**Zuma Deluxe Curv文件分析**

本文将以Spiral为例分析Zuma的关卡文件，阅读此文件时请尽量对照Spiral.dat

文件头：

43 55 52 56 02 00 00 00 01 00 00 00

关键点块大小：

*包含表示关键点数量的int32，这里关键点块大小为514*

02 02 00 00

关键点数量：

*有51个关键点*

33 00 00 00

关键点1：

*坐标由两个int32和两个int8组成，表示坐标、是否可以被打中、以及层什么的，第一个关键点的坐标为(524,-41)*

0C 02 00 00 D7 FF FF FF 00 00

*。。。*

*以下省略51个关键点，与关键点1相同*

*。。。*

路径信息总数：

*总路径信息数，这里一共是2762个，注意第一个路径信息的特殊性*

CA 0A 00 00

路径信息1：

*由两个float32和两个int8组成，表示坐标、是否可以被打中、以及层什么的，这里的坐标是(523.999,-39.999)*

F1 FF 02 44 DB FE 1F C2 00 00

路径信息2：

*由两个int8和两个int8组成，表示偏移坐标、是否可以被打中、以及层什么的，这里的坐标是(0,100)，表示向下偏移(0 / 100, 100 / 100)，即(0, 1)。*

*这里需要注意，偏移总量要尽量保证为1，否则会出现奇妙的效果。*

00 64 00 00

*。。。*

*以下省略2760个关键点，与路径信息2相同*

*。。。*

*注：关键点可以为0个，经简单测试关键点信息对游戏无影响，可以简化文件*

*建议使用支持文本格式曲线的ZumaLevelGenerator生成关卡*