3800，则他能带入房间的金币为3800。

2）**出房退币**：

* 牌局进行时，玩家A离开游戏，（此时同桌玩家看到A进入托管状态）则A当时在房间中的金币会被冻结，直到该局游戏结束并结算后，才能把剩余金币退还给A。
* 牌局结束后，玩家A离开游戏，则A当时在房间中的金币直接退还给A。

## 4.托管

若玩家进入托管状态，则该玩家自动不出。若玩家必须出牌，则出最小的牌（不管这张牌是单张还是对子/三个/四个）。

进入托管状态有以下几种方式：

1）**超出时间未出牌**：到玩家出牌阶段，出牌时间过后，玩家未出牌，则判定玩家进入托管状态；

2）**离开房间/断开连接**：玩家离开房间或者断开连接时，到玩家出牌阶段，倒计时时间结束后，玩家仍未回来操作则判定玩家进入托管状态。

## 5.金币入口

**斗地主金币场**类似《玩五张》一样，是一个可以发起的**道具游戏**。

1）可以在直播间、私人房间发起**斗地主金币场**；

2）官方房间：APP首页设置**斗地主金币场**的官方房间；

3）游戏标签页入口：在游戏标签页设置**斗地主金币场**的入口。

二、【金币模式】

**金币模式**适用于**游戏专房**和**直播间**，是一个像《玩五张》一样主播可以发起的**道具游戏**。1）玩家进入直播间，若主播正在打斗地主，则可以观看主播游戏；若主播没有打斗地主，则玩家进入“[选择场次界面](#_2.选择场次界面)”。2）玩家进入游戏专房后，直接进入“[选择场次界面](#_2.选择场次界面)”。

## 1.观看主播打牌界面

说明：

1. 玩家进入直播间，若主播正在打斗地主，则可以观看主播游戏；

2. 玩家进入直播间，若主播没有打斗地主，则玩家进入“[选择场次界面](#_2.选择场次界面)”；

3.**我也要玩**按钮：点击后，进入“[选择场次界面](#_2.选择场次界面)”；

4.**展示牌面**：展示主播的手牌；但隐藏“叫地主、出牌”等按钮，玩家不可以操作。

5.**其他玩家**：与主播打牌的另两个玩家正常显示他们的打牌情况，不能看到他们的手牌。

## 2.选择场次界面

1.场次与玩家金币对应表：



**进场金币限制**：每个专房对进入玩家的金币数量限制；即玩家点击不同专房时，他的金币数需要在相应的范围内才能进入；

2.**场次推荐特效**：当玩家进入直播间时，根据‘推荐进入金币数’给玩家推荐相应的场次（参考‘途游斗地主’经典模式）。

3.**金币数**：此时显示的金币数量是玩家拥有的所有金币数量(进入场次后,显示的是本次带入的金币数)

4.**围观主播**按钮：a.点击后，观看主播打牌“[1.观看主播打牌界面](#_1.观看主播打牌界面)”;b.若主播没玩游戏，此按钮变灰；

5.若玩家一直停留在此界面，则每隔20秒(可配置)弹出个提醒:**主播也在玩哦！快开始游戏吧~**

## 3.计费窗口



说明：

1.当玩家的金币数小于点击场次的‘进场金币限制’时，弹出左图；

**2.立刻获取按钮**：进入计费-兑换游戏币界面。

## 4.匹配玩家界面

说明：

1.显示提示文字：“正在匹配...”；其中“...”要从.到..再到...来回循环；

2.计时：20秒计时，若20秒内仍未匹配到足够玩家，则进入【5.匹配等待界面】；

3.**补满按钮**：玩家**点击此按钮后的效果**如下：

**a.**若玩家此时的金币少于‘本场次最高带币数量’，且玩家还有未冻结金币，则将未冻结金币补入，直到数量达到‘本场次最高带币数量’；

**b.**若玩家此时的金币少于‘本场次最高带币数量’，但玩家没有未冻结金币了，则提示玩家‘**您的金币已全部带入**’；

**c.**若玩家此时的金币大于等于‘本场次最高带币数量’，则提示玩家“**xx场最多允许带入xxx金币，离开游戏时返还所有金币！**”；

4.按钮**进场**提示语：“**xx场最多允许带入xxx金币，离开游戏时返还所有金币！**”玩家前5次进行斗地主游戏时，显示此提示，之后不再显示。

5.**围观主播**按钮：开始匹配后，此按钮变灰，不能点击。

## 5.匹配等待界面



说明：

1.计时：20秒计时，若20秒内仍未匹配到足够玩家，则进入此界面；

2.提示文字：“已有n人在等待，请稍候”

3.玩家停留在此界面，则继续匹配其他玩家；

4.返回：玩家可点击返回按钮，返回【[选择场次界面](#_1.选择场次界面)】。

5.“**围观主播**”按钮：按钮变灰，不能点击。

## 6.匹配成功--抢地主界面

说明：

1.**叫地主**：匹配好一桌后，随机选择1个玩家开始叫地主；

2.**倍数**=（抢地主总次数-1）\*2；

3.**叫/抢地主时间**：叫/抢地主时，玩家有12秒时间选择抢地主；超过12秒后，默认玩家放弃；

4.**按钮文字**：第1个选择叫地主的玩家按钮文字为‘**叫地主**’、‘**不叫**’；若已有玩家叫地主，则其他玩家按钮文字为‘**抢地主**’、‘**不抢**’；

5.**牌的排列顺序**：所有牌按照大小，从左到右、从上到下排列；相同的牌按照‘黑桃、红桃、梅花、方片’的顺序排列；

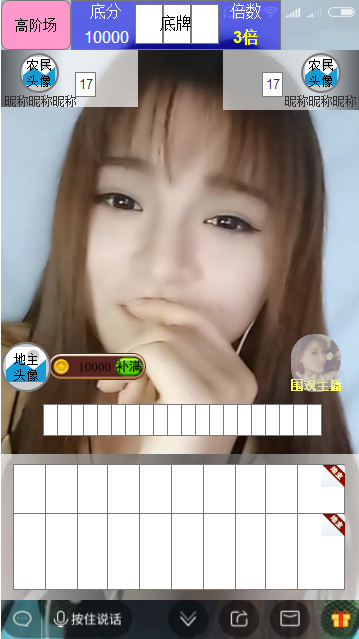
6.**抢地主规则**：与“欢乐斗地主”相同。

7.**金币数**：初始带入的金币数最高为最高带币数量(底分\*100)；之后赢取金币时，可超过最高带币数量。

8.**补满**：玩家金币数小于场次最高带币数时，可以点击此按钮补满金币。（若玩家场外已经没有金币时，弹出[3.计费窗口](#_3.点击场次弹出计费窗口)）

9.**围观主播**按钮：灰色的，不能点击。

## 7.出牌界面



说明：

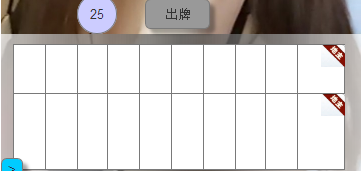
1. 出牌时间：

地主第1次出牌时间为25秒；

其他情况时，出牌时间为12秒。

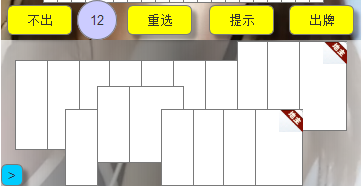
2. **围观主播**按钮：灰色的，不能点击。

## 8.根据不同情况显示不同按钮



1）‘第1次出牌’只显示【出牌】按钮；

（此时，若未选择牌，则按钮为灰色、不可点击；选择牌后，按钮为亮的、可点击）



2）‘其他玩家出牌后，自己有牌能管得上时’或‘出的牌其他玩家都不出时’，显示【不出】、【重选】、【提示】、【出牌】4个按钮；

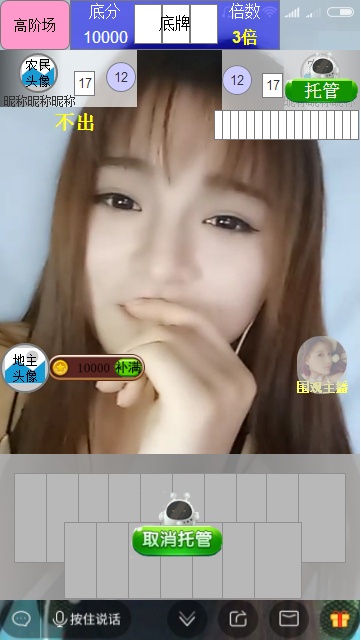
**重选**：选牌后，此按钮为亮色；未选牌时，此按钮为灰色；

**提示**：点击后，可自动选择大于上家的牌。



3）‘其他玩家出牌后，自己管不上时’，显示【要不起】按钮；

## 9.托管



说明：

1.**托管状态**：到玩家出牌阶段，出牌时间过后，玩家未出牌，则判定玩家进入托管状态；

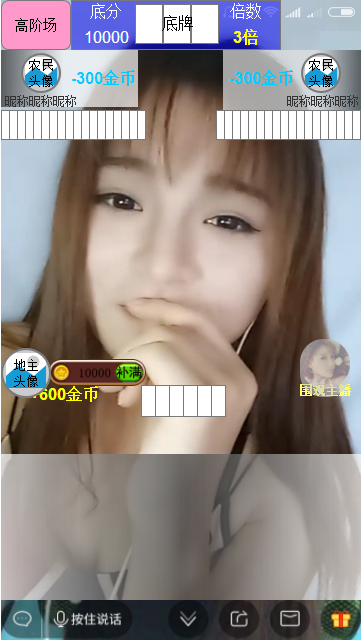
2.若玩家进入托管状态，则该玩家自动不出。若玩家必须出牌，则出最小的牌（不管这张牌是单张还是对子/三个/四个）；

3.取消托管：点击‘取消托管’按钮后，取消托管状态；

4.显示：当玩家进入托管状态后，其他玩家可以看到他的头像显示‘托管’。

5.**围观主播**按钮：灰色的，不能点击。

## 10.出牌结束界面



说明：

1.当有一个玩家的牌出完时，此局结束；

2.**亮牌**：出牌结束后，其他玩家头像下方显示该玩家未出完的牌；

3.**金币收入**：自己头像下方、其他玩家头像旁边，显示本局金币收入。（程序写，两种颜色；美术给出颜色）

4.**围观主播**按钮：灰色的，不能点击。

## 11.胜利/失败界面

说明：

1.胜利/失败背景框是半透明的；显示3秒后消失；

2.**提示文字**：“点击继续，将自动将您桌面金币补充至xxxx。加油哦！”

假设玩家桌面金币m、场外金币n，当m小于最小进场金币限制Y时：

a若m+n=>Y时，**弹出此提示**；

b.若m+n<Y时，**不弹出提示**，玩家若点击‘继续’按钮则弹出‘兑换游戏币’界面；

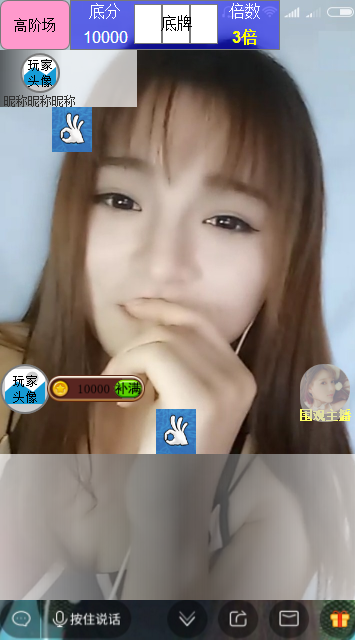
3.**继续**（继续在本桌打）：点击后，弹出‘兑换游戏币’界面或进入“[13.准备界面](#_11.准备界面)”；

4.**返回**：点击后，返回“[2.选择场次界面](#_1.选择场次界面)”；

5.**换桌**：点击后，进入“[4.匹配玩家界面](#_3.匹配玩家界面)”，重新开始匹配。

6.**围观主播**按钮：直接进入“[观看主播打牌界面](#_1.观看主播打牌界面)”。

## 12.准备界面

说明：

1.玩家打完一把后，若玩家要继续在本桌打，则可以点击“继续”按钮，进入本界面-准备界面；

2.玩家在此界面可以等待10秒，10秒后，另2个玩家若还未全部“点击继续”则解散该牌桌，重新匹配，进入“[14.匹配玩家界面--提示语](#_12.匹配玩家界面--提示语)”。

3.**围观主播**按钮：灰色的，不能点击。

## 13.匹配玩家界面--提示语

说明：

1.提示语：“**牌桌已解散，已为您重新匹配**”；

2.提示语显示5秒钟，5秒后或匹配成功后立刻消失。

3.**围观主播**按钮：灰色的，不能点击。