地图事件

编写者：刘品资

编写日期：2020-2-4

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 刘品资 | 2020-2-4 | 初稿 |
|  |  |  |

**1主动交互型事件（玩家靠近后，会在对应道具上弹出[交互]按钮，点击按钮将进行交互）**（PS：部分交互型事件有人物属性条件，不满足条件时将会交互失败，并提示玩家“队伍XX不足”）

1. 开启宝箱
2. 开动棺材
3. 开启/关闭物件开关（改变某一物件的状态）
4. 明雷怪物
5. 暗道，交互后将会进入一些特殊房间
6. 移动石头，交互后将会将石头朝玩家的朝向移动
7. 破坏罐子
8. 向方向推动一定单位
9. 解密小游戏，交互后将会进入某一UI小游戏

# 被动触发型事件（玩家到达某坐标点或进行某事件时，直接触发的对应事件）

1. 间隔进行触发的机关，触碰会受到伤害
2. 踩上去会触发的机关
3. 暗雷怪物，通常前置条件是开启棺材等
4. 到达某一位置时，会点亮某盏灯

# 特殊玩法型事件（会有多个达成条件作为目标，共同触发一个事件）

1. 多机关点改变至对应状态即可开启某一道门
2. UI小游戏玩法（华容道等）
3. 踩亮所有格子，每个格子只能踩一次，重复踩就会复原
4. 找到多个碎片组成钥匙来开启大门
5. 文字解谜类，通过文字提示来改变机关点状态，最终开启某一事件

# 问题：能否根据多事件状态情况来开启某一事件？