# 游戏资源目录说明

## 一、游戏模拟器资源目录说明（以封神为例）

|  |  |
| --- | --- |
| 目录名称 | 含义 |
| fsb | 文件夹中是封神英杰传的引擎读取资源 |
| function.txt | 游戏相关配置信息，包括游戏渠道、外部接口的开关等内容。  详见《function.txt配置说明》  不可缺失。 |
| Win32.txt | 辅助模拟器EXE的文件，通过该文件可以实现加密或者特殊EXE功能（一刀秒、空蓝）等功能。  该文件并非游戏的引擎读取资源，缺失后不会对游戏运行产生影响。  详见《win32配置说明》  上线游戏包中不能有该文件。 |
| dll | 模拟器EXE配套资源，目前有13个文件，运用模拟器测试游戏时需要，缺一不可。 |

## 二、游戏引擎读取资源整体目录（以封神为例）

|  |  |
| --- | --- |
| 目录名称 | 含义 |
| **img** | 游戏的图片资源 |
| **json** | 游戏的数据资源 |
| **Musics** | 游戏的背景音乐资源 |
| **Scenes** | 游戏的剧本文件资源 |
| **Sounds** | 游戏的攻击移动等音效资源 |
| **Hexzmap.e5** | S战斗地图障碍物元素信息 |
| **logo** | 游戏的logo界面 |
| **Pmap.e5** | R场景障碍物元素信息 |
| **strings** | 游戏的单独strings资源，内容是该游戏独有的字段。  用于区别基线版本globalres中的strings，目前只有封神有单独strings。  引擎会优先读取该游戏单独的strings，然后再读取globalres中的strings。 |
| **globalres** | 游戏的单独globalres资源，内容是该游戏独有的图片。  用于区别基线版本globalres中的某些图片，目前只有封神有单独globalres。如“策略”换成“法术”等  引擎会优先读取该游戏单独的globalres，然后再读取通用中的globalres。 |

## 三、游戏img图片资源目录（以封神为例）

|  |  |
| --- | --- |
| 目录名称 | 含义 |
| array | 阵法图片，封神独有。与dic\_array.json对应。 |
| EffectArea | 法术（即策略）使用范围图片，与dic\_mp\_se.json对应。 |
| Face | 人物头像。与dic\_hero.json中的“face\_id”对应。 |
| Gate | 战场地图元素图片。包括城墙、大门等。 |
| HitArea | 攻击范围图片，与dic\_atk\_se.json对应。 |
| HM | S战场地图 |
| Items | 物品图片，与dic\_item.json中的"image\_id"对应。 |
| Mcall | 法术动画图片，如四神法术。 |
| Meff | 武将状态变更效果图片，如攻击力上升等 |
| Mmap | R剧本内场景图片 |
| Pmapobj | R剧本人物形象 |
| Skill | 法术（技能）图标，武将资料界面“法术（策略）”一栏显示的法术图标。 |
| Skill\_act | 法术（技能）动作图片 |
| Skill\_min | 法术（技能）小图标，点击S战场的地形或者建筑物会出现。 |
| Smlmap | S战场小地图，出现在战场右上角。 |
| UnitS | S剧本战场人物形象动作 |

状态显示图片 致盲、昏迷等 globalres中有