地图属性设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建立* | 陈磊 | 2021-06-07 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 地图参数

**Step1 移动方式**

* 禁止飞行：地图内无法飞行；
* 禁止行走：地图内无法行走；
* 禁止前往世界地图：无法直接传送至世界地图；

**Step2 时间倍率**

* 影响停留在该地图的所有玩家，其年龄增长的速度；

**Step3 允许打坐**

* 是：玩家可在地图内打坐修炼；
* 否：玩家禁止在地图内打坐修炼；

**Step4 静心衰减**

* 统一降低该地图内所有玩家的静心值；

**Step5 地图五行**

* 包括金、木、水、火、土、风、雷、冰、暗、光；
* 玩家在地图内修炼的功法五行若与地图五行匹配，则提升对应修炼效率；
* 地图包含的五行数量和提升率可自由配置，但五行不可重复；

**Step6 适宜修炼**

* 包括所有功法类型，例如体修、法修、魔修等；
* 玩家在地图内修炼的功法类型若与地图适宜类型匹配，则提升对应修炼效率；
* 地图包含的适宜类型和提升率可自由配置，但类型不可重复；

# 角色参数

**Step1 容纳空间**

* 表示这个地图中可容纳的最大NPC数量；

**Step2 生成触发器**

* 地图中可包含多个生成触发器；
* 触发器信息包括：
  + 编号：每个触发器在地图中的编号是唯一的；
  + 数量：该触发器可添加NPC的最大数量；
  + 区域：NPC可放置的范围，均为矩形区域；

**Step3 生成规则**

初始化规则：

模板类型：指定角色类型（不同类型角色，模板配置表不同）；

模板ID：角色模板编号；

初始位置：触发器编号；

刷新规则：

刷新条件：既满足该条件才可刷新NPC；

位置：触发器编号；

模板ID：角色模板编号，刷新出的NPC必定为世界和副本角色；

**Step4 演员表**

* 记录所有位置在该地图内的角色，包括它们的类型、ID以及位置信息；