## 三国争霸游戏配置说明

以大家耳熟能详的三国时期为背景，势力划分为魏、蜀、吴三个国家，玩家可在任意时间内弹幕魏、蜀、吴三个字加入对应势力，也可弹幕随机来随机加入一方势力。在加入势力后不能更换势力，除非本势力被消灭，则可以再次选择加入剩余的势力。

特有蛮族入侵系统，可在配置文件中设置机率开启或关闭，开启蛮族入侵后所有势力之间停止攻击一致抗击蛮族，如果蛮族被消灭则所有剩余势力均算获胜。

三个势力每次开局会随机天赋技能，固若金汤会使主城周围领土血量增加，让敌人更难靠近主城。风驰电掣可以使用本势力成员移动速度加快。好事成双会增加本势力成员分身。

主城可以开启或关闭自动射击系统，可以随机方向或按一定速度旋转向周围射出箭矢，可以设置本势力成员送礼物时加大箭矢数量与速度。

可开启机器人陪玩系统，可设置在多久时间以后如果玩家不足多少人时加入机器人陪玩，机器人全部是记录的进入过游戏的玩家数据，如果对应的玩家进入直播间会自动顶替机器人。

可设置天降奇缘系统，隔一段时间随机发生全体玩家加速或分身事件来加快游戏进度。

B站粉丝团有光环，舰长有拖尾，抖音粉丝团有光环+拖尾, 有问题请联系客服QQ:1975125565

配置文件说明

[GameSet]

//地图的宽和高，就是格子的数量，这样示横着40个格子竖着34个格子

MapWidth = 40

MapHeight = 34

//地图的启始位置坐标，绘制地图的位置，现在这个位置正好居中

MapBeginPosX = -5.9

MapBeginPosY =-5.0

//地图块的大小与缩放，地图块的大小，宽高和绽放

BlockWidth = 0.3

BlockHeight = 0.3

BlockScale = 0.3

//偶数行偏移位置，因为是六边型，所以每行位置差半个地图块

DoubleLineOffest = 0.15

//开局准备时间单位秒

ReadyTime=15.0

//每局结束时间单位秒

EndTime = 5.0

//攻击一块地图得1分，下面设置的是攻占一座主城的得分，只计算最后击破主城的人得分

HitTownSource = 1000

//普通玩家免费指令次数，指回城指令的使用次数

FreeCommondNormal = 3000

//粉丝团玩家免费指令次数，指回城指令的使用次数

FreeCommondMedal = 5000

//辣条增加的速度 B站里的辣条增加的速度，抖音里表示点赞会增加的速度，可以设置低一些或直接改成0

FreeAddSpeed = 0.5

//礼物加速增加的速度，付费加速

PayAddSpeed = 1.0

//固若金汤范围与强度，天赋技能设置，上面表示范围，下面表示这个范围内领土的血量，普通领土血量是1，即碰到即攻占 5即要连续碰撞5次才能攻占

GuRadio = 2.0f

GuLife = 5

//风驰电挚初始速度与间隔加速，初始增加速度，所有势力默认初始速度是1， 这个0.5表示初始速度加0.5即1.5，中间表示每隔6秒再次给所有本势力成员提速，最后是每次提速的速度

InitAddSpeed = 0.5

AddSpeedTime = 6.0

AddSpeedValue = 0.02

//所有精灵的最高移动速度，达到这个速度后所有加速都会失效

MaxSpeed = 20.0

//聊天触发微加速机率百分比，这个是弹幕触发的机率，下面是弹幕触发加速后给加多少速度

FreeChatAddSpeedPro = 30

FreeChatAddSpeed = 0.2

//聊天触发分身百分比，粉丝团成员可以触发分身的机率，这个是指在触发上面的弹幕加速事件后有百分之20的机率会分身，其余80%还是加速。

FreeChatFenShen = 20

[GroupSet]

//是否发射，主城是否发射箭矢，如果是0下面设置全部失效也不会发射

FireOpen = 1

//每秒旋转角度，0表示随机方向发射，否则按所写速度旋转发射，如写90表示每秒旋转90度

RoateSpeed = 0

//发射时间间隔

DefaultFireSpeed = 0.4

//发射子弹的移动速度

FireMoveSpeed = 2.0

//每次加快多少速度，主城发射箭矢的速度可以慢慢加快，比如这里写0.001，表示每次发射速度都会提升千分之一，就是射箭会越来越快

AddFireSpeedTime = 0

//快速发射时的间隔，这里是送礼或箭矢加速发射的最快上限，0.05表示每秒发射20支箭

FastFireSpeed = 0.05

//礼物加速发射的关键词与数量，这里最多可以设置4种礼物加速主城射击，抖音的话请用抖音里的礼物名字替换，每种礼物发多少箭可以在下面对应的设置。

FireKey0=辣条

FireValue0=10

FireKey1=小花花

FireValue1=30

FireKey2=打call

FireValue2=100

FireKey3=这个好诶

FireValue3=300

FireKey3=情书

FireValue3=500

FireKey4=0

FireValue4=0

[EventSet]

//开始增加机器人的时间，在这个时间后如果玩家还达不到下面的设定值就会开始增加机器人，如果不要机器人可把这个数设置的非常大，单位是秒。

FirstAddTime = 100.0

//隔多久增加一个机器人，单位秒

AddPlayTime = 5.0

//玩家少于多少时增加机器人

PlayerCount = 3

//天降奇缘启始时间，在游戏开始这个时间之后才会开启天降奇缘，同样可以把这个数设置的非常大来关闭天降奇缘，单位是秒

EventBeginTime = 120.0

//每次天降奇缘的间隔

TriggerTime = 60.0

//天降奇缘的机率权重，现在这个表示每六次天降奇缘只有一次是分身，五次是加速，这个是相对的，随机的，大体是这个比例。

AddFenShen = 1

AddSpeed = 5

//天降奇缘增加的速度，如果是随机到了加速每次加多少

EventAddSpeed = 0.3

[TianSet]

TianName = 蛮族入侵

//机率百分比可以把这个设置成0关闭蛮族入侵，现在是百分之五十机率

HasYingHuoProb = 50

//需要多少人弹幕才会触发蛮族入侵，有蛮族入侵时需要有多少人弹幕才会降临，否则不会

TriggerCount = 3

//触发需要的弹幕内容

TriggerString = 蛮族

//多久会触发，这个是有蛮族入侵时要等游戏进行多久才开始需要人弹幕触发，单位秒

BeginTime = 300.0

//倒计时，满足弹幕人数后有多少秒的准备时间

ShenYuTime = 30.0

//隔几秒返回总部，蛮族的精灵几秒返回总部一次，可以设置为很大的数不返回

ReturnTime = 10.0

//蛮族总部的血量

TianLife = 10

//蛮族精灵的移动速度

TianSpeed = 15.0

//蛮族的出现位置，0，0是屏幕中心，可以在下面指定的范围内随机出现

StartPosX=0

StartPosY=0

Offest = 3.0

//蛮族共三波，每波增加的精灵的数量与每波持续的时间，单位秒

FirstCount = 10

FirstTime = 30.0

SecondCount = 15

SecondTime=30.0

ThirdCount =15

ThirdTime = 30.0

有问题请联系客服QQ:1975125565