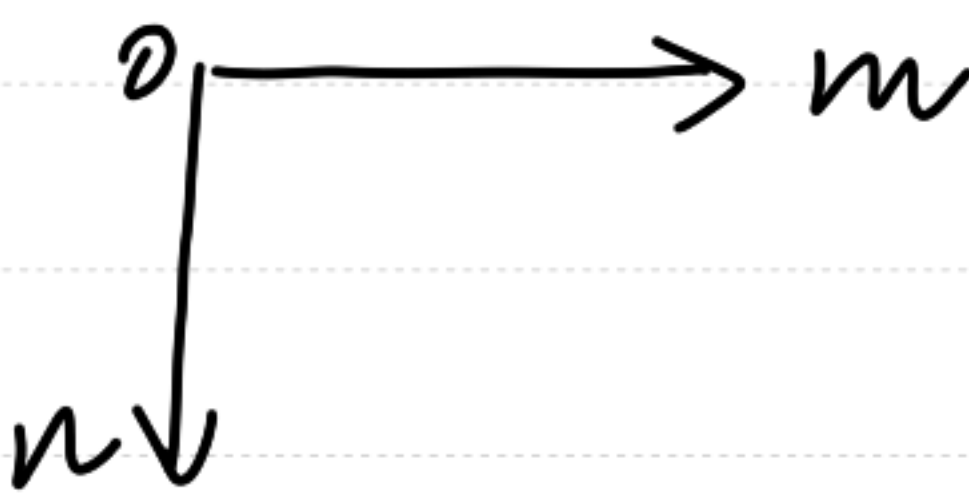


$(\text{stageData} + \text{graphicsData}) + \text{levelData} = \text{level}$

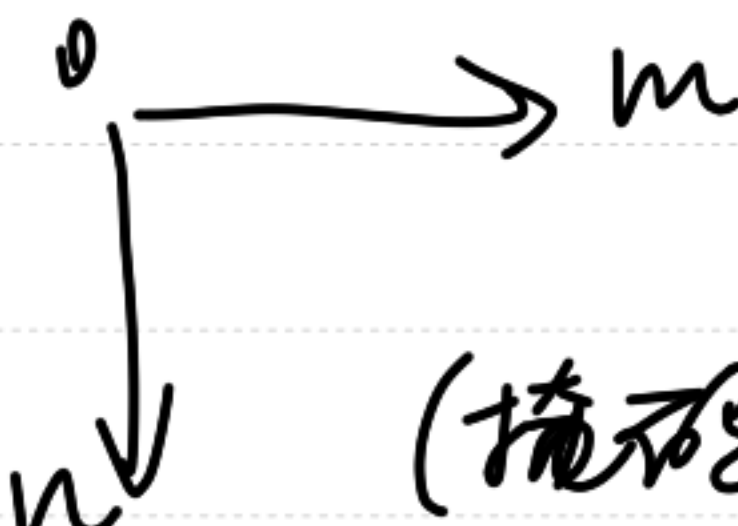
stageData 场地的逻辑信息.
stageSize (m, n).

tileTypes



0: 地面 4: 飞行侵入点
1: 高台 5: 围墙
2: 保护目标. 6: 出入口
3: 侵入点 7: 地穴

placeTypes




0: 不可部署 1: 可部署地面
(掩码) 2: 可部署高台 3: 可部署

graphicsData 场地的图形信息.

centerOffset vec3. 场地模型中心在逻辑空间的坐标.

wallHeight float 0.2 / 0.3 ... 高台的图形高度.

tilesInSubs



每个地块对应模型在组合模型中的子结构 id.

levelData 关卡的逻辑信息.

initialLife int 关卡的初始生命值.

initialCost int 关卡的初始 cost.

costTime float 关卡 cost 恢复 1 点的时间.

banned Career 禁选职业

banned Chow 禁选角色

scrolls 卷轴表.

forbidden Career 禁用职业

forbidden Chow 禁用角色

enemyData 敌方数据:

EnemyData

initial Placed Units 关卡开始前就已部署的单位.

checkPoints (Cnt, Data).

paths (Cnt, Data).

enemies (Cnt, Data).
tracks (Cnt, Data).

Path Data:

Cmd Cnt

Cmds : EnterAtCheckpoint, FinishAtCheckpoint,
WalkToCheckpoint, WaitForDuration,
WaitForMsg, PostMsg, TpIn, Tp, TpOut.

Enemy Data:

Name, Path.

Track Data: track { Cnt.
Cmds.

Track Commands:

0. Wait Duration, ull.
1. Wait Msg, id.
2. Post Msg, id.
3. Summon, enemy.
4. UsePath
- 5.

Path 与 Track 皆发送 EnemyMgrCtrlMsg, id 指 wParam.
该id在局内使用.