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），GET\_SUP\_EVT（1），DIALOG\_EVT（2），SHADOW\_EVT（3），RELOAD\_EVT（4），BLOODY\_EVT9（5），WATERY\_EVT（6），DUEL\_EVT（7），LNIGHT\_EVT（8），LDAY\_EVT（9），IS\_WIN\_EVT（10）
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。

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，与位置无关事件XY应填写0,0
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. 对于imgNo属性，图片可以在Resources/img/man/目录下挑选
6. 每一条记录属性的个数会因（nPreCondition+ nDialog+ nArgument）不同而有所差异
7. Boss NPC的repeat应为0
8. 赢了才能继续的事件的pre应该设为Boss NPC的Id
9. 对于位置默认，靠next触发的事件来说，repeat是无所谓的

Args协议：

1. WalkingMan（Type 0，Category 3）args中定义行走路径，应包括所有转折点，并构成回路
2. StandingMan（Type 0，Category 1）args中定义面朝方向，为下0左1右2上3
3. GetShadow（Type 3）args中定义男朋友出现位置方向，为下0左1右2上3，默认为右
4. Duel（Type 7）args中定义boss的类型
5. IsWin（Type 10）args中定义监视的duel事件之前的NPC的Id和（可选：胜利之后的对话的Id）

Dialogs协议

1. TALKMAN\_EVT（Type 0）包含对话
2. DIALOG\_EVT（Type 2）包含对话