**我的世界—2D 游戏操作说明**

1. **鼠标按键**

左键 --------------------- 填充一个物体

滚轮 --------------------- 换物品（选定物品）

右键 --------------------- 放置一个物体

1. **键盘按键**

W ------------------------ 上移

S ------------------------ 下移

A ------------------------ 左移

D ------------------------ 右移

Ctrl + W ------------------------ 加速上移

Ctrl + S ------------------------ 加速下移

Ctrl + A ------------------------ 加速左移

Ctrl + D ------------------------ 加速右移

Shift ------------------------- 前进

空格 ------------------------- 后退

Esc ------------------------ 返回

按住Z键不放 + 鼠标移动 ------------------------- 连续填充物体

按住X键不放 + 鼠标移动 ------------------------- 连续放置物体

< ------------------------- 区块加载范围(+)

> ------------------------- 区块加载范围(-)

E ----------------------- 打开物品栏

（搜索物品：输入物品代号后再按回车键就把选定的物品移到主物品栏里了）

Q ----------------------- 摧毁主物品栏的物品

T ----------------------- 打开聊天栏

主键盘的数字键（横排）1~9 ------------------------- 换物品（选定物品）

I ----------------------- 显示表格

O ---------------------- 隐藏显示信息

P ---------------------- 隐藏物品栏

**指令集（输入后按回车键）**

1. 在聊天栏上显示输入的文字 直接输入 如：Hello World!
2. 传送自己 /tp @a 传送到坐标x y 如：/tp @a 114 514
3. 放置物体 /put 从x1 y1 到x2 y2 id=物品id 如：/put 1 9 8 1 id=0114
4. 填充物体 /fill 从x1 y1 到x2 y2 如：/fill 1 9 8 1
5. 填充指定物体 /fill 从x1 y1 到x2 y2 id=物品id 如：/fill 1 9 8 1 id=0114
6. 给予物品 /give @a id=物品id 如：/give @a id=0114
7. 复制区块 /copy name=变量名 从x1 y1 到x2 y2 如：/copy name=area 1 9 8 1 注：*复制区块时最好放个方块在x1, y1，要不然粘贴时会错位*
8. 粘贴区块 /glue name=变量名 粘贴的位置x y 如：/glue name=area 4 5 7 3
9. 列出所有已复制区块的变量名 /list copy
10. 清除指定已复制区块的变量名 /del copy name=变量名 如：/del copy name=area
11. 清除所有已复制区块的变量名 /del copy
12. 更改当前世界时间 /time 时间 参数(0-默认，1-静止，2-向左流逝，3-向右流逝)

如：/time 100 1

1. 更改时间流逝速度 /time.speed 速度(1~999) 如：/time.speed 1
2. 主人物召唤 /character on 到坐标x y 如：/character on 6 2
3. 主人物关闭 /character off
4. 更改缩放比例 /scale.z 缩放比例 如：/scale.z 72
5. 设置人物重力加速度 /character.g 重力 如：/character.g 1.5
6. 设置人物跳跃初速度 /character.j 跳跃速度 如：/character.j -24
7. 设置正常行走速度 /character.m 行走速度 如：/character.m 10
8. 设置反常行走速度 /character.l 行走速度 如：/character.l 20

**block文件夹下的三个子文件夹**

building --------- 建筑物品 文件夹

circuit ---------- 红石物品 文件夹

other ------------ 其他物品 文件夹

**自定义添加物品**

1. 打开此游戏根目录的 block 下三个子文件夹的随机一个文件夹，
2. 找到 dic\_block\_image.dict 文件并用记事本打开，
3. 你会看到这样的一个字典里有一些键值对 --------- {‘xxx.png’: ['id', number], ...}，
4. 比如字典中的 'xxx.png' 这是字典中的一个键，['id', number] 这是字典的一个值，
5. 而他们两个是相对的就用一个符号“:”相隔开，这样就组成了一个键值对（一个键对应一个值），
6. 然而，要想添加物品就需要添加键值对到字典里，添加的过程就是：
7. ----------- {'物品图片路径+图片名+后缀': ['定义物品id', 定义物品音效0~5]}

**物品音效**

0 ------ 无声

1 ------ 草的声音

2 ------ 木头的声音

3 ------ 沙子的声音

4 ------ 玻璃的声音

5 ------ 块的声音