

地图编辑器使用说明

目录

界面说明..... 2

新建/打开地图..... 2

主界面..... 3

关卡属性..... 7

地图属性..... 8

发布地图..... 9

事件..... 9

脚本..... 11

附录..... 14

主角属性..... 14

地形类型..... 14

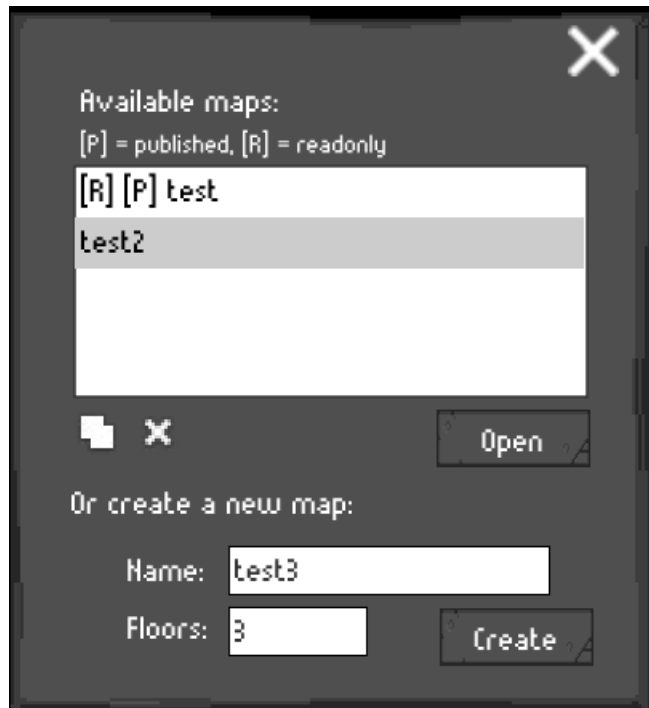
怪物类型..... 15

NPC 类型..... 16

物品类型..... 16

界面说明

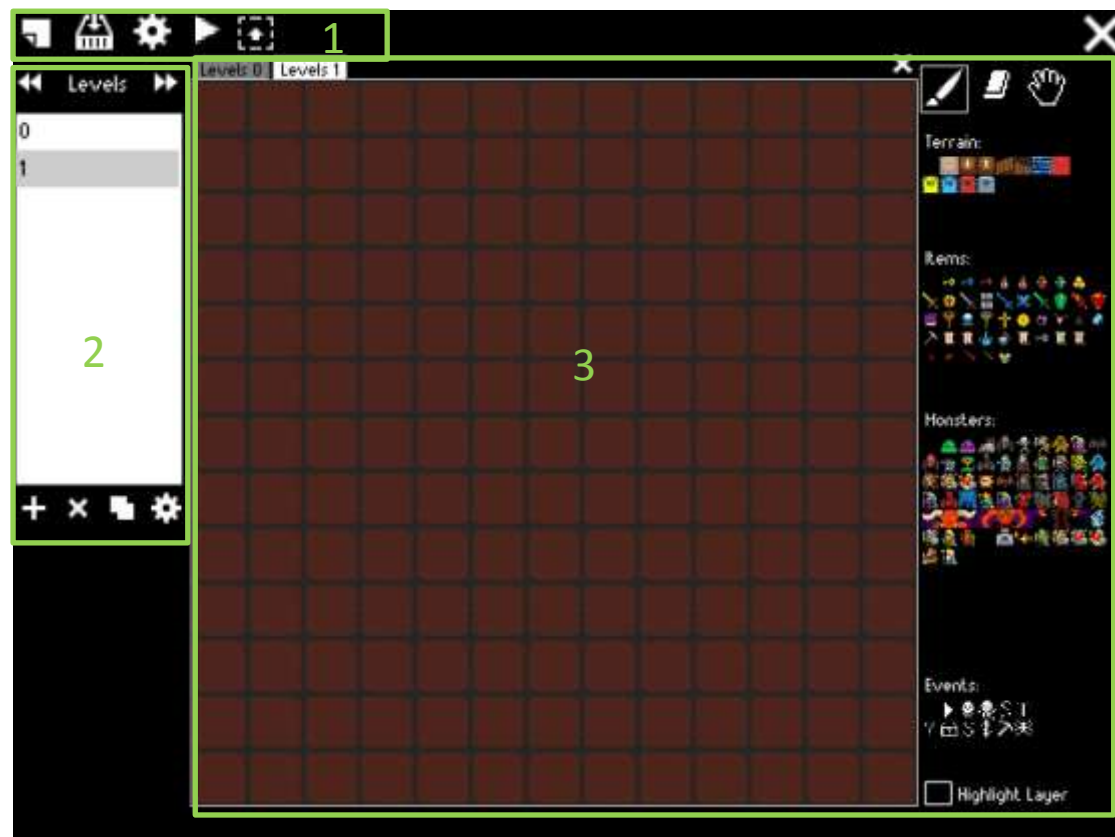
新建/打开地图

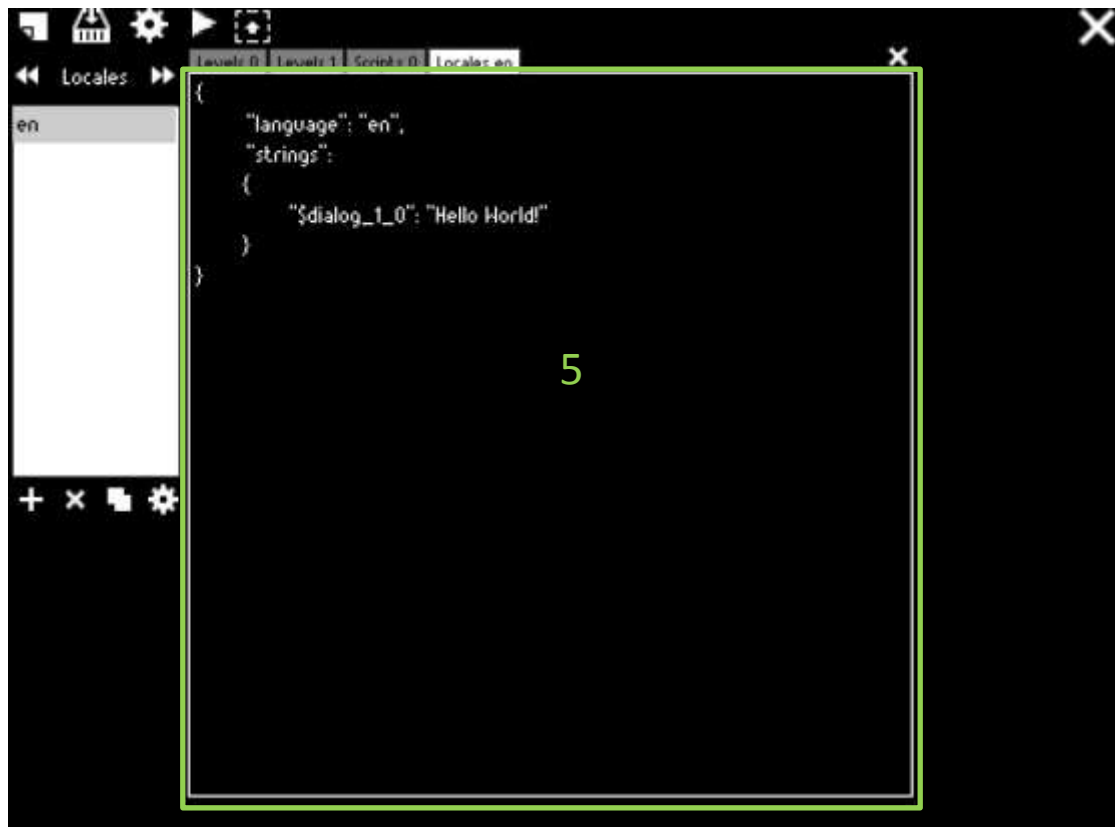


地图列表中的[P]表示地图已发布，[R]表示地图是其他玩家共享的，你不能修改，但是可以复制出一份你自己的拷贝。为了避免混淆，地图最好不要起一样的名字。

创建新地图时需要输入地图名称和层数。名称由字母，数字或空格组成，最多 30 个字符。层数表示地图的初始关卡数，之后增加关卡会自动扩充这个数字。

主界面





1. 工具栏

地图内的任何资源都不会自动保存，所以切记时时保存你的修改。

在测试地图前，最好也进行一次保存，以免测试中出现任何问题，导致程序崩溃，修改丢失。

2. 资源列表

资源包括关卡，脚本，多语言，音乐，音效，自定义图素集，自定义数据等。目前仅支持前三种资源的编辑。

像地图一样，任何资源也可以被删除或复制。

关卡资源的名称即是它的层数。层数是从 0 开始的整数，地图编辑器最大支持 999 层。注意这里的层是物理的概念，表示存储的索引。在游戏中的 **xx F** 是显示的层数，它的显示逻辑是当前物理层数+baseFloor。例如当前是 1 层（资源名为“1”），baseFloor 是-50，则显示为-49F。

关于 baseFloor 的设置，参见[地图属性](#)。

脚本资源的名称由字母，数字或下划线（_）组成，最多 10 个字符。建议的命名规则是“脚本相关层数_脚本编号”，例如第 10 层的第 1 个脚本命名为“10_1”。

多语言资源的名称由 2 个小写字母组成，这 2 个小写字母对应了使用的语言码。关于语言码，详见（表中的 639-1 列）：

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ISO_639-1_codes

你的地图应该至少支持 en 语言码。当然，如果你的地图中并没有太多文本，你也可以直接把文本放到在事件或脚本中。但是建议将所有文本都放入到多语言资源中，这样方便其他玩家翻译。

2.1. 导出资源

任意资源都可以导出为文件，并储存到你的文件系统。这样你既可以用自己习惯的文本编辑器对脚本或多语言进行编辑，也可以在其它地图导入这些资源。

2.2. 导入资源

切换到某一种资源类型，你就可以导入该类型的资源文件了。导入的资源名称等同于文件名（不包括后缀）。导入成功后，已存在的同名资源会被导入的资源覆盖。

3. 地图编辑

地图编辑由 3 部分界面组成。正中间的为编辑区域。右边的为地图编辑工具栏，包括图素刷（快捷键 Q），橡皮（快捷键 W），选取工具（快捷键 E）。当编辑事件时，屏幕左下方会出现事件属性栏。

图素刷工具

图素刷可以将某一个选中的图素刷到地图上。点击某一个图素后，该图素会高亮显示，这时在编辑区域按下鼠标，鼠标所在的格子就会被设置为所选图素。

在地图编辑器中，墙体不会自动连接，所以所有的墙看起来都是一个个独立的柱子。不用担心，在游戏中，墙体会按照周围的墙的方向自动连接。你通过测试看到实际的效果。

不同类型的图素是可以叠加的。例如，你可以将一个怪物刷到有墙的位置，它们将会同时存在。同一类型的图素，在一格中只能有一个，例如将一个事件刷到一个有事件的位置，则会覆盖掉之前的事件。

根据上述事实，你应该能猜到地图是基于图层编辑和显示的。选择图素会自动选择图层。工具栏下方有一个“高亮显示当前层”的选项，勾选后，所选图素的所在层正常显示，其它图层会变暗。

橡皮工具

橡皮工具用于擦除图素。你只有在选择图素之后橡皮工具才知道你是想擦除那一类图素。例如某一格同时有墙和怪物。如果你选中了任意一个地形图素，则墙会被擦掉。同理，如果你选中了任意一个怪物，则怪物会被擦掉。橡皮工具比较适用于对刚刚进行的操作进行修正。另外一种擦除方法是，在使用图素刷工具时，选择某一图素集的第一个图素（一般为空白图素），再将该空白图素刷到要擦除的位置，该位置的图素就会被空白图素覆盖掉。

选取工具

选取工具用于选取、移动、复制事件，或拖动地图。

[事件](#)是唯一有属性的图素。当你需要修改事件属性时，选择选取工具，然后在编辑区域的事件上点击鼠标，就可以在屏幕左下方的属性栏进行编辑了。

选取工具同样可以用来移动或复制（按住 **Ctrl** 键）事件。由于一格中只能有一个事件，所以一个事件是不能拖动到另一个事件上的。

当地图大于屏幕显示范围（13x13 格）时，选择选取工具，并用鼠标拖拽编辑区域，就可以拖动地图到你想要编辑的视窗范围。

事件属性栏

Event Properties:	
terra	1
y	10
x	4

当创建或选择事件时，屏幕左下方会出现事件属性栏，如上图所示。属性栏的第一列为参数名，第二列为参数值。参数名是大小写敏感的，所以请注意拼写。

参数的顺序没有要求。

4. 脚本编辑

[脚本](#)编辑框实际上就是一个文本编辑框。选择右侧的命令，可以自动插入新的命令，同时下方会提示该命令的参数。命令和参数之间，参数和参数之间，都是用空格分开。如果参数是文本内容且里面有空格，需要用双引号（" "）包住文本内容。再次强调，文本最好还是放到多语言资源里，这样不用担心空格问题，同时文本还可以复用。

5. 多语言编辑

多语言资源实际上是一个 JSON 文件，格式请参考：

<http://json.org/example>

“strings”中包含的键值对即是事件和脚本引用的多语言文本。多语言文件示例：

```
{
  "language": "en",
  "strings":
```

```

{
    "$dialog_10_1": "Who are you?",
    "$dialog_10_2": "Hello World!",
    "$dialog_10_3": "Nice to meet you!"
}

```

其中"\$dialog_xx_x"为文本 ID，冒号后面的为文本内容。文本 ID 以"\$"开头，后面可以是任意字符串，但建议格式为“文本用途_关卡层数_编号”。如"\$dialog_10_1"表示第 10 层第一个对话内容。

对话事件示例：

Event Properties:	
text	\$dialog_1_

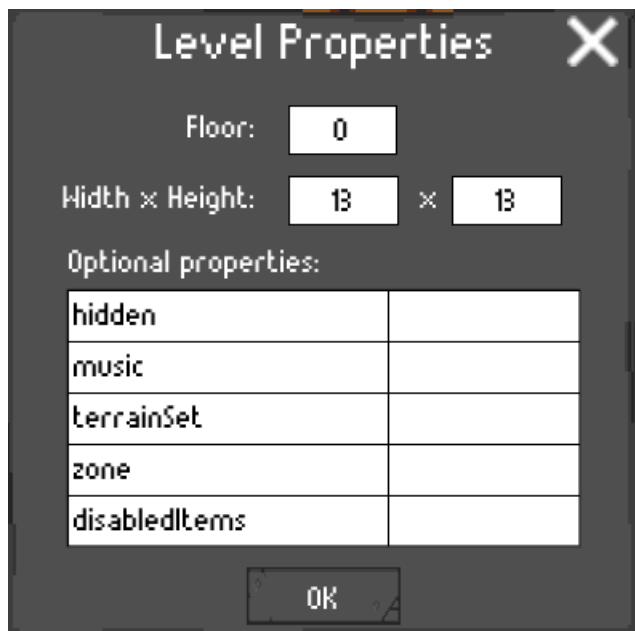
脚本示例：

```
showDialog $dialog_10_1 128
```

```
showDialog $dialog_10_2 134
```

```
showDialog $dialog_10_3 128
```

关卡属性



The image shows a 'Level Properties' dialog box with a close button (X) in the top right corner. It contains the following fields and sections:

- Floor:** A text input field containing the value '0'.
- Width x Height:** Two text input fields, both containing '13', separated by a multiplication symbol 'x'.
- Optional properties:** A table with five rows and two columns. The first column lists property names, and the second column is empty for user input.

hidden	
music	
terrainSet	
zone	
disabledItems	
- OK:** A button at the bottom center of the dialog.

每个关卡可以单独设置属性，包括所在层，尺寸和其它可选属性。

所在层即是关卡的名称。修改这个值会同时修改名称和所在层，同时，如果新命名的层之前已经存在，会被该层覆盖掉。

关卡尺寸默认为 13x13 格，最大为 42x42。超过 13x13 会导致游戏中的滚屏。如果减小一个

关卡的尺寸，会导致部分被裁去，但剩下的数据会保留。增加尺寸不会导致数据丢失。

可选属性说明：

- **hidden**: 该层是否为隐藏关卡。默认为 0（不隐藏）。设置为 1 则为隐藏关卡，只能通过传送卷轴或脚本到达。
- **music**: 背景音乐 ID。默认为空，表示播放该区的默认背景音乐。支持的音乐 ID 包括：Arena, Final, Lobby, Serect, Start, Zone0, Zone1, Zone2, Zone3, Zone4
- **terrainSet**: 地板和墙的图素集编号（0-5）。默认为空，表示使用该区的默认图素集编号。
- **zone**: 该层所属区。默认为空，所属区=层数/10。修改该值会导致默认 music 和 terrainSet 的改变，同时数值也会有影响。
- **disabledItems**: 该层禁用的[物品类型](#)，可以是多个，之间用逗号(,)隔开。示例: 21,22,31,35 表示该层无法使用飞行手杖，水晶球，上行卷轴，下行卷轴。

地图属性



The image shows a 'Map Properties' dialog box with a close button (X) in the top right corner. It contains three sections of settings, each with a table of key-value pairs.

baseFloor	0
startLevel	0
maxLevel	1

Hero Properties:

gold	0
shieldType	0
yellowKeys	0
addItems	
life	1000
attack	10

Other settings:

canSaveAndLoad	false
luckyCoinBonus	0.1
flyNearStairs	false

At the bottom of the dialog are two buttons: 'Save' and 'Cancel'.

- 基础属性：
 - **baseFloor**: 关卡 0 显示的层数。可以是负数。
 - **startLevel**: 游戏开始时的关卡。
 - **maxLevel**: 最大关卡层数。设置这个值会限制该关卡向上传送和上楼梯，但不会影响关卡资源。也就是说这个层数之后的关卡依然存在，只不过无法到达。
- 英雄初始属性：
 - **life**: 生命值。

- attack: 攻击力。
- defence: 防御力。
- weaponType: 剑的类型（10, 12, 14, 16, 18）。为 0 表示无武器。
- shieldType: 盾的类型（11, 13, 15, 17, 19）。为 0 表示无防具。
- gold: 金币数量。
- yellowKeys: 黄钥匙数量。
- blueKeys: 蓝钥匙数量。
- redKeys: 红钥匙数量。
- addItems: 初始物品。可以是多个，之间用逗号（,）隔开。
- 其它设定：
 - canSaveAndLoad: 该地图是否支持自由存读档。
 - luckyCoinBonus: 幸运金币的加成百分比（0-1）。
 - flyNearStairs: 使用飞行手杖是否需要在楼梯旁边。

发布地图



发布成功后，其他玩家就可以在“玩家地图”里看到你的地图了。发布了的地图作者仍然可以编辑并保存，但不会影响已有的玩家存档数据。只有重新开始游戏的玩家才会看到改动。已发布的地图不能删除，所以在发布之前请尽量测试。你可以在发布之前共享该地图，这样其他玩家也可以帮忙测试。

事件










参数区分大小写；


参数的顺序没有要求；

事件如果在 NPC 上，则与 NPC 交互时触发；如果在门上，则开门时触发；如果在怪物上，则消灭怪物后会触发；在空地上，只有脚本事件才会触发。

事件触发后默认消失。只有开始点和脚本事件在设置属性 **keep=1** 后不会消失，可重复触发；

事件说明：

事件图标	ID-类型	说明	参数（[]内的为可选参数）	参数说明
	1-开始点	主角进入该层后的初始位置。就算有上下楼梯，仍会从该点开始。一般用于地图的开始层（startLevel）或隐藏层。	[scriptId] [keep]	执行的脚本 ID； 是否在触发后保留
	2-看守点	放置看守的位置。消灭该层所有同组看守后，会触发清除。	desId	看守/清除的组 ID
	3-清除点	一般放置是要清除的地形上，如绿门。触发清除后，所有同组的地形全部变为空地。	desId	看守/清除的组 ID
	4-脚本	执行指定脚本	id [keep]	脚本 ID； 是否在触发后保留
	5-陷阱	触发后会改变地形。也可用于增加怪物或道具。	x y [terrainType/monsterType/itemType]	受影响的坐标 X； 受影响的坐标 Y； 要改变的 地形 /增加的 怪物类型 /增加的 物品类型
	10-对话	显示对话框	text [buttonText]	对话内容； 按钮文字
	11-奖励	奖励物品给主角	text itemType count	对话内容； 物品类型 ； 数量
	12-出售	出售物品给主角	text itemType count gold [repeat] [rewardText]	对话内容； 物品类型； 数量； 价格（金币数量，如果为 0 则使用默认价格）； 是否可以重复购买； 交易成功后的额外对话内容
	13-回购	从主角那里购买物品	text itemType count gold	对话内容； 物品类型； 数量； 价格（金币数量，

			[repeat]	如果为 0 则使用默认价格); 是否可以重复回购
	14-挖墙	挖开指定位置的墙。也可以用清除其它类型的地形。	text digX digY	对话内容; 目标点坐标 X; 目标点坐标 Y
	15-提升属性	增加主角的一项或多项 属性	text life/attack/defence	对话内容; 生命/攻击/防御的增加值 (如果小于 1, 则按百分比增加, 如 attack=0.05 表示增加 5% 的攻击)

脚本

命令和参数区分大小写;

参数有先后顺序;

一个脚本由一到多个命令组成。脚本按顺序执行每一条命令, 直到:

1. 所有命令执行完, 或
2. 断言失败, 或
3. 运行其它脚本, 或
4. 传送到其它层

命令和参数 ([] 内的为可选参数)	说明	示例
addMonster x y monsterType [fadeInTime]	在 x,y 处添加一个类型为 monsterType 的 怪物 或 NPC 。淡入时间为 fadeInTime, 单位为秒。	addMonster 6 6 27 在 6,6 处添加一个幻术师
addEvent x y eventType [properties]	在 x,y 处添加一个类型为 eventType 的 事件 , 属性为 properties。	addEvent 6 6 4 {"id": "2_0"} 在 6,6 处添加一个脚本事件, 触发时运行脚本"2_0"
attackHero monsterX monsterY	让 monsterX,monsterY 处的怪物开始攻击主角	attackHero 6 6 让 6,6 处的怪物攻击主角
assertVar name [value] [elseScriptId]	断言变量 name 的值是否为 value (如果无 value 参数, 则断言该变量未被设置过)。如果失败, 则停止当前脚本, 运行 elseScriptId 脚本。 内置变量: _item_{itemType} 表示主	assertVar "_weaponType" 18 "10_0" showDialog "You have got the Fire Sword!" 如果主角的武器类型是火焰剑, 则显示对话, 否则运行脚本"10_0"

	角是否有类型为 <code>itemType</code> 的物品 _weaponType 表示主角的武器类型 _shieldType 表示主角的盾类型	
assertMonster x y [type]	断言 x,y 处的怪物类型为 <code>type</code> 。如果无 <code>type</code> 参数，则断言该处有怪物。	<code>assertMonster 6 6</code> 断言 6,6 处有怪物
consumeItem itemType [count]	消耗主角的物品，物品类型为 <code>itemType</code> ，数量 <code>count</code> 默认为 1。	<code>consumeItem 50</code> <code>consumeItem 51</code> <code>consumeItem 52</code> <code>consumeItem 53</code> 消耗主角身上的 4 个火焰剑碎片
clearMonsters	清除当前层的所有怪物。	
clearTerrain x y	清除 x,y 处的地形。	<code>clearTerrain 6 6</code>
delay duration	等待 <code>duration</code> 秒后继续执行脚本。	<code>delay 1.5</code>
fade color duration	屏幕淡入或淡出。 <code>color</code> 的格式为“0xAARRGGBB”，其中 ARGB 分别为 16 进制表示的透明度，红色，绿色和蓝色值。常用值： 0xffffffff 白色淡出 0xff000000 黑色淡出 0x00000000 黑色淡入 0x00ffffff 白色淡入 注意： <code>fade</code> 命令是异步的，意味着下一条命令会马上执行，而不是在 <code>duration</code> 秒才执行。如果需要等待，请配合 <code>delay</code> 使用。	<code>fade 0xffffffff 1.5</code> <code>delay 1.5</code> <code>fade 0x00ffffff 1.5</code> <code>delay 1.5</code> 白色淡出然后淡入，总时长为 3 秒。
faceHero dir	设置主角的朝向，1=上，2=下，4=左，8=右。	<code>faceHero 2</code> 将主角面朝下方
finishGame	完成游戏，并回到主菜单。	
moveHero toX toY	将主角移动到 toX,toY 处。	
moveMonster fromX fromY toX toY	将 fromX,fromY 处的怪物移动到 toX,toY。	
pickUpItem itemType [count]	拾取（获得）物品，物品类型为 <code>itemType</code> ，数量 <code>count</code> 默认为 1。	
pauseMusic	暂停音乐。	
playMusic id	播放音乐。	<code>playMusic Arena</code>

playSound id	播放音效。	playSound earthquake 播放地震音效
quickSave	快速存档。选择“重新开始”时游戏会从调用 quickSave 的点开始。	
runScript id	运行脚本	
removeEvent x y	移除 x,y 处的事件。	
removeMonster x y [fadeOutDuration]	移除 x,y 处的怪物。淡出时间为 fadeOutDuration 秒。	
setDarkness lightRadius [lightColor]	将地图隐藏在黑暗中，只显示以玩家为中心半径为 lightRadius (0-50) 范围内的事物。如果 lightRadius 为 0，则清除黑暗，重新显示地图。	setDarkness 50 0xff0000 显示半径为50的红色光源。 setDarkness 0 清除黑暗，重新显示地图。
setHero stats value	设置主角的 属性 。	setHero attack 10 setHero defence 10 设置主角的攻击和防御为 10
setItem x y type	设置 x,y 处的 物品类型 为 type。	setItem 1 1 3 在 1,1 处放置一个红钥匙
setTerrain x y type	设置 x,y 处的 地形 为 type。	setTerrain 1 1 4 在 1,1 处放置上楼梯口
setVar name value	设置变量 name 的值为 value。	
shake duration	晃动屏幕，持续 duration 秒。	
showDialog text [npcType] [title] [buttonText]	显示对话框。内容为 text，头像对应 NPC 类型 ，标题为 title，按钮文字为 buttonText	showOptions “你想要什么？” [“剑”，“盾”，“什么都不要”] [“1_1”，“1_2”] 上面这条命令会显示有三条选项的对话框。选择第一个选项会执行脚本“1_1”；选择第二个会执行脚本“1_2”；选择第三个则什么都不会发生，因为没有关联脚本。
showMessage text	显示下方消息。	showMessage ""
showOptions text items scripts	显示多选一的对话框。	
spawnMonsters [density]	当前层生成怪物。density 表示平均每格空地生成一个怪物的密度，默认为	

	0.4。	
stopMusic	停止音乐。	
stopSound id	停止音效。	stopSound earthquake 停止地震音效
teleport floor [x] [y] [hasGfx]	传送到 floor 层的 x,y 处。 hasGfx 表示是否有传送特效动画，默认为有。如果为无则瞬间传送。如果不设置 x,y 属性，则传送到默认开始点。	teleport 1 0 0 0 将主角瞬间传送到 1 层默认开始点，无动画效果。
calculateScore	计算玩家得分	

附录

主角属性

属性名	描述
life	生命值
attack	攻击力
defence	防御力
gold	金币
yellowKeys	黄钥匙数
blueKeys	蓝钥匙数
redKeys	红钥匙数
weaponType	剑类型
shieldType	盾类型
drainLife	吸血百分比 (0-1)

地形类型

ID	名稱
0	空地
1	墙
2	假墙
3	隐形墙
4	上楼梯口
5	下楼梯口
6	铁墙
7	岩浆
8	保留

9	保留
10	黄门
11	蓝门
12	红门
13	绿门

怪物类型

ID	名稱
1	綠史萊姆
2	紫史萊姆
3	老鼠
4	黑蜘蛛
5	骷髏
6	骷髏士兵
7	土元素
8	骷髏王
9	黑蝙蝠
10	紅蜘蛛
11	無頭殭屍
12	眼鏡蛇
13	蝎子
14	殭屍
15	吸血鬼王
16	半獸人戰士
17	哥布林戰士
18	食人魔戰士
19	水元素
20	蜥蜴戰士
21	墮落的矮人
22	矮人隊長
23	魔法之眼
24	紅蝙蝠
25	死靈法師
26	高階法師
27	幻術師
28	高階騎士
29	火元素
30	幻術領主
31	蝎子王
32	莫倫絲
33	大主教
34	幻術之王

35	小惡魔
36	地獄犬
37	幼龍
38	幽靈
39	祖爾勒姆之子
40	祖爾勒姆之角
41	祖爾勒姆之首
42	祖爾勒姆之角
43	祖爾勒姆之翼
44	祖爾勒姆之胸
45	祖爾勒姆之翼
46	祖爾勒姆之爪
47	祖爾勒姆之腿
48	祖爾勒姆之爪
49	燈妖

NPC 类型

128	英雄
129	老者
130	商人
132	升级祭坛
133	神灯
134	盗贼
135	矮人 A
136	矮人 B
137	矮人队长
138	矮人工匠大师
139	矮人国王

物品类型

ID	名稱
1	黃鑰匙
2	藍鑰匙
3	紅鑰匙
4	初級藥水
5	高級藥水
6	攻擊寶石
7	防禦寶石
8	金幣

10	銅劍
11	銅盾
12	鐵劍
13	鐵盾
14	鋼劍
15	鋼盾
16	騎士劍
17	騎士盾
18	火焰劍
19	火焰盾
20	怪物之書
21	飛行手杖
22	水晶球
23	冰凍手杖
24	十字架
25	幸運金幣
26	防魔戒指
27	吸血鬼之牙
28	暗影斗篷
29	屠龍手套
30	魔鍬
31	上行卷軸
32	傳送卷軸
33	聖水
34	炸彈
35	下行卷軸
36	金鑰匙
37	地震卷軸
38	混亂卷軸
50	劍柄
51	劍護手
52	暗色劍刃
53	明色劍刃
54	秘銀甲