斗地主

产品愿景

快速配桌、轻松开局、享受多様动画特效的游戏体验，建立稳定留存与可持续变现的游戏产品。

游戏基础设定 & 说明

游戏规则说明

1. 人数：3 人
2. 角色：地主 1 人，农民 2 人
3. 牌组：54 张扑克牌（包含鬼牌，彩色的称大王，黑色的称小王）
4. 大小：大王 > 小王 > 2 > A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3
5. 花色：不看花色，只比数字

牌型大小

由上往下为大至小

1. 王炸/火箭 (大王 + 小王)，为最大牌，翻倍
2. 炸弹：4 张点数相同的牌，翻倍
3. 飞机：2 个或以上连续三张，可带翅膀
4. 连对：3 对或以上连续对子，不含 2 和王
5. 顺子：5 张或以上连续单牌，不含 2 和王
6. 三张/三带一：不带/带单张/带对子
7. 对子
8. 单张

计分说明

$$S_{unit} = B \times I \times 2^K$$

字符介绍

- **S**：金额分数。
- **B**：底分（房间标准分，如 10 分）。
- **I** ：叫分（叫地主时的分数，为 1, 2, 3 分；或者是抢地主模式下的初始倍数）。
- **K**：游戏中触发翻倍事件的总次数（炸弹、春天、抢地主次数等）。

基础倍数 (I)，模式一或二 TBD

1. **模式一：叫分 (I) 玩家叫地主的分数 (1, 2, 3) 直接作为乘数。**
    a. 逻辑：玩家 A 叫 1分，玩家 B 叫 2分（抢得地主权），玩家 C 放弃，结果：I = 2。
2. **模式二：只有「叫地主」和「抢地主」，每一次抢地主都会让倍数 x2。**
    a. 逻辑：
        i. 初始：**I = 1**。
        ii. 叫地主：玩家 A 叫地主。（**I 保持 1**，确立地主候选人）。
        iii. 抢地主：玩家 B 抢地主。（触发翻倍，**I = I x 2 = 2**）。
        iv. 再抢：玩家 C 抢地主。（触发翻倍，**I = I x 2 = 4**）。
        v. 最后抢：玩家 A 决定抢地主。（触发翻倍，**I = I x 2 = 8**）。

游戏内倍数事件 (K 的累计，每次事件发生 K+1)

1. 炸弹：任意玩家打出 4 张点数相同的牌。(每个炸弹即加一次)
2. 王炸：玩家打出 大王 + 小王。
3. 春天：地主出完牌，农民一张牌未出。
4. 反春：地主只出了一手牌，农民出完牌。

其他事件

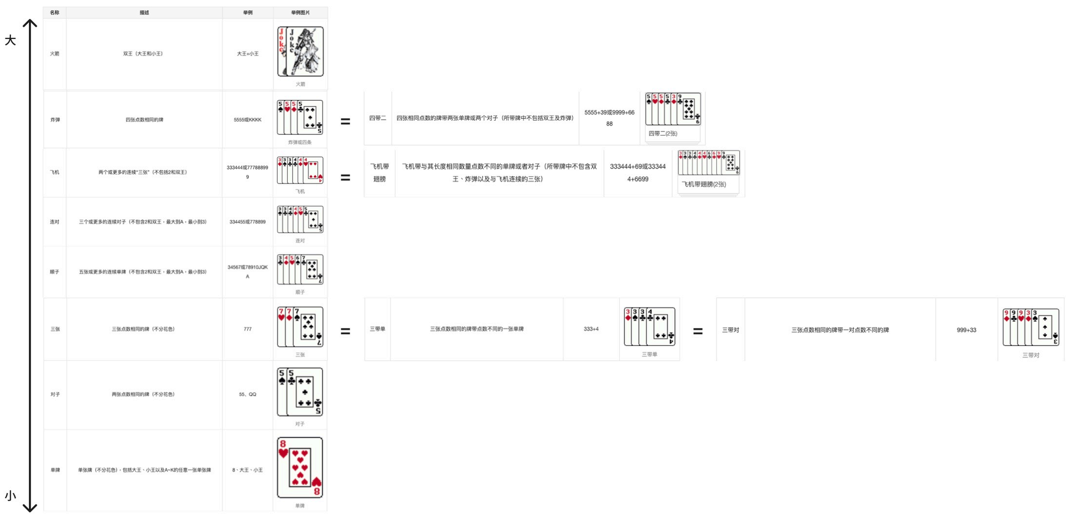
1. 明牌：开始前或游戏中亮牌 **x5**。

备注/逻辑

1. 牌型不同不能比较，譬如：带翅膀不能跟没带翅膀的比，但炸弹/王炸除外。
2. 农民 A 只有 500 金币，但计算结果他应该输 1000，农民A 输光所有（-500），地主只能从农民 A 身上赢 500。
3. 结算分为两种情况：地主胜 或 农民胜。

牌型大小图示说明

由上往下为大至小

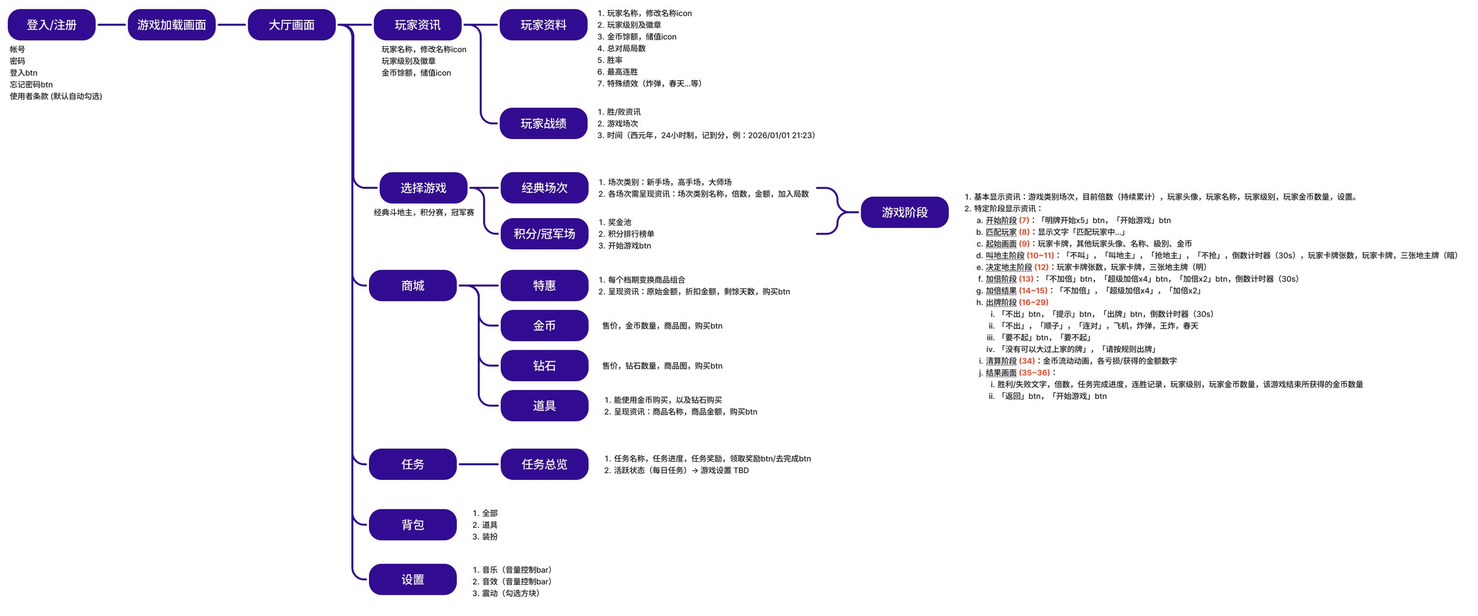


名称	描述	举例	举例图片
火箭	双王（大王和小王）	大王+小王	火箭
炸弹	四张点数相同的牌	5555或KKKK	炸弹或四条
飞机	两个或更多的连续"三张"（不包括2和双王）	333444或777888999	飞机
连对	三个或更多的连续对子（不包含2和双王，最大到A，最小到3）	334455或778899	连对
顺子	五张或更多的连续单牌（不包含2和双王，最大到A，最小到3）	34567或78910JQKA	顺子
三张	三张点数相同的牌（不分花色）	777	三张
对子	两张点数相同的牌（不分花色）	55、QQ	对子
单牌	单张牌（不分花色），包括大王、小王以及A~K的任意一张单张牌	8、大王、小王	单牌

四带二	四张相同点数的牌带两张单牌或两个对子（所带牌中不包括双王及炸弹）	5555+39或9999+6688	四带二(2张)
飞机带翅膀	飞机带与其长度相同数量点数不同的单牌或者对子（所带牌中不包含双王、炸弹以及与飞机连续的三张）	333444+69或333444+6699	飞机带翅膀(2张)
三带单	三张点数相同的牌带点数不同的一张单牌	333+4	三带单
三带对	三张点数相同的牌带一对点数不同的牌	999+33	三带对

产品架构

User Flow



登入/注册：
帐号
密码
登入btn
忘记密码btn
使用者条款 (默认自动勾选)

玩家资讯：
玩家名称，修改名称icon
玩家级别及徽章
金币馀额，储值icon

玩家资料：
1. 玩家名称，修改名称icon
2. 玩家级别及徽章
3. 金币馀额，储值icon
4. 总对局局数
5. 胜率
6. 最高连胜
7. 特殊绩效（炸弹，春天...等）

玩家战绩：
1. 胜/败资讯
2. 游戏场次
3. 时间（西元年，24小时制，记到分，例：2026/01/01 21:23）

选择游戏：
经典斗地主，积分赛，冠军赛

经典场次：
1. 场次类别：新手场，高手场，大师场
2. 各场次需呈现资讯：场次类别名称，倍数，金额，加入局数

积分/冠军场：
1. 奖金池
2. 积分排行榜单
3. 开始游戏btn

游戏阶段：
1. 基本显示资讯：游戏类别场次，目前倍数（持续累计），玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，设置。
2. 特定阶段显示资讯：
    a. 开始阶段 (7)：「明牌开始x5」btn，「开始游戏」btn
    b. 匹配玩家 (8)：显示文字「匹配玩家中...」
    c. 起始画面 (9)：玩家卡牌，其他玩家头像、名称、級别、金币
    d. 叫地主阶段 (10~11)：「不叫」，「叫地主」，「抢地主」，「不抢」，倒数计时器（30s），玩家卡牌张数，玩家卡牌，三张地主牌（暗）
    e. 决定地主阶段 (12)：玩家卡牌张数，玩家卡牌，三张地主牌（明）
    f. 加倍阶段 (13)：「不加倍」btn，「超级加倍x4」btn，「加倍x2」btn，倒数计时器（30s）
    g. 加倍结果 (14~15)：「不加倍」，「超级加倍x4」，「加倍x2」
    h. 出牌阶段 (16~29)
        i. 「不出」btn，「提示」btn，「出牌」btn，倒数计时器（30s）
        ii. 「不出」，「顺子」，「连对」，飞机，炸弹，王炸，春天
        iii. 「要不起」btn，「要不起」
        iv. 「没有可以大过上家的牌」，「请按规则出牌」
    i. 清算阶段 (34)：金币流动动画，各亏损/获得的金额数字
    j. 结果画面 (35~36)：
        i. 胜利/失败文字，倍数，任务完成进度，连胜记录，玩家级别，玩家金币数量，该游戏结束所获得的金币数量
        ii. 「返回」btn，「开始游戏」btn

商城 – 特惠：
1. 每个档期变换商品组合
2. 呈现资讯：原始金额，折扣金额，剩馀天数，购买btn

商城 – 金币：
售价，金币数量，商品图，购买btn

商城 – 钻石：
售价，钻石数量，商品图，购买btn

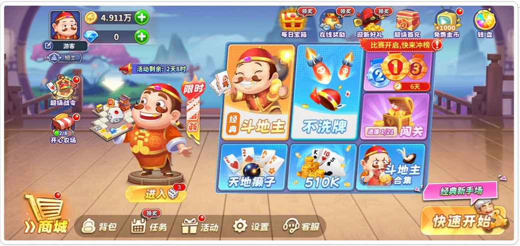
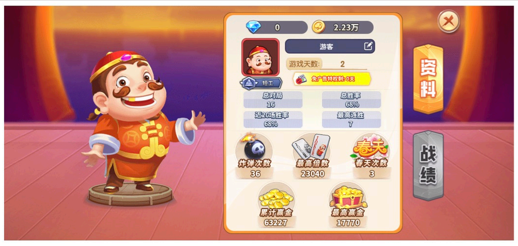
商城 – 道具：
1. 能使用金币购买，以及钻石购买
2. 呈现资讯：商品名称，商品金额，购买btn

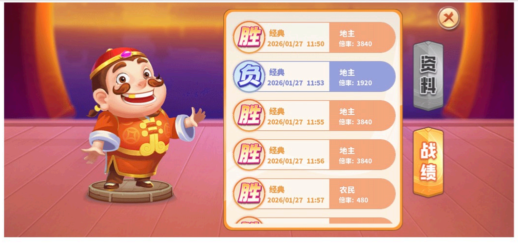
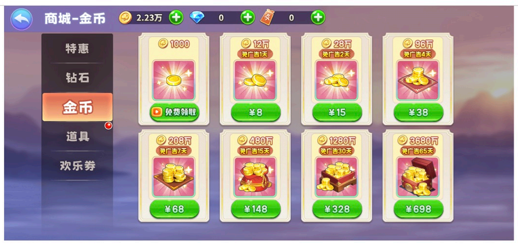
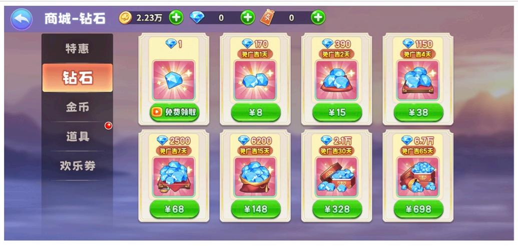
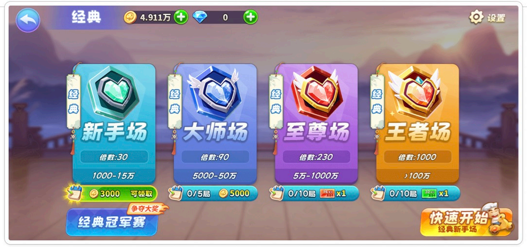
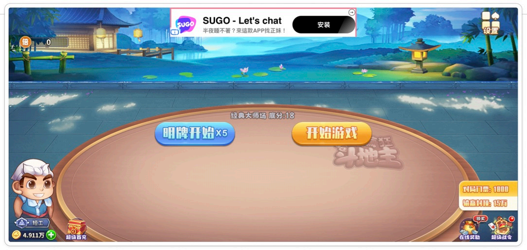
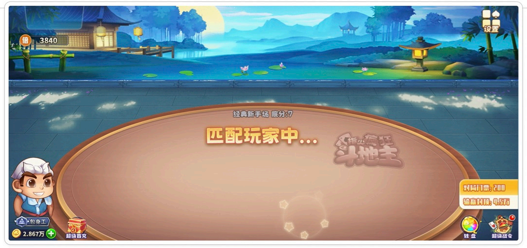
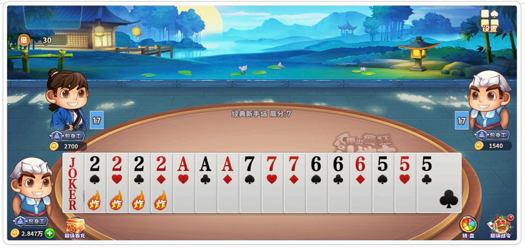
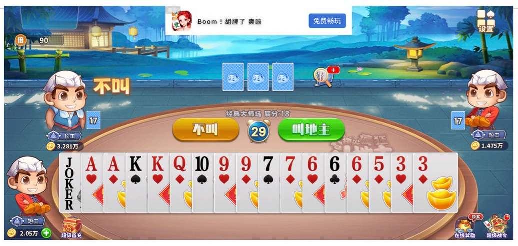
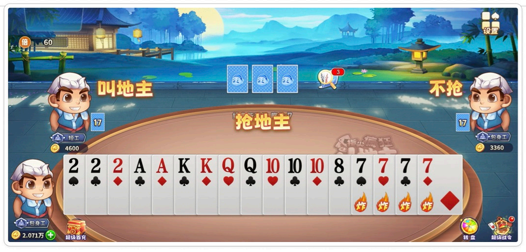
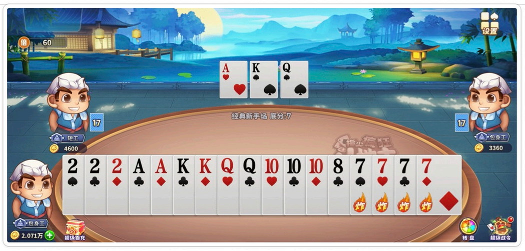
任务 – 任务总览：
1. 任务名称，任务进度，任务奖励，领取奖励btn/去完成btn
2. 活跃状态（每日任务）→ 游戏设置 TBD

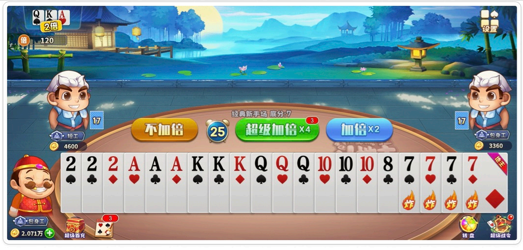
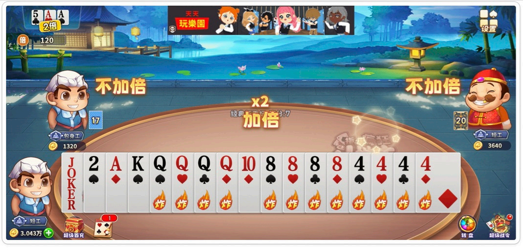
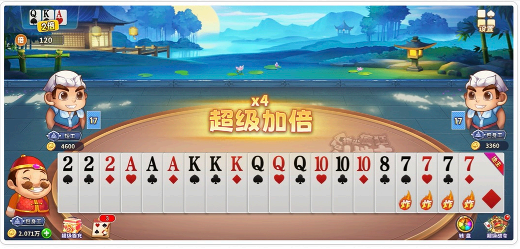
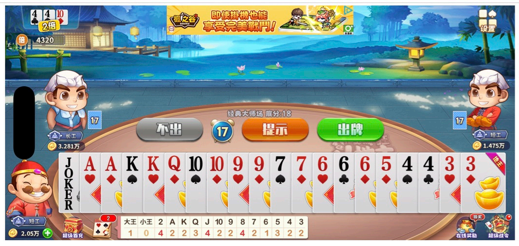
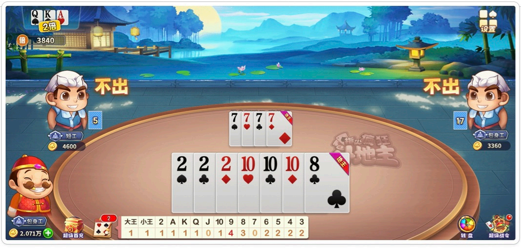
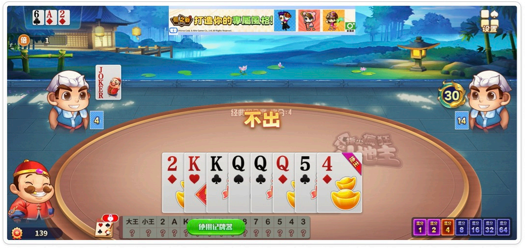
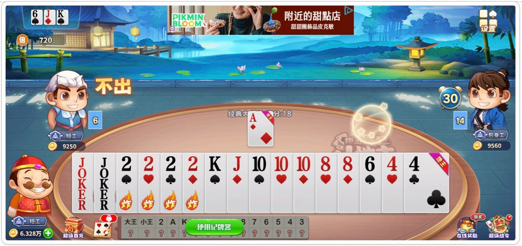
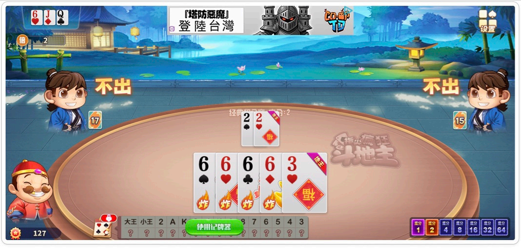
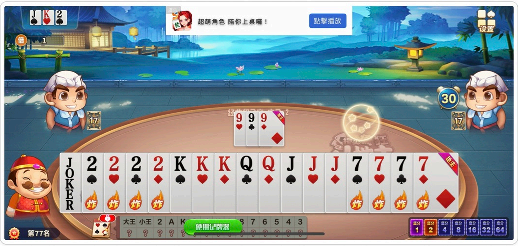
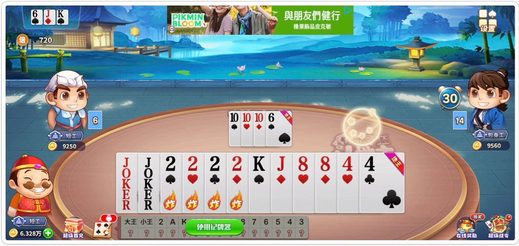
背包：
1. 全部
2. 道具
3. 装扮

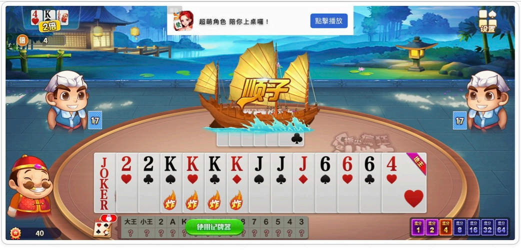
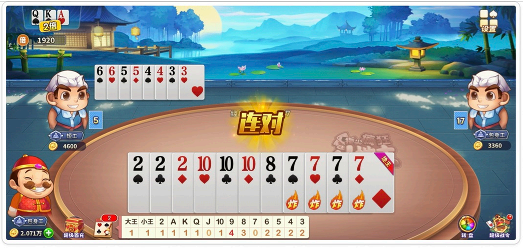
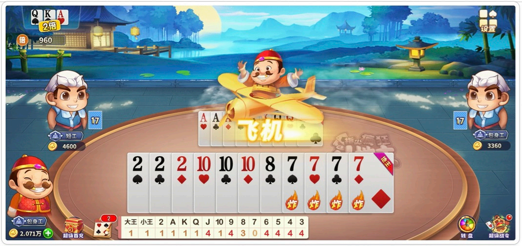
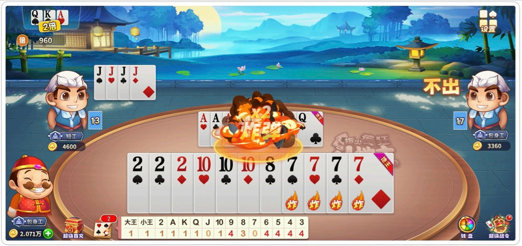
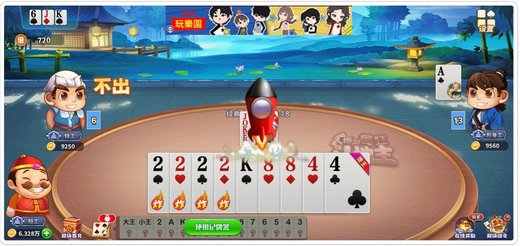
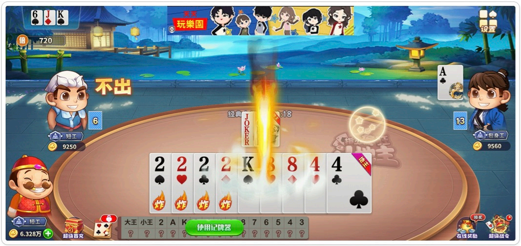
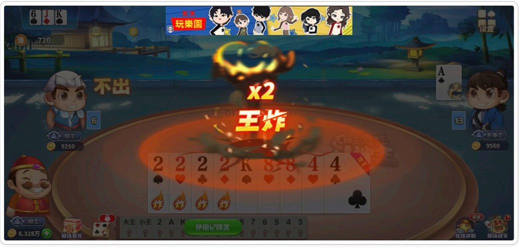
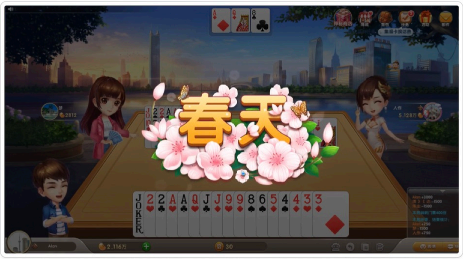
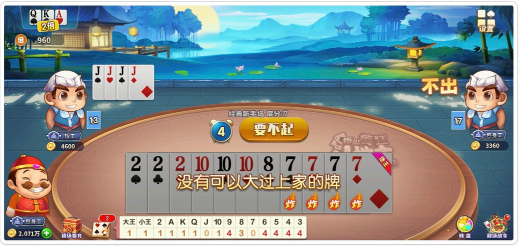
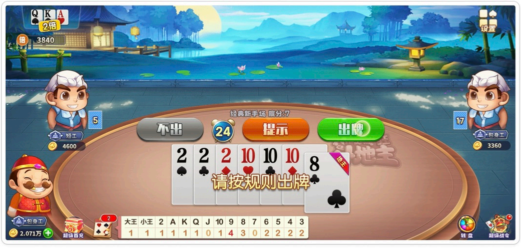
设置：
1. 音乐（音量控制bar）
2. 音效（音量控制bar）
3. 震动（勾选方块）

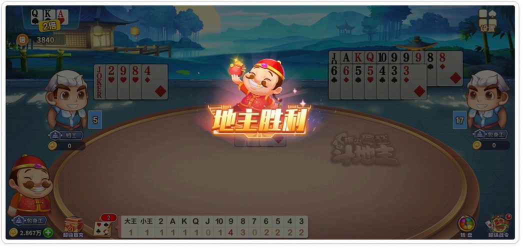
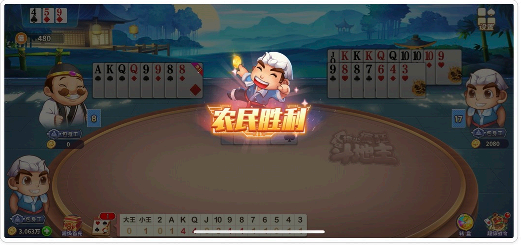
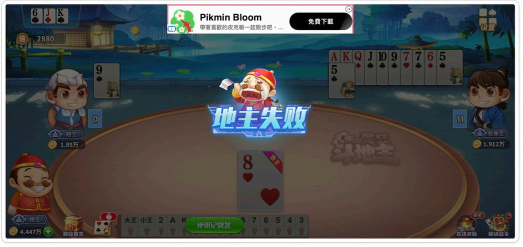
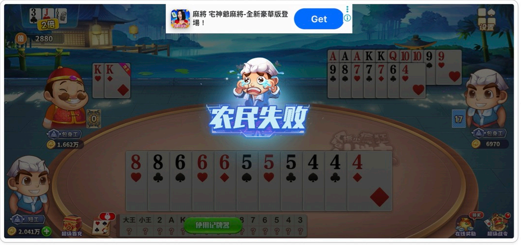
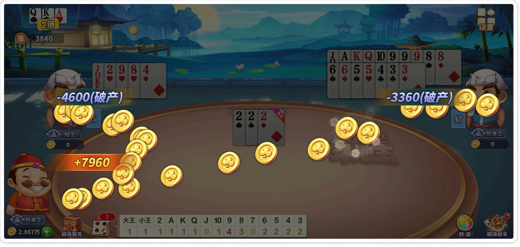
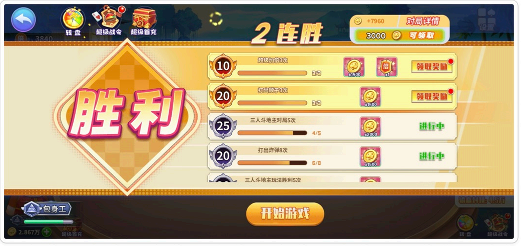
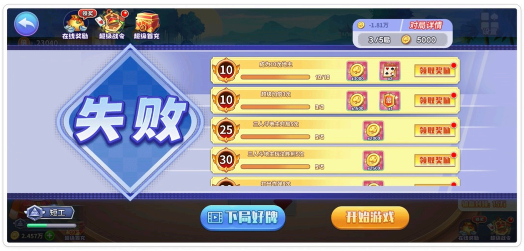
画面参考-竞争者

编号	名称	画面	元件＆按钮	备注
1	大厅画面		[显示资讯]：角色头像＆名称，钱币馀额，钻石馀额，活动公告，斗地主 [背景图]：大厅，斗地主游戏，进入按钮 [基础按钮]：头像，新增钻石icon，新增金币icon，每日任务，设置，活动/任务，背包，商城，进入游戏按钮。	
2	玩家资料		[显示资讯]：角色头像，名称，级别，钱币馀额，钻石馀额 [背景图]：玩家资讯背景图 [基础按钮]：关闭按钮，名称修改icon [分页按钮]：玩家资料页，玩家战绩页 [成就显示]：炸弹次数，春天次数，最高赢金，累积赢金	

3	玩家战绩		[显示资讯]：角色头像，胜/败，游戏时间，游戏类别，农民/地主，倍率 [背景图]：玩家资讯背景图 [基础按钮]：关闭按钮 [分页按钮]：玩家资料页，玩家战绩页	
4	商城-金币		[显示资讯]：金币售价，金币数量 [背景图]：商城背景图，金币商品图 [基础按钮]：金币购买按钮，新增金币icon，新增钻石icon，返回按钮 [分页按钮]：特惠页，钻石购买页，金币购买页，道具购买页	
5	商城-钻石		[显示资讯]：钻石售价，钻石数量 [背景图]：商城背景图，钻石商品图 [基础按钮]：钻石购买按钮，新增金币icon，新增钻石icon，返回按钮 [分页按钮]：特惠页，钻石购买页，金币购买页，道具购买页	
6	选厅画面		[显示资讯]：各游戏场次名称，倍数，金额，参加局数，游戏场次限制 [背景图]：游戏场背景图 [基础按钮]：钻石购买按钮，新增金币icon，新增钻石icon，游戏场次按钮，快速开始按钮，返回按钮，设置按钮	
7	明牌开始/开始游戏		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，匹配中文字，输赢封顶数字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：明牌开始 x5 按钮，开始游戏按钮，新增金币icon，设置按钮	
8	匹配玩家中		[显示资讯]：游戏场次，倍数m玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，匹配中文字，输赢封顶数字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
9	起始画面		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
10	选择是否叫地主		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，盖住的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不叫」文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：不叫按钮，叫地主按钮，新增金币icon，设置按钮	首位玩家选择不争取地主，文字：不叫。 后续玩家选择争取地主，文字：叫地主。
11	叫地主，抢地主，不抢		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，盖住的三张地主牌，玩家「不抢」文字，玩家「叫地主」文字，玩家「抢地主」文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	首位玩家选择争取地主，文字：叫地主。 后续玩家选择争取地主，文字：抢地主。 后续玩家选择放弃争取地主，文字：不抢。
12	翻开地主牌		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家不叫文字，玩家抢地主文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	

13	加倍选项		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：不加倍按钮，加倍x4按钮，加倍x2按钮，新增金币icon，设置按钮≈	
14	不加倍, 加倍x2		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不加倍」文字，「加倍x2」文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：不加倍按钮，加倍x4按钮，加倍x2按钮，新增金币icon，设置按钮	
15	不加倍, 超级加倍x4		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，不加倍文字，超级加倍x4文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：不加倍按钮，加倍x4按钮，加倍x2按钮，新增金币icon，设置按钮	
16	出牌阶段		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：不出按钮，提示按钮，出牌按钮，新增金币icon，设置按钮	提示按钮，按下去之后会跳出适合出牌的牌型
17	不出	 	[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
18	单张		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「单张」无特别效果。
19	一对/對子		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「对子」无特别效果。
20	三张		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「三张」无特别效果。
21	三带一		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「三带一」无特别效果。

22	顺子		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「顺子」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「顺子」需有特别效果。
23	连对		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「连对」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「连对」需有特别效果。
24	飞机		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「飞机」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「飞机」需有特别效果。
25	炸弹		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「炸弹」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「炸弹」需有特别效果。
26	王炸	  	[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「王炸」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「王炸」需有特别效果。
27	春天		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「春天」特效 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	「春天」需有特别效果。
28	要不起		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家「不出」的文字，玩家最新打出的牌型，「没有可以大过上家的牌」文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：「要不起」按钮，新增金币icon，设置按钮	
29	请按规则出牌		[显示资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，倒数计时器，玩家最新打出的牌型，玩家「请按规则出牌」的文字 [背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：「不出」按钮，「提示」按钮，「出牌」按钮，新增金币icon，设置按钮	

30	地主胜利		[显示资讯]：地主胜利文字，金币结算（+/-） [遮罩-资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家最新打出的牌型 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [遮罩-基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
31	农民胜利		[显示资讯]：农民胜利文字，金币结算（+/-） [遮罩-资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家最新打出的牌型 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [遮罩-基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
32	地主失败		[显示资讯]：地主失败文字，金币结算（+/-） [遮罩-资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家最新打出的牌型 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [遮罩-基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
33	农民失败		[显示资讯]：农民失败文字，金币结算（+/-） [遮罩-资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家最新打出的牌型 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [遮罩-基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	
34	清算画面		[显示资讯]：金币流动特效，金币结算（+/-） [遮罩-资讯]：游戏场次，倍数，玩家头像，玩家名称，玩家级别，玩家金币数量，玩家卡牌张数数量，玩家卡牌，打开的三张地主牌，玩家最新打出的牌型 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [遮罩-基础按钮]：新增金币icon，设置按钮	若负的金额大于玩家有的金币数量，则该处显示应当负的金额，而结算画面则是输光玩家所有现有金币（归 0），胜的一方拿走玩家所有现有金币。
35	胜利结算画面		[显示资讯]：胜利文字，倍数，任务完成进度，连胜记录，玩家级别，玩家金币数量，该游戏结束所获得的金币数量 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：返回按钮，开始游戏按钮	如没有连胜，则不用显示。
36	落败结算画面		[显示资讯]：失败文字，倍数，任务完成进度，连胜记录，玩家级别，玩家金币数量，该游戏结束所获得的金币数量 [遮罩-背景图]：斗地主游戏进行图 [基础按钮]：返回按钮，开始游戏按钮	