地图事件类型 对应参数定义

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 类型枚举 | 参数1 | 参数2 | 参数3 |
| 出生点 | 1 | 玩家地图初始点，无需特殊定义，读取坐标点； |  |  |
| 复活点 | 2 | 复活消耗物品ID：数量（示例：104：5） |  |  |
| 竞技场入口 | 3 | 填写战斗节点编号（BattleGroupConfig中的ID） |  |  |
| 地图黑店入口 | 4 | 填写SecretStoreConfig的Store\_id |  |  |
| 神秘藏宝图入口 | 5 |  |  |  |
| 驿站补给点 | 6 | 填写出售道具ID | 填写单个物品出售价格 |  |
| 固定战斗点 | 7 | 填写战斗节点编号（BattleGroupConfig中的ID） |  |  |
| 宝箱散落点 | 8 | 填写所需宝箱钥匙ID(物品ID） | 填写开启后奖励包ID（物品ID） |  |
| 金矿点 | 9 | 填写最大开采金矿量 |  |  |
| 随机事件点 | 10 | 填写实际生效事件数量 | 填写对应数量的战斗编号 |  |
| 下层传送点 | 11 | 填写与当前地图关联的下一层地图出生点坐标（适用于有多层探索的地图） |  |  |
| 回程传送点 | 12 | 功能性点，返回主城 |  |  |

道具类型 对应参数定义

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 类型枚举 | 参数1 | 参数2 | 参数3 | 参数4 | 参数5 |
| 成就道具 | 1 | 填写关联的成就ID |  |  |  |  |
| 材料 | 2 | 仅标识类别 |  |  |  |  |
| 图纸 | 3 | 填写解锁的可制造材料ID |  |  |  |  |
| 回程卷 | 4 | 功能性道具，回程并记录回程前坐标，使用消耗-1 |  |  |  |  |
| 佣兵卖身契 | 5 | 填写指定ID的佣兵 |  |  |  |  |
| 天赋书 | 6 | 填写指定ID的天赋 |  |  |  |  |
| 金币包 | 7 | 填写具体金币数额 |  |  |  |  |
| 宝箱配置 | 8 | 可获得物品ID：数量 | 可获得物品ID：数量 | 可获得物品ID：数量 | 可获得物品ID：数量 | 可获得物品ID：数量 |
| 补给类 | 9 | 填写具体的恢复数值 |  |  |  |  |
| 宝箱钥匙 | 10 | 功能性道具，宝箱开启时需求 |  |  |  |  |
| 时效性道具 | 11 | 可视范围扩大数值 | 效果持续时间 |  |  |  |
| 功能性扩展道具 | 12 | 生产效率变更数值（即原本15秒一次收益，拥有该道具后，变更为10秒一次收益，填写10这个数值） | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

建筑类型 对应参数定义

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 参数1 | 参数2 | 备注 |
| 耕地 | 填写最大粮食产量 |  | 粮食产量制约干粮的产量 |
| 民居 | 填写最大农工招募数 |  | 民工数制约整体生产效率 |
| 面店铺 | 填写可生产的物品ID |  | 解锁更高级恢复量更高的干粮 |
| 木材厂 | 填写可生产的木材ID |  | 解锁更高级木材 |
| 绸缎庄 | 填写可生产的布料ID |  | 解锁更高级布料 |
| 铁匠铺 | 填写可生产的金属ID |  | 解锁更高级金属 |
| 矿窑 | 填写可开采的矿物ID |  | 解锁更高级矿物（包括金矿) |
| 演武厅 | 填写可出战兵种数量 |  | 主要解锁出战数，并可在该建筑中查看目前拥有的兵种，操作进化 |
|  |  |  |  |

技能配置 对应各项参数定义

输出类型

1-治疗

2-伤害

输出目标类

1-自己

2-友方全体

3-敌方

状态效果目标

1-自己

2-友方全体

3-敌方

状态效果参数定义

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 类型枚举 | 参数1 | 参数2 | 参数3 |
| 持续伤害 | 1 | 持续时间 | 生效间隔 | 生效系数 |
| 攻击削减 | 2 | 持续时间 | 削减数值 |  |
| 眩晕 | 3 | 持续时间 |  |  |
| 吸血 | 4 | 吸食伤害百分比 |  |  |
| 护盾 | 5 | 持续时间 | 护盾效果值 |  |

成就达成类型 对应参数定义

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 枚举类型 | 参数1 | 参数2 | 参数3 | 参数4 |  |
| 盘缠达到指定获取量 | 1 | 通过盘缠操作获取的金币数 |  |  |  |  |
| 某个建筑达到指定等级 | 2 | 建筑组别 | 建筑等级 |  |  |  |
| 全部建筑达到指定等级 | 3 | 指定的等级 |  |  |  |  |
| 累计探索度达到指定数 | 4 | 指定的探索度数值 |  |  |  |  |
| 兵种进化到指定级别 | 5 | 指定级别 |  |  |  |  |
| 获得指定天赋 | 6 | 指定天赋ID |  |  |  |  |
| 消耗干粮达指定数量 | 7 | 消耗干粮数 |  |  |  |  |
| 击杀指定boss | 8 | 怪物ID |  |  |  |  |
| 完成分享 | 9 | 系统性监视，完成一次分享 |  |  |  |  |
| 击杀指定数量怪 | 10 | 怪物数量 |  |  |  |  |
| 进入神秘地图 | 11 | 任意进入一次神秘地图 |  |  |  |  |
| 开启指定数量地图宝箱 | 12 | 宝箱数量 |  |  |  |  |
| 成功抵御入侵 | 13 | 抵御入侵次数 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

随机事件类型 对应参数定义

触发类型

1.游戏登录时触发 无须定义特定参数，根据该类型下的事件分布概率取事件；

2.固定时间刷新触发 需要定义该类事件的刷新时间，周期

3.特定事件触发 需要定义特殊的事件内容，定义如下：

1）建筑升级至指定等级时

2）达成指定成就点数时

3）击杀指定怪物时

4）获得指定兵种时

常量表参数定义

|  |  |
| --- | --- |
| 常量定义 | 参数 |
| 初始玩家携带金币数 | Int |
| 初始探索地图可视范围 | （8，8） |
| 分享奖励内容 | String |
| 初始生产收益时间 | Int 秒 |
| 初始探索消耗干粮 | int单位数 |
| 地图随机点刷新周期 | Int |
|  |  |

天赋类别 对应参数定义

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 中文释义 | 类型枚举 | 参数1 | 参数2 | 参数3 |
| 首轮技能0CD | 1 | 功能性无定义参数 |  |  |
| 探索消耗降低 | 2 | 降低比例 |  |  |
| 探索可视范围增加 | 3 | 增加范围数值 |  |  |
| 属性修正 | 4 | 属性枚举 | 属性值 |  |