主页—元宝

1. 元宝

* 出现元宝分3类
* A类【数量1~10】B类【数量10~100】C类【100~500】
* A类出现机制与现在一样
* B类，C类出现规则

根据总格子的数量百分比出现

B类分为10,20,30,40,50,60,70,80,90,100；每档的出现概率由配置控制

C类分为100,200,300,400,500；每档的出现概率由配置控制

* 元宝获得
* A类不做后台限制，真实概率
* B类，C类每类都有单独的后台限制，即玩家本次在地图中消费多少后便解除相应元宝限制成为可以走到的目标

走到B类或C类后则限制计数从0开始

* 获得元宝后，元宝在格子上不消失，下次玩家走到元宝格依旧获得相同数量的元宝