# 地图事件与功能建筑内容

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能名称 | 地图事件与功能建筑内容 | 设计日期 | 2018.9.3 |
| Dev单号 |  | 最后修改日期 | 2018.9.3 |
| **开发人员** | | | |
| 策划 | 赖沁逍 | 测试 |  |
| 服务器 |  | 客户端 |  |

## 目的

地图元素填充

## 概括

新增的头脑吃鸡、弹弹乐、数字翻翻乐三个游戏类功能，新增商店类功能，新增给玩家送金币或体力随机类功能。

## 定义

**地图事件**

1. 游戏类：头脑吃鸡、弹弹乐、数字翻翻乐

* 参与该游戏类功能需要扣除体力值，每个功能所需体力值可单独配置。体力值不足时无法参加。
* 游戏类功能可产出金币和道具，目前版本暂时只产金币。
* 头脑吃鸡游戏，修改为固定30人一局的比赛，除自己以外其他全用AI填充。共答3道题，AI随机选择答案。每局比赛的总奖池固定，为策划配置。最后剩余的人数平分本局奖励。策划需求配置为：每局所需体力值、比赛总奖池金币。
* 弹弹乐游戏，修改为每局送给玩家固定数量的炮弹，且炮弹与金币不再挂钩。弹砖块给玩家金币的设定保留。最终玩家在本局比赛能赢多少金币，取决于玩家弹砖块的次数和弹碎砖块的数量。策划需求配置为：每局比赛炮弹数量，每局所需体力值。
* 数字翻翻乐游戏，修改为玩家押注金额固定且由系统支出，具体金额为策划配置。最终根据押注金额和翻到数字的乘积为玩家获得的金币总数。策划需求配置为：每局比赛体力值。

1. 随机类：玩家到达该地点后，随机触发的事件，暂定功能为随机增加金币或增加体力。策划配置金币和体力的区间值。

**功能建筑**

* 商店分为女仆类、房屋类、汽车类三种商店，对应三个配置表。每个配置可配商店的可买道具，以及道具的价格。