关卡编辑相关规则逻辑

编写者：刘品资

编写日期：2020-2-7

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
| 刘品资 | 2020-2-7 | 初稿 |
|  |  |  |

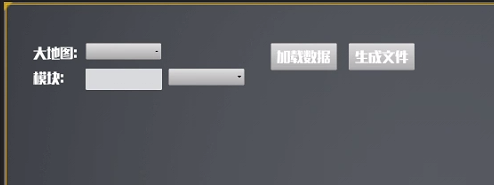
# 编辑器相关

1. 打开需要编辑场景，

设置gameMode 为 BP\_MapEditorGameModeBase



1. 选择和设置



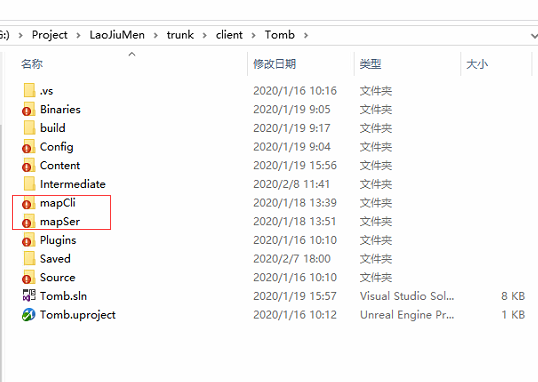
1. 新增大地图需要在相应文件夹（..\trunk\client\Tomb\mapCli）手动创建对应id文件夹
2. 模块可输入id或下拉选择已有id
3. 加载数据：加载选择的大地图的模块的数据
4. 生成文件：将编辑数据保存至选择的大地图的模块
5. 编辑相关
6. 触发区域所在路径



1. 将触发区域拖进场景可增加触发区域
2. 选中场景中的触发区域进行参数配置（需先才能选中）
3. 选中触发区域，细节页签下的MapObject中进行参数修改



1. 数据导出位置



# 表格配置

表：地图层数表\_layer

|  |  |
| --- | --- |
| **字段** | **备注** |
| 层数ID |  |
| 所属副本 |  |
| 层数类型 |  |
| 单层随机模块数量范围 |  |
| 层数必然使用模块 |  |
| 层数随机模块 |  |
| 单层全随机无素(1(元素id)#1(数量)#10(权重)|) |  |
| 随机次数(10(最小随机次数）#20(最大随机次数)#1(单元素id最多随机的次数)) |  |
| 必然出现的元素,只随机数量1#1#2000|1#2#2000|1#3#10000|2#2#10000 |  |
| 必然出现随机元素，随机元素id 1#1|2#1|3#1 |  |
| 随机的id个数 |  |

表：地图模块表\_modular

|  |  |
| --- | --- |
| **字段** | **备注** |
| 层数ID |  |
| 所属副本 |  |
|  |  |