功能描述：地图事件的定义可以通过CSV中逐个属性的定义实现

功能实现：

CSV属性说明

1. X：事件地图x坐标
2. Y：事件地图y坐标
3. Description：事件描述，用作注释
4. Id：事件id
5. Category：NPC类型。有not（-1）、stand（0）、turn（1）和walk（2）中的一个
6. Type：Type：事件类型。有TALKMAN\_EVT（0）
7. imgNo：NPC图片id。有ATRIG\_NO\_MAN\_IMGNO（-1）、STAND\_TRIG\_IMGNO（-10）、图片id
8. next：后续事件id。有无后续事件（-1）、后续事件id
9. nPreCondition：有多少个前导事件。
10. nDialog：有多少句对话。
11. nArgument：有多少其他参数。
12. Repeat：事件是否能被重复触发。
13. Args：nArgument个其他参数。
14. Dialogs：nDialog句对话。
15. Pres：nPreCondition个前导事件id。

注：

1. 截至2015-07-15，16:47，后续事件（next）、前导事件（pre）功能尚不能使用

温馨提示：

1. 未开放使用功能的属性应参照例子填写
2. XY坐标可以打开TileMap鼠标选点查看
3. Description不填写对于游戏运行没有影响
4. 事件id可以通过excel拖动鼠标自动累加生成
5. 截至2015-07-15，16:51，事件类型只支持NPC对话事件TALKMAN\_EVT（0）
6. 对于imgNo属性，图片可以在Resources/img/man/目录下挑选
7. 每一条记录属性的个数会因（nPreCondition+ nDialog+ nArgument）不同而有所差异
8. WalkingMan的路径定义在args中，应包括所有转折点，并构成回路