取自hkc的bg:

name: HK\_Coliseum  
width: 794  zboundary: 316 442  
shadow: bg\sys\hkc\s.bmp  shadowsize: 37 9

name:  
　地圖名稱  
width:  
　地圖寬  
zboundary:  
　上下邊界(此處需取2個值)  
shadow:  
　影子  
shadowsize:  
　影子大小(此處取寬高2個值，人物會站在中間)

第一組用法: 圖片

layer:  
　bg\sys\hkc\back2.bmp(圖片路徑)  
　transparency:  
　width:  
　x:  
　y:  
　loop:  
　cc:  
　c1:  
　c2:  
layer\_end

layer: 圖層開始  
   
transparency:  
0 圖片的黑色部分為不透明  
1 圖片的黑色部分做透明處理  
width:  
　寬，用來做立體效果，一般設定值會比地圖寬小  
　例：獅子山森林的寬3200，而forestt背景width: 設2900  
　(2900-800)/(3200-800) = 7/8，約畫面向右8格時(=場地左移)，forestt背景就要向左移7格  
　例：forests背景width: 設800  
　(800-800)/(3200-800) = 0，表示這個背景固定不動  
x:　y:  
　位置  
　為了達到立體效果，width: 與x: 之間有密切關係  
　像是獅子山森林放在最右邊才出現的forestm4背景  
　forestm4圖寬184，x: 1216，width: 1400  
　1216 + 184 = 1400，表示畫面移到最右邊時，圖片剛好貼在最右側  
loop:  
　循環  
　向右每多少px重複貼這張圖(只能水平貼)  
cc:　c1:　c2:  
　動態圖片  
　以hkc為例:  
　cc: 16  c1: 0  c2: 7  
　cc: 16  c1: 8  c2: 15  
　表示動畫循環時間為16TUs  
　back2在循環的第0 ~ 7 frame顯示  
　back22在循環的第8 ~ 15 frame顯示  
   
layer\_end 圖層結束(注意!沒有冒號)

第二組用法: 填滿色彩

layer:  
　(圖片路徑，任意一張圖就可以了)  
　rect:  
　x:  
　y:  
　width:  
　height:  
layer\_end

rect:  
　色碼(底下介紹)  
x:　y:  
　位置  
width:　height:  
　寬與高(這部分不能做立體效果，只能在畫面中固定某區域填滿)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 色碼表(32色下執行) | | | |
| Color | rect: | Color | rect: |
| red | 63488 | maroon | 30720 |
| lime | 1984 | green | 960 |
| blue | 31 | navy | 15 |
| yellow | 65472 | olive | 31680 |
| fuchsia | 63519 | purple | 30735 |
| cyan | 2015 | teal | 975 |
| white | 65503 | silver | 48599 |
| gray | 31695 | black | 0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 請輸入rect值 | 顯示顏色 | |
| ※點擊上面數字可代入色碼 |  |  |
| 請輸入RGB值0 ~ 255 | 近似rect值 | |
| 窗体顶端  　R 　G 　B  窗体底端 |  |  |

感謝 ↖吾≠葉↘ 提供算式...  
RGB換算回來rect，不考慮溢位  
若您輸入16進制(前面加0x或0X)或8進制(前面加0)，會幫你轉回10進制  
rect轉rgb，限輸入10進制   
   
如何換算10進制與16進制:  
到附屬應用程式，開 小算盤(計算機)，檢視→切換到工程型  
   
如何找到顏色代碼:  
到附屬應用程式，用 小畫家 開啟圖片後，用滴管，點想要的顏色  
到上面工具列，色彩→編輯色彩→定義自訂色彩  
就可以找到此顏色的RGB數值