

地下城守护者脚本命令参考文献 V1.4

游戏粉丝改进

http://keeper.lubiki.pl/dk1_docs/dk_scripting_ref.htm

目录

1.0 脚本入门

1.1 找到关卡脚本

1.2 脚本布局

1.3 解释地图

2.0 脚本的参数和变量

2.1 游戏进程（游戏时间轴）

2.2 玩家

2.3 变量

2.4 比较符

2.5 动作标记

2.6 生物名称

2.7 房间名称

2.8 门和陷阱名称

2.9 魔法名称

3.0 其他命令

3.1 REM

3.2 WIN_GAME

3.3 LOSE_GAME

3.4 SET_FLAG([player],[flag],[a])

3.5 SET_TIMER([player],[timer])

3.6 IF([player],[variable][comparison][a])

3.7 IF_ACTION_POINT([action point],[player])

3.8 IF_AVAILABLE([player],[name][comparison][a])

3.9 ENDIF

3.10 RESET_ACTION_POINT([action point])

3.11 NEXT_COMMAND_REUSABLE

4.0 设置命令

4.1 SET_GENERATE_SPEED([a])

4.2 COMPUTER_PLAYER([player],[a])

4.3 START_MONEY([player],[gold])

4.4 MAX_CREATURES([player],[a])

4.5 ALLY_PLAYERS([player],[player])

5.0 生物，魔法，陷阱和门

5.1 ADD_CREATURE_TO_POOL([creature],[a])

5.2 CREATURE_AVAILABLE([player],[creature],[can be available],
[is available])

5.3 ROOM_AVAILABLE([player],[room],[can be available],
[is available])

5.4 DOOR_AVAILABLE([player],[door],[can be available],
[number available])

5.5 TRAP_AVAILABLE([player],[trap],[can be available],
[number available])

5.6 MAGIC_AVAILABLE([player],[spell],[can be available],
[is available])

5.7 DEAD_CREATURES_RETURN_TO_POOL([a])

6.0 配置生物

6.1 SET_CREATURE_MAX_LEVEL([player],[creature],[max experience])

6.2 SET_CREATURE_STRENGTH([creature],[a])

6.3 SET_CREATURE_HEALTH([creature],[a])

6.4 SET_CREATURE_ARMOUR([creature],[a])

6.5 SET_CREATURE_FEAR([creature],[a])

7.0 配置研究

7.1 默认的研究值

7.2 RESEARCH([player],[research type],[room or spell],[a])

8.0 关卡里添加新的生物和阵营

8.1 ADD_CREATURE_TO_LEVEL([player],[creature],[action point],[a],[experience],[gold])

8.2 ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL([player],[action point],[head for],[action point/target player],[experience],[gold])

8.3 CREATE_PARTY([party name])

8.4 ADD_TO_PARTY([party name],[creature],[experience],[gold],[objective],[countdown])

8.5 ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL([player],[party name],[action point],[head for],[action point/target player],[experience],[gold])

8.6 ADD_PARTY_TO_LEVEL([player],[name],[action point],[a])

9.0 显示信息和影响界面

9.1 DISPLAY_OBJECTIVE([a],[player])

9.2 DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS([a],[x],[y])

9.3 DISPLAY_INFORMATION([a])

9.4 DISPLAY_INFORMATION_WITH_POS([a],[x],[y])

9.5 QUICK_OBJECTIVE([a],[“objective”],[where])

9.6 QUICK_INFORMATION([a],[“information”])

9.7 TUTORIAL_FLASH_BUTTON([button],[player])

9.8 BONUS_LEVEL_TIME([a])

9.9 SET_MUSIC([a])

10.0 调整电脑玩家

10.1 电脑玩家的控制因素

10.2 SET_COMPUTER_PROCESS([player], ["process name"], [priority],
[data1], [data2], [data3], [data4])

10.3 SET_COMPUTER_CHECKS([player], ["checks name"], [check every],
[data1], [data2], [data3], [data4])

10.4 SET_COMPUTER_EVENT([player], ["event name"], [data1], [data2])

10.5 SET_COMPUTER_GLOBALS([player], [a], [a], [a], [a], [a], [a])

11.0 其他命令 2

11.1 LEVEL_VERSION(1)

11.2 ADD_GOLD_TO_PLAYER ([player], [a])

11.3 PLAY_MESSAGE([player], [?], [a])

11.4 SET_CREATURE_TENDENCIES([player], [?] , [a])

11.5 REVEAL_MAP_RECT([player], [a1], [a2], [a3], [a4])

11.6 REVEAL_MAP_LOCATION([player], [a], [aa])

11.7 RESEARCH_ORDER([player], [?], [??], [a])

11.8 其他未知命令

- 12.0 脚本命令索引
- 13.0 荣誉榜
 - 13.1 中文翻译制作方
- 14.0 更改日志
- 15.0 参考文献

1.0 脚本入门

要让你的地图在 Dungeon Keeper 中运行，你首先要把脚本写出来。如果你不这样做，地图将无法正确加载，游戏将无法发挥地图的作用。该脚本将告诉 Dungeon Keeper 什么技能是可用的，什么生物出现和其他设置，这些都是关卡里独特的。

1.1 找到关卡脚本

当你第一次保存你的关卡时，在关卡目录里（译注：levels 目录）会有若干对应编号的文件。例如，为 200 级（如下），下面的文件被创建：

```
Map00200.apt
Map00200.clm
Map00200.dat
Map00200.inf
Map00200.lgt
```

```
Map00200.lif  
Map00200.own  
Map00200.slb  
Map00200.tng  
Map00200.txt  
Map00200.wib  
Map00200.wlb
```

你会发现有一个 `txt` 文件包含在列表中。这是您将编辑的脚本文件。

如果你打开它，你会看到它包含了许多命令，它包含了关卡游戏所使用的命令。当你看了范例脚本，打开你自己的关卡的脚本文件。

1.2 脚本布局

你可以在脚本中输入任何可行命令。脚本运行起来不像一个正式的程序或 HTML 脚本。相反，地下城守护者将它储存在内存里。这意味着，如果在满足条件的情况下，命令将被触发。在你写你的剧本时，记住这一想法。

脚本例子如下列出的：

设置命令

设置生物速度（译注：生物通过入口进入速度）

设置电脑玩家（可设）

设置起始金

设置最大生物数

设置生物种类（译注：可通过入口进入的生物）

建立有效的生物（译注：某阵营可通过入口获得的生物）

设置可用房间

设置可用门

设置可用的陷阱

设置可用法术

调整任何生物统计（译注：某阵营可通过入口获得的该生物的数量）

调整任何研究速度

设置标记

设置计时器

设置方

添加所有的生物的种类（译注：估计是添加部队或小队，后面有讲）

主要脚本

IF 命令

IF 目标命令

IF 信息图标的命令

IF 命令的成立（如有必要）

IF 命令的不成立（如有必要）

这样做是为了保持脚本的可读性和容易看出错误。虽然没有必要，它是好的做法，以保持这种格式，所以其他人可以看你的脚本，而不觉得难以理解。

这本手册的每一款都有一个不同的主题，你应该试着去通过每一个分段，把命令放在你的脚本中，以相同的顺序。这是为了保持脚本的相似，让其他人可以很容易地参考。

1.3 解释地图

Dungeon Keeper Editor 是一个地图编辑器，你可以使用，研究和剪切和粘贴。单人游戏例子地图是 200 关卡，多人游戏地图是 201 关卡（译注，估计是说地图编号）。这些可玩的关卡都有独特的可玩性。该脚本文件已被大量使用的 REM 命令来解释脚本的每一步。

2.0 脚本的参数和变量

本节将描述在地下城守护者的参数用于脚本命令。

下面是一些常见的例子来说明

2.1 游戏进程（游戏时间轴）

一个游戏的游戏进程（译注：游戏进程指游戏的时间轴）的计数器，地下城守护者是怎么让主线进程进行下去的。这个进程是一连串可执行的命令组成，给

予了游戏是怎么进行的和呈现出画面，每个时间计数器都是由它来规范，随着游戏时间轴的增加，时间轴将再次循环。

（译注：此段是说，游戏的进程由游戏时间轴进行检测每个可执行的命令，每过一段时间会循环检测该命令是否已用和可用）

在一个较慢的电脑上，这个游戏进程相对较慢，如果是速度快的机器上运行游戏，游戏的进程相对就快。这里有个限制是 20 个游戏进程时间为一秒。当你写脚本的时候，要记住这一点，这样在所有机器上运行相对平衡了。

如果脚本命令需要引用到游戏进程时间（比如某些事件的延迟），那么这个参数范围必须在 0-2147483647 之间。最大值是 3 年之久，所以绝对够用。设定一分钟时间，你需要用到 1200 进程时间。

注释：最小 20 的进程时间，不能是 12 进程时间什么的。

2.2 玩家

这里有六组玩家（译注：即阵营）可以编辑。每组都有编号和颜色

玩家	玩家对应命令	颜色
Player 1 （单机）	PLAYER0	红色
Player 2 （敌对）	PLAYER1	蓝色
Player 3 （敌对）	PLAYER2	绿色
Player 4 （敌对）	PLAYER3	黄色

英雄	PLAYER_GOOD	白色
中立		五彩色
全体玩家	ALL_PLAYERS	

中立的生物或房间可以被任何玩家招募或占领。例如隐藏在关卡里的桥，储金室，生物什么的

注释：玩家编号从 0 开始，不是 1。主机的玩家（红色）和单机玩家永远是编号 0。

2.3 变量

变量是名字和编号关联的。例如，金钱的变量包括玩家所有金子的总数，地下城守护者中的多数变量都是应对每一个玩家的，并且不断的刷新变量值。一些，如 FLAGS 命令（具体看 [SET FLAG 命令](#) 说明）必须创建（变量）和更新（变量）才用于脚本中。

命令	描述
MONEY	玩家的金钱
GAME_TURN	游戏进程时间（不同于玩家时间）
TOTAL_IMPS	玩家的小鬼数量

TOTAL_CREATURES	玩家能拥有的生物数量
TOTAL_RESEARCH	研究数量（具体看研究设定）
TOTAL_DOORS	门的数量
TOTAL_AREA	占领地盘的数量
TOTAL_CREATURES_LEFT	因为气愤而离开的生物数值
CREATURES_ANNOYED	气愤的生物的数值
BATTLES_WON	战赢的（生物数）
BATTLES_LOST	战死的（生物数）
ROOMS_DESTROYED	被破坏或卖掉的房间数值
SPELLS_STOLEN	被盗的魔法书数值
TIMES_BROKEN_INTO	玩家墙壁被破坏的数值
DUNGEON_DESTROYED	玩家心脏是否被破坏（0，未破坏。1，已被破坏）
CREATURES_SCAVENGED_LOST	玩家失败时清理生物的数值（滚回入口）
CREATURES_SCAVENGED_GAINED	玩家占领地盘的时间数值
ALL_DUNGEONS_DESTROYED	所有玩家心脏被毁灭的数值（0，未破坏。1，已被破）

DOORS_DESTROYED	玩家卖出或被毁的门的数值
TOTAL_GOLD_MINED	玩家累计挖掘的金子数值
GOLD_POTS_STOLEN	玩家被盗金子的数值
BREAK_IN	
FLAGn	FLAG 编号，0-7
TIMERn	TIMER 编号 0-7
RANDOM(min, max)	随机数（最小值，最大值）

注：房间名称、门名称、陷阱名称和生物名称也可作为变量，用于 IF 命令，参考如下：

变量类型	返回值
房间名	玩家的房间名编号
门名	玩家的门名编号
陷阱名	玩家的陷阱名编号
生物种类名	玩家拥有的生物种类名编号

2.4 比较符

这比较符主要用来比较两个数值的关系，用于 IF 命令.

Command	Description
==	等于
!=	不等于
<	小于
>	大于
<=	小于且等于
>=	大于且等于

注：如果可能的话，使用“小于或等于”或“大于或等于”，而不是“等于”命令，因为游戏不是逐帧比较数值的，会错过该数值，因此造成错误。

例如，游戏时间 3000，可能会被瞬间跳到了 3001 而错过了数值，所以不能用“等于”的命令（译者自举例）。

2.5 动作标记

动作标记是地图上的一个区域，当有生物进入的时候会触发该标记。作用点只能触发一次（除非你使用 RESET_ACTION_POINT 命令），是独立执行的。只能设定玩家生物触发它。

每一个动作标记都有个编号，必须记住这些编号，将用于脚本的编写。

英雄门是特殊的动作标记，仅用来传送英雄，没有触发区域，所以不能用来做陷阱触发使用。只能用来传送生物生物的入口点。每一个英雄门都有编号，你可以在脚本编写的时候用到。

2.6 生物名称

地下城守护者中所有的生物都有自己独特的名称，你在写脚本的时候能用到。
下面列举出来。

英雄生物	命令
巫师	WIZARD
野蛮人	BARBARIAN
弓箭手	ARCHER
僧侣	MONK
矮人	DWARFA
国王	KNIGHT
圣者	AVATAR
挖掘者	TUNNELLER
女巫	WITCH
巨人	GIANT
仙女	FAIRY
小偷	THIEF

忍者武士	SAMURAI
------	---------

地下城生物	命令
小鬼	IMP
冥界使者	HORNY
骷髅	SKELETON
精灵	TROLL
龙	DRAGON
恶鬼	DEMONSPAWN
苍蝇	FLY
黑暗女王	DARK_MISTRESS
魔术师	SORCEROR
巨魔	BILE_DEMON
甲虫	BUG
吸血鬼	VAMPIRE
蜘蛛	SPIDER
地狱之犬	HELL_HOUND

鬼魂	GHOST
水怪	TENTACLE
兽人	ORC

助手	命令
浮灵	FLOATING_SPIRIT
生物转换缓冲 1	NEW_CREATURE_A
生物转换缓冲 2	NEW_CREATURE_B

在地下城守护者关卡开发的过程中，有些生物是不能通过入口获得的（虽然可以通过地图什么的获得），原因是，一个生物在监狱中死去，一个生物在审讯室中死去，骷髅和鬼魂就会被创造出来。冥界使者会在寺庙祭祀生物或吸血鬼通过尸体在墓地的时候获得。水怪喜欢水，并且地图管卡里只要有水就可以获得水怪（译注，估计这是游戏设计思路，事实上无论原版还是 FX 版的地图上有水，并不会凭空出现水怪，只是作为吸引水怪从入口进入的条件）。这个意思在你编写关卡脚本的时候要注意。

注意：这最后三个生物不是真正游戏的生物，但仅做辅助。他们不能使用。浮灵主要使用于当你的地下城心脏被毁（但你点击拥有的图标），或任何关卡的开始（当“进入”地下城心脏时）。

事实上：浮灵可以加入生物入口，但他没出来是完全没有攻击力的，游戏里只能一巴掌给他们或圆石陷阱（译注：编者的浮灵意思是邪恶之手了？）。

2.7 房间名称

房间	命令	房间	命令
入口	ENTRANCE	寺庙	TEMPLE
储金室	TREASURE	陵墓	GRAVEYARD
图书馆	RESEARCH	兵营	BARRACKS
监狱	PRISON	孵化室	GARDEN
审讯室	TORTURE	巢穴	LAIR
训练室	TRAINING	桥	BRIDGE
工厂	WORKSHOP	戒备哨所	GUARD_POST
招募中心	SCAVENGER		

2.8 门和陷阱名称

必要使用它们时，门和陷阱都有脚本的名称，来指定是他们。

门和陷阱	命令
木门	WOOD
铁皮门	BRACED
铁门	STEEL

魔法门	MAGIC
圆石陷阱	BOULDER
警报陷阱	ALARM
突起陷阱	POISON_GAS
闪电陷阱	LIGHTNING
强力诅咒陷阱	WORD_OF_POWER
岩浆陷阱	LAVA

2.9 魔法名称

脚本里使用魔法的时候，都有对应的名称

魔法	命令
制造小鬼	POWER_IMP
无上权威	POWER_OBEY
邪恶之眼	POWER_SIGHT
召唤军队	POWER_CALL_TO_ARMS
塌方术	POWER_CAVE_IN

治疗术	POWER_HEAL_CREATURE
召唤术	POWER_HOLD_AUDIENCE
闪电术	POWER_LIGHTNING
速度术	POWER_SPEED
保护术	POWER_PROTECT
隐身术	POWER_CONCEAL
疾病术	POWER_DISEASE
变为小鸡	POWER_CHICKEN
破墙术	POWER_DESTROY_WALLS
末日审判	POWER_ARMAGEDDON
附身术	POWER_POSSESS
掌掴生物	POWER_SLAP
抓起生物	POWER_HAND

注释：最后三个是一开始关卡就能使用，不需要在图书馆里储存的。其他魔法必须图书馆里研究或开局时设定已被激活的。（译注：邪恶之手的功能）

3.0 其他命令

这些命令可以放在脚本的任何地方，他不直接受关卡的影响。

3.1 REM

这个可以一开始放在游戏前面，它表述游戏一些信息。（译注：REM 是一个注释命令，只用来注释脚本内容，脚本不执行它的任何作用）

```
REM ***** 游戏设定部分 （注释脚本） *****
```

3.2 WIN_GAME

告诉我们，你已经通关了。

这个命令必须在单人游戏的时候告诉玩家他赢了。在多人联网游戏中，这是没必要的。你将多使用 IF 命令来判断是否成立而结束游戏。

范例：

```
REM ***** 赢了蓝色玩家的条件 ， 地下城心脏被毁 *****  
  
IF (PLAYER1, DUNGEON_DESTROYED==1)  
  
    WIN_GAME  
  
ENDIF
```

3.3 LOSE_GAME

告诉我们，你已经输了。

一般这个命令不需要设定，因为你的地下城心脏被毁就输了。如果在一个特定的目标时，才使用到他。

范例：

```
REM ***** 该关卡我方输掉游戏的条件 ， 总计战死 30 个生物 *****
```

```
IF (PLAYER0, BATTLES_LOST >= 30)

    LOSE_GAME

ENDIF
```

3.4 SET_FLAG

SET_FLAG([player],[flag],[a])

设定旗帜序号。（译注：为和动作标记区别，此类标记译旗帜。）

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[flag] - 旗帜的名称。一共有 8 个旗帜可用。

旗帜名称
FLAG0
FLAG1
FLAG2
FLAG3
FLAG4
FLAG5
FLAG6
FLAG7

[a] - 旗帜的变量参数，可以设定 0-255 之间。

范例：

```

REM ***** 设定旗帜 FLAG0, 参数是 0 *****
SET_FLAG (PLAYER0, FLAG0, 0)
..

REM ***** 如果玩家生物总数大于 40, 设置 flag0 的参数是 1 *****
IF (PLAYER0, TOTAL_CREATURES > 40)
    SET_FLAG (PLAYER0, FLAG0, 1)
ENDIF
..

REM ***** 如果 FLAG0 参数 = 1, 赢得胜利这个游戏 *****
IF (PLAYER0, FLAG0==1)
    WIN_GAME
ENDIF

```

3.5 SET_TIMER

SET_TIMER([player],[timer])

设置的计时器是按每 1 游戏进程时间递增的。

[player] - 玩家的名称。如, PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[timer] - 计时器名称。每位玩家可公用 8 组计时器。

计时器名称

TIMER0

TIMER1
TIMER2
TIMER3
TIMER4
TIMER5
TIMER6
TIMER7

范例：

```
REM ***** 设定我方计时器 TIMERO *****
SET_TIMER (PLAYERO, TIMERO)
..
REM ***** 当 TIMERO 达到 1000, 胜利这游戏 *****
IF (PLAYERO, TIMERO >= 1000)
    WIN_GAME
ENDIF
```

3.6 IF

```
IF([player],[variable][comparison][a])
```

这是用来判断两个参数（[variable]变量，[a]定数）的关系。如果这些值与比较值一致，则脚本将继续。如果这两个值不一致则跳出（ENDIF），脚本继续待机，等将来触发。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[variable] - Dungeon Keeper 中的变量数值。更多信息查看 [variables section](#) 。

[comparison] - 比较符号，例如：==（等于）。更多信息查看 [comparisons section](#) 。

[a] - 与变量比较的定数。

注释：一个脚本里，最多使用 48 个 IF 语句命令。

范例：

```
REM ***** 检测我方玩家的生物最大数量，如果等于 40. 赢得游戏胜利，如果不是，继续 *****

IF (PLAYER0, TOTAL_CREATURES >= 40)

    WIN_GAME

ENDIF

..

REM ***** 如果我方地下城心脏，被摧毁，则输掉游戏 *****

IF (PLAYER0, DUNGEON_DESTROYED==1)

    LOSE_GAME

ENDIF
```


3.7 IF_ACTION_POINT

IF_ACTION_POINT([action point],[player])

检测动作标记是否被玩家触发。作用只有一次（除非使用 RESET_ ACTION_POINT 命令），只能检测是否被玩家触发。

[action point] - 动作标记序号。更多信息查看 [action points section](#) ，

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)

注意： 一个脚本里，最多使用 48 个 IF 语句命令。

```
REM ***** 如果动作标记 2 被蓝色玩家触发，生物将执行以下任务*****  
IF_ACTION_POINT(2,PLAYER1)  
  
    .. ..  
  
ENDIF
```

3.8 IF_AVAILABLE

IF_AVAILABLE([player],[name][comparison][a])

允许玩家某些可用的东西。如果不可用，是 0，如果可用，是 1。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[name] - 生物名称、魔法名称、陷阱名称、门名称。更多参考 [creature names section](#) 和其后面三节。

[comparison] - 比较符号，例如：==（等于）。更多信息查看 [comparisons section](#) 。

[a] - 比较值的变量

注意：一个脚本里，最多使用 48 个 IF 语句命令。

范例：

```
REM ***** 如果绿色玩家有寺庙，执行一下任务 *****  
  
IF_AVAILABLE (PLAYER2, ROOM_TEMPLE >= 1)  
  
    ..  
  
ENDIF
```

3.9 ENDF

此命令放在 IF 命令语句的结束部分。

它将说明 IF 命令的比较判定完毕，可以跳出语句了。

参考 IF 命令的范例。（译注：每句 IF 命令后要有 ENDF，否则会导致后面所有语句出错，切记。）

3.10 RESET_ACTION_POINT

```
RESET_ACTION_POINT([action point])
```

每个动作标记被触发后，它将不再触发，除非使用该命令重置。

[action point] - 动作标记的编号。更多参考 [action points section](#)。

范例：

```
RESET_ACTION_POINT(3)
```

3.11 NEXT_COMMAND_REUSABLE

任何可执行命令，如 ADD_CREATURE_TO_LEVEL 或 SET_TIMER 等，只触发一次后，不能再次触发。这意味着你的生物不能循环触发关卡里添加更多的英雄。为了解决这个问题，地下城守护者给出了特殊的 NEXT_COMMAND_REUSABLE 的命令。你可以把它放置在每一个命令的前面使其工作（不需要放在 IF 命令前面）。

范例：

```
REM ***** 这个循环将添加一个英雄到关卡的动作标记点 5 ， 当我方玩家生物进入动作标记 5 范围时.  *****

REM *****英雄地下城心脏被摧毁就停止 *****

IF_ACTION_POINT(5, PLAYER0)

    IF (PLAYER_GOOD, DUNGEON_DESTROYED==0)

        NEXT_COMMAND_REUSABLE

        ADD_CREATURE_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, ARCHER, 5, 1, 3, 300)

    ENDIF

ENDIF

..

REM ***** 以下脚本在关卡设置一个计时器，每过游戏进程时间 1000 就会出现 3 个英雄，完成后计时器 会重置 。这样计时器再次 1000 时又添加 3 个英雄，如此循环 *****

SET_TIMER (PLAYER0, TIMER0)

IF (PLAYER0, TIMER0 >= 1000)
```

```
NEXT_COMMAND_REUSABLE
```

```
ADD_CREATURE_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, WITCH, -3, 1, 6, 600)
```

```
NEXT_COMMAND_REUSABLE
```

```
SET_TIMER (PLAYER0, TIMER0)
```

```
ENDIF
```

4.0 设置命令

这些命令将初始化关卡里的电脑玩家（如果有的话）

4.1 SET_GENERATE_SPEED

4.1 SET_GENERATE_SPEED([a])

这个命令将设定入口多久来一个新的生物加入每个玩家。生物的进入不会按顺序进入，是根据玩家的房间来吸引的。这是个全局设定，对所有玩家有效。

[a] - 这个数字是游戏进程时间。

范例：

```
REM ***** 新生物从入口加入玩家的周期时间是游戏进程时间的 500 *****
```

```
SET_GENERATE_SPEED(500)
```

4.2 COMPUTER_PLAYER

4.2 COMPUTER_PLAYER([player], [a])

如果你放置了一个敌对的地下城心脏（不是英雄地下城心脏），这个命令会使地下城守护者将电脑玩家赋值。（译注：此值为电脑 AI 强度，对英雄阵营赋值是无效的。）

[player] -玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[a] - 这个数值是电脑玩家的状态（智力）。

玩家	描述
0	一个普通的电脑玩家，可以做任何事。可以快速建造房间。
1	中等攻击性电脑玩家，建房子慢。
2	中等防御性电脑玩家。
3	防守型电脑玩家，只建 3X3 的房间。
4	防守型电脑玩家，只建 4X4 的房间。
5	进攻型电脑玩家，只建 4X4 的房间。
6	综合型攻击性电脑玩家。
7	综合型防守性电脑玩家。
8	积极防守型电脑玩家，建 5X5 房间，不挖金子，不控制生物。
9	只控制生物的电脑玩家。.
10	中等难度电脑玩家。

注释，官方手册不建议除 0、1、3、4、5 和 10 之外的数值，因为电脑玩家在游戏中不工作。

范例：

```
REM ***** 设置进攻型电脑玩家用于绿色玩家 *****  
  
COMPUTER_PLAYER (PLAYER2, 1)
```

4.3 START_MONEY

START_MONEY([player], [gold])

关卡开始时每位玩家拥有的起始金钱。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[gold] - 玩家的金币数值。

范例：

```
REM ***** 在这关卡开始给予每位玩家 40000 金钱 *****  
  
START_MONEY (ALL_PLAYERS, 40000)
```

4.4 MAX_CREATURES

MAX_CREATURES([player], [a])

玩家拥有生物的最大数量。玩家可以通过搜索和折磨生物获得更多，但从入口获得的数量不能超过该最大数值。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[a] - 最大的生物数数值。这个数字必须小于 255

范例:

```
REM ***** 蓝色玩家最多可以从入口获得 40 个生物。 *****
```

```
MAX_CREATURES (PLAYER1, 40)
```

4.5 ALLY_PLAYERS

```
ALLY_PLAYERS ([player], [player])
```

这个命令设置游戏开始时两个玩家同盟。

[player] - 玩家的名称。如, PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

范例:

```
ALLY_PLAYERS (PLAYER1, PLAYER2)
```

5.0 生物, 魔法, 陷阱和门

这些命令设置生物、魔法、陷阱和门在此关卡是否可用, 是否需要研究后才可用。

不需要设置英雄和英雄方的陷阱和门等此类信息。

5.1 ADD_CREATURE_TO_POOL

```
ADD_CREATURE_TO_POOL ([creature], [a])
```

设置生物可以通过被吸引从入口加入玩家阵营的类别。可以想象成有一大群生物在入口排队加入玩家门的地盘（所有玩家共享此组）。玩家放置的一个房间，如审讯室，可以吸引特定的生物（黑暗女王）。黑暗女王就会加入。如果没有更多的黑暗女王从入口加入，玩家就无法获得更多，除非用其他方式获得，例如，搜索。这是一个先来先服务系统，玩家通过他们来获得稀有生物。如果生物生气了，他将回到入口，所以玩家别让他们跑了。

这个命令是设置入口生物的数量。如果你的列表里放弃了一些生物，他们将不会出现在入口。

[creature] - 生物的名称 例如. BILE_DEMON. 更多查看 [creature names section](#) 。

[a] - 这是生物种类的数值。.

范例

```
REM *** 最多能拥有 20 个巨魔 ***  
ADD_CREATURE_TO_POOL(BILE_DEMON, 20)
```

5.2 CREATURE_AVAILABLE

5.2 CREATURE_AVAILABLE([player],[creature],

[can be available],[is available])

这个命令将告诉游戏只有特定的生物才会通过入口加入玩家。

[player] -玩家的名称。如, PLAYER1. 更多信息查看 [players section](#)。

[creature] - 生物的名称 例如. BILE_DEMON. 更多查看 [creature names section](#) 。

[can be available] - 这个数应该始终为 1. 生物不像魔法和房间，不需要研究开启。.

[is available] - 这个值是 1 或者 0，设置 1，生物就从入口进入。

默认（可用）值为 0，你只设定希望被吸引而来的生物，这样大大减少你的脚本文件。

记住，你可以用 ALL_PLAYERS 命令设定[player] 是所有玩家，

范例：

```
REM ***** 魔法师现在可以加入绿色玩家阵营 *****  
  
CREATURE_AVAILABLE (PLAYER2, SORCEROR, 1, 1)
```

5.3 ROOM_AVAILABLE

ROOM_AVAILABLE([player],[room],[can be available],
[is available])

这个命令说明该游戏可以让玩家放置的房间。

[player] -玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[room] - 房间名称, 例如. TEMPLE. 更多信息查看 [room names section](#) 。

[can be available] - 这个数值是 1 或 0，如果是 1，则可能需要一些研究。

[is available] - 这个数值是 1 或 0。如果是 1，则不需要研究，如果是 0，则直到设置成 1 或者研究后才可以使用。

由于[can be available]默认值是 0，您可以只包含在脚本文件中，只有那些你希望玩家能够研究的房间。这将大大减少你的脚本文件。

记住，你可以用 ALL_PLAYERS 命令操作[player]来覆盖所有玩家。

注意： 储金室、巢穴、图书馆、训练室和孵化室最好在每个关卡的开始就可用。

范例：

```
REM ***** 关卡的一开始就可以使用储金室 *****
ROOM_AVAILABLE (ALL_PLAYERS, TREASURE, 1, 1)

REM ***** 审讯室需要研究后才可以使用 *****
ROOM_AVAILABLE (ALL_PLAYERS, TORTURE, 1, 0)
```

5.4 DOOR_AVAILABLE

DOOR_AVAILABLE([player],[door], [can be available],[number available])

这个命令告诉游戏玩家可以使用的门的种类。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[door] - 门的名称，例如. 铁皮门. 更多查看 [doors/traps names section](#)

[can be available] - 这个参数可以设置 0 或 1. 如果是 1，该门可以建造。

[number available] - 这个参数是设定玩家可以使用的数量。

由于[can be available]默认值是 0，你只需要在脚本中写出需要被玩家使用的门。这将大大减少你的脚本文件。

记住，你可以用 ALL_PLAYERS 命令操作[player]来覆盖所有玩家。

范例：

```
REM ***** 木门一开始就可以给玩家开发使用。 *****  
DOOR_AVAILABLE (PLAYER1, WOOD, 1, 0)
```

5.5 TRAP_AVAILABLE

TRAP_AVAILABLE([player],[trap],[can be available],[number available])

这个命令告诉游戏玩家可以使用的陷阱的种类。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[trap] - 陷阱的名称。如，岩浆陷阱。更多查看 [doors/traps names section](#)。

[can be available] - 这个参数可以设置 0 或 1。如果是 1，该陷阱可以建造。

[number available] - 这个参数是设定玩家可以使用的数量。记住，如果没有工厂开发陷阱，这个放置了的陷阱不会被安装起来。在写脚本的时候最好设置 0，否则游戏里可能会出问题。

由于[can be available]默认值是 0，你只需要在脚本中写出需要被玩家使用的陷阱。这将大大减少你的脚本文件。

记住，你可以用 ALL_PLAYERS 命令操作[player]来覆盖所有玩家。

有时电脑玩家会建造很多的陷阱、扩大工厂或安装错误。在原版地下城守护者，电脑赋值 0 的玩家会将所有陷阱放到一格地板上的错误。但在更深的地下城里修复了。（译注：FX 版也不存在这样的问题了。）但电脑到处遍布陷阱也可能导致问题。为确保电脑不建造太多的陷阱，所以限制陷阱的数量是明智的。例如，放置 3 个陷阱后禁用，只会造到 16 或 25 格的工厂。

范例：

```
REM ***** 强力诅咒陷阱一开始就可以被玩家开发建造 *****  
  
TRAP_AVAILABLE (PLAYER1, WORD_OF_POWER, 1, 0)
```

5.6 MAGIC_AVAILABLE

MAGIC_AVAILABLE([player],[spell],[can be available],[is available])

这个命令告诉玩家可以使用的魔法。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[spell] - 魔法名称, 例如，闪电术. 更多查看 [spell names section](#) 。

[can be available] - 这个参数可以设置 0 或 1. 如果是 1。该魔法可以研究使用。.

[is available] - 这个参数可以输入 0 或 1.. 如果是 1，可以直接使用。如果是 0，则该魔法需要研某个时候究后可以使用。

由于[can be available]默认值是 0，你只需要在脚本中写出需要被玩家使用的魔法。这将大大减少你的脚本文件。

记住，你可以用 ALL_PLAYERS 命令操作[player]来覆盖所有玩家。

范例：

```
REM ***** 速度术在关卡的一开始就可以使用。 *****  
  
MAGIC_AVAILABLE (ALL_PLAYERS, POWER_SPEED, 1, 1)  
  
REM ***** 隐身术需要被研究后才可以使用 *****
```

```
MAGIC_AVAILABLE (ALL_PLAYERS, POWER_CONCEAL, 1, 0)
```

5.7 DEAD_CREATURES_RETURN_TO_POOL

```
DEAD_CREATURES_RETURN_TO_POOL ([a])
```

通常，当生物死去的时候，他的尸体就会消失，他被重新添加到生物入口。这个命令可以确保你的生物真正的死去。

[a] - 控制死去的生物返回的逻辑数。默认值是 1，允许死去的生物通过入口再次回来。设置成 0 将防止死去的生物回来。

注释：此功能仅适用于特定的地图，在那里有新的生物来源入口以外的。（译注：估计此功能要么是控制吸血鬼的复活；要么是控制生物死后入口人数减 1，即入口数可吸引生物 25 个上限，但生物死了 1 个，就 25-1 个。是哪种，未考证。）

范例：

```
REM ***** 死亡后的生物不再通过入口返回地图 *****
```

```
DEAD_CREATURES_RETURN_TO_POOL (0)
```

6.0 配置生物

有了以下命令，你可以在关卡里具体的配置你的生物数值。这个并不会影响 creature.txt 文件里的内容，并且可以设置一个特别的玩家。

6.1 SET_CREATURE_MAX_LEVEL

```
SET_CREATURE_MAX_LEVEL ([player], [creature], [max experience])
```

这些命令可以设置生物的最大经验等级。你可以用它来防止某些生物突然变强大。

[player] - 玩家的名称。如, PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[creature] - 生物名称。如, 骷髅。更多查看 [creature names section](#)。

[max experience] - 生物的最大经验等级值。任何生物的最高和预设的经验等级都是 10。但设置成 10, 这命令影响着游戏——它可以防止某些生物到达了 10 级仍然在训练而转化。

范例:

```
REM *****不允许人类玩家的地狱犬超过 5 级 *****  
SET_CREATURE_MAX_LEVEL (PLAYER0, HELL_HOUND, 5)
```

6.2 SET_CREATURE_STRENGTH

6.2 SET_CREATURE_STRENGTH([creature], [a])

这个命令设置所有该类型生物的力量等级。每一个生物都有默认的力量, 可以在 creature.txt 文件中找到。例如, BILE_DEMON 默认的力量等级是 80.

[creature] - 生物名称。如, 冥界使者。更多查看 [creature names section](#)。

[a] - 赋予生物新的力量等级值。这个力量等级值必须在 0-255 之间。更高的值都将小余 256, 即 257 将设置成 1.

范例:

```
SET_CREATURE_STRENGTH (DEMON_SPAWN, 190)
```

6.3 SET_CREATURE_HEALTH

SET_CREATURE_HEALTH([creature],[a])

这个命令设置所有该类型生物的健康值。每一个生物都有默认的健康值，可以在 creature.txt 文件中找到。例如，DRAGON 默认的健康值是 900。

[creature] - 生物名称。如，冥界使者。更多查看 [creature names section](#) 。

[a] - 赋予生物新的健康值。这个健康值必须在 0-7895 之间。如果数值更高，一些生物可能在达到一定等级的时候瞬间死亡。

范例：

```
SET_CREATURE_HEALTH(ORC,1000)
```

6.4 SET_CREATURE_ARMOUR

SET_CREATURE_ARMOUR([creature],[a])

这个命令设置所有该类型生物的护甲值。每一个生物都有默认的健康值，可以在 creature.txt 文件中找到。例如，黑暗女王的护甲值是 50。

[creature] - 生物名称。如，冥界使者。更多查看 [creature names section](#) 。

[a] - 赋予生物新的护甲值。这个值必须在 0-255 之间。如果数值更高，更高的值都将小余 256，

范例：

```
SET_CREATURE_ARMOUR(DEMON_SPAWN,60)
```

6.5 SET_CREATURE_FEAR

SET_CREATURE_FEAR([creature],[a])

这个命令设置所有该类型生物's恐惧值。每一个生物都有默认的健康值，可以在 creature.txt 文件中找到。

[creature] - 生物名称。如，甲虫。更多查看 [creature names section](#) 。

[a] - 赋予生物新的恐惧值。这个恐惧值必须在 0-255 之间。如果数值更高，更高的值都将小余 256。（译注：越高，生物越胆小，越容易逃跑不战斗。）

范例：

```
SET_CREATURE_FEAR(SPIDER, 190)
```

7.0 配置研究

当你把生物放进图书馆，他们就开始研究，一个研究计数器就会开始增加。它增加的速度取决于图书馆的生物数量、个人能力和等级水平。每个法术和房间都有一个分配给它的研究数值。这个数值是通过研究来达成，即房间和魔法就被认定研究出来。所有的房间和魔法都有默认的研究数值（见下文）。但你可以在特殊的关卡里调整，如果你想这么做。

7.1 默认的研究值

这些是房间的默认的研究值：

房间	命令	研究值
储金室	TREASURE	1000

孵化室	GARDEN	1000
巢穴	LAIR	1000
图书馆	RESEARCH	1000
训练室	TRAINING	1000
桥	BRIDGE	4600
警卫哨所	GUARD_POST	6700
工厂	WORKSHOP	9000
军营	BARRACKS	12000
监狱	PRISON	20000
审讯室	TORTURE	20000
寺庙	TEMPLE	25000
墓地	GRAVEYARD	25000
招募中心	SCAVENGER	27500

这些是魔法的默认研究值：

魔法	名称	研究值
制造小鬼	POWER_IMP	1000
邪恶之眼	POWER_SIGHT	3800
速度术	POWER_SPEED	5700
无上权威	POWER_OBEY	6000
召唤军队	POWER_CALL_TO_ARMS	7400
隐身术	POWER_CONCEAL	9400
召唤术术	POWER_HOLD_AUDIENCE	11000
塌方术	POWER_CAVE_IN	25000
治疗术	POWER_HEAL_CREATURE	14000
闪电术	POWER_LIGHTNING	15000
护甲术	POWER_PROTECT	15000
变为小鸡	POWER_CHICKEN	20000

疾病术	POWER_DISEASE	20000
末日审判	POWER_ARMAGEDDON	100000
破坏墙壁	POWER_DESTROY_WALLS	750000

7.2 RESEARCH

RESEARCH([player],[research type],[room or spell],[a])

对于特定的玩家，可以逐项更改你的个别房间或魔法的研究值。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[research type] - 其中一个的魔法或房间的研究类型。使用以下命令：

研究类型	命令
Rooms	ROOM
Spells	MAGIC

[room or spell] - 需要调整的房间或魔法的名称。例如。TEMPLE 或 MAGIC_LIGHTNING。更多查看 [room names section](#) 和 [spell names section](#) 。

[a] - 新的研究值。必须是 16777216 以下。

Example:

```
REM ***** 更改招募中心的研究值从 27500 变成 50000
```

```
*****
```

```
RESEARCH (PLAYER1, ROOM, SCAVENGER, 50000)
```

有趣的事：游戏的引擎里，每个生物都有默认的[research type]的值。如果这个命令对游戏产生任何的影响，是未知数。

8.0 关卡里添加新的生物和阵营

地下城守护者的脚本里，您的关卡可以设置成特别的，你可以根据特殊标记触发和时间性添加新的生物在关卡里。当玩家的生物进入关卡的某一地域，立即触发添加英雄。

8.1 ADD_CREATURE_TO_LEVEL

ADD_CREATURE_TO_LEVEL([player],[creature],[action point],[a],[experience],[gold])

这命令触发特定的动作标记将出现一些数量的新生物到关卡的里。

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER1。更多信息查看 [players section](#)。

[creature] - 生物名称。如，DRAGON。更多查看 [creature names section](#) 。

[action point] - 动作标记编号，某处出现新的生物。必须是整数。更多查看 [action points section](#) 。

如果你想让生物出现在英雄门，就输入英雄门编号。这个号码必须用负数来区分动作标记。 例如：你想让生物出现在英雄门 4 号，那么在[action point]里输入-4。

如果想让生物出现在玩家的地下城心脏，你可以输入玩家的名称（更多查看 [players section](#)）。

[a] - 在动作标记点出现的生物数量。可以是任何数字，但记住，同一时间里，地图上只能一共有 255 只怪物，所以该数不能太高。

[experience] - 生物的等级。.

[gold] - 生物所携带的金钱数。.

注释：你只能使用 ADD_CREATURE_TO_LEVEL 命令 48 个。

范例：

```
REM ***** 在动作标记 3 里出现英雄 7 级巫师，携带 400 金 *****
```

```
ADD_CREATURE_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, WIZARD, 3, 7, 4, 400)
```

8.2 ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL

```
ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL ([player], [action point], [head for], [action  
point/target player], [experience], [gold])
```

这个命令添加一些挖掘者在关卡里，他们将立即开始挖向目标。挖掘者是唯一能挖掘隧道的生物。（译注：小鬼也可以，而且小鬼挖隧道的速度快多了，但没有命令是添加英雄小鬼挖隧道带队指向目标……）

[player] - 玩家的名称。如，PLAYER_GOOD, 这些生物的阵营。更多信息查看 [players section](#)。

[action point] - 动作标记编号，某处出现挖掘者。必须是整数。更多查看 [action points section](#)。 如果你想让挖掘者出现在英雄门，就输入英雄门编号。这个号码必须用负数来区分动作标记。 例如：你想让挖掘者出现在英

雄门 4 号，那么在[action point]里输入-4。

如果想让挖掘者出现在玩家的地下城心脏，你可以输入玩家的名称（更多查看 [players section](#)）。

[head for] - 这个命令告诉挖掘者的目的。可以使他们的下个命令是其他动作标记点或玩家。可以使用的命令编号如下：

描述	命令
一个动作标记	ACTION_POINT
一个玩家的地下城	DUNGEON
一个玩家的地下城心脏	DUNGEON_HEART
地下城得分最高的玩家	APPROPIATE_DUNGEON

[action point/target player] - 这个命令将指向挖掘者到动作标记点（如果[head for]命令是动作标记）或玩家（如[head for]命令是 DUNGEON or DUNGEON_ HEART）前进。 如果是 APPROPIATE_DUNGEON 命令 接着是 0，APPROPIATE_DUNGEON 命令将挖掘者指向分数最高的玩家。（译注：一定要和[head for]对应，否则可能不刷生物）。

如果你希望填入玩家在这，你需要玩家类型编号，例如 1。不需要填入玩家名称。如果你填入类型是 PLAYER1，这游戏不会认出这个号码，将默认成 0. [experience] - 挖掘者的等级.

[gold] - 挖掘者携带的金钱数.

注意： 你可以使用 ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL 命令最多 16 个。.

范例：

```
REM ***** 添加 6 级英雄挖掘者到标记点 7，他向标记 5 进发。*****
```

```
ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, 7, ACTION_POINT, 5, 6, 400)

..

REM ***** 添加 4 级英雄挖掘者到标记 3，他向蓝色玩家心脏进发 *****

ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, 3, DUNGEON_HEART, 2, 4, 400)

..

REM ***** 添加 9 级英雄挖掘者到标记 5，他向分数最高的玩家进发*****

ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, 5, APPROPRIATE_DUNGEON, 0, 9, 400)
```

8.3 CREATE_PARTY

```
CREATE_PARTY([party name])
```

这个命令将告诉游戏，这个部队的名字

[party name] - 部队的名字。你可以用任何名字，但必须是大写。

注意：只可以创建 16 支队伍。

范例：

```
CREATE_PARTY (FIRST_STRIKE)
```

8.4 ADD_TO_PARTY

```
ADD_TO_PARTY ([party  
name], [creature], [experience], [gold], [objective], [countdown])
```

这个命令将添加部队的生物数量。（最多 7 个）

[party name] - 部队的名称。他必须在 CREATE_PARTY 命名过的。

[creature] - 生物名称。如，DRAGON。更多查看 [creature names section](#) 。

[experience] - 生物的经验等级。。

[gold] - 生物携带的金钱。。

[objective] - 当他们进入关卡时候执行的任务。当你放部队进入地图的时候，不需要指定玩家，他们将自动执行任务。

描述	命令
从储金室里偷取金子。所带领部队进入储金室，每个生物会带走 1000 金。然后他们会攻击地下城心脏。这个所携带的金钱必须小余 1000 才工作。	STEAL_GOLD
去图书馆偷取魔法书。如果部队带领者的目的是攻击地下城心脏，这特殊情况下，其他成员将不工作。	STEAL_SPELLS
攻击任何敌人	ATTACK_ENEMIES
攻击最近的地下城心脏（译注：经验证，如果无法攻击敌对地下城心脏，就无论是否联盟也会攻击其他心脏，慎用）	ATTACK_DUNGEON_HEART
攻击最近的房间	ATTACK_ROOMS
保护部队的其他生物	DEFEND_PARTY

只有一个部队的带领者实现他的目标，其他成员保护它。

[countdown] - 部队带领者进过一定的游戏进程时间后向目的移动。即使设定为 0，也会有小延迟（大概 200 游戏进程时间），才开始朝目的移动。

注意：你只可以添加 7 个成员入部队。根据生物的类型和经验等级（最好等级最高）来确定带领者。因为带领者会对[objective] 和[countdown]作出反应。然而你却不知道那个成员是带领者，最明智是设置队伍成员的这些参数一致。

范例：

```
REM ***** 部队名叫 MY_PARTY.  *****  
  
CREATE_PARTY(MY_PARTY)  
  
..  
  
REM ***** 添加等级 5 的仙女，携带 600 金，攻击最近的房间。 *****  
  
ADD_TO_PARTY(MY_PARTY, FAIRY, 5, 600, ATTACK_ROOMS, 0)
```

8.5 ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL

```
ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL([player], [party name], [action  
point], [head for], [action point/target player], [experience], [gold])
```

添加特定的生物进入关卡，即挖掘者，他将是部队的带领者。挖掘者将挖向他的目标，而其他生物跟随。

[player] - 玩家的名称，例如：PLAYER_GOOD，这是生物的所属。

[party name] - 部队的名称。他必须在 CREATE_PARTY 命名过的。

[action point] - 部队出现的动作标记点编号，正整数参数。更多查看 [action points section](#) 。

如果你想让部队出现在英雄门，你可以输入英雄门的编号，这个号码以负号来区分其他正常的动作标记点。例如：你想部队出现在英雄门 4，[action point] 里输入-4.

如果你想让部队出现在地下城心脏，你可以输入玩家的名称(更多查看 [players section](#))。。

[head for] - 这命令告诉挖掘者的目的是什么。可以是特定的动作标记点或玩家。更多的命令如下：

描述	命令
一个动作标记点	ACTION_POINT
玩家的地下城	DUNGEON
玩家的地下城心脏	DUNGEON_HEART
分数最高的玩家地下城	APPROPIATE_DUNGEON

[action point/target player] - 这个命令告诉挖掘者的前进目标是动作标记点（如果[head for]命令是 ACTION_POINT），或者玩家（如果 [head for]命令是 DUNGEON or DUNGEON_HEART）。如果命令是 APPROPIATE_DUNGEON 他们的参数是 0，他将派遣挖掘者向分数最高的玩家前进。（译注：一定要和[head for]对应，否则可能不刷生物）。

如果你想放置玩家在这，必须是玩家的编号。像 1，不是玩家的名称。如果你将类型是 PLAYER1, 这游戏无法识别这个号码，它默认成 0。（译注：这话的意思是指向玩家的时候不能输入 PLAYER1？那如果输入的是 1，不就和动作标记 1 冲突的嫌疑？未考究……）

[experience] - 挖掘者的经验等级，

[gold] - 挖掘者所携带的金钱。。

注意： 这 ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL 命令作为一个

ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL 命令，因此, 在脚本中这些命令只能一共有 16 个。

范例：

```
REM 添加 5 级挖掘者带队的“MY_PARTY”到动作标记 4 点目的地是动作标记 1
```

```
ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, MY_PARTY, 4, ACTION_POINT, 1, 5, 600)
```

REM 添加 4 级挖掘者带队的“MY_PARTY ”到动作标记 10 点，目的地是蓝色玩家地下城

```
ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL (PLAYER_GOOD, MY_PARTY, 10, DUNGEON, 1, 4, 600)
```

8.6 ADD_PARTY_TO_LEVEL

```
ADD_PARTY_TO_LEVEL ([player], [name], [action point], [a])
```

与 ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL 命令非常相似，它添加部队到关卡里，但不包括挖掘者。这意味着这部队不能通过挖掘隧道到达目的地。

[player] - 玩家的名称，例如：PLAYER_GOOD，这是生物的所属。

[name] - 部队的名称。他必须在 CREATE_PARTY 命名过的。

[action point] - 部队出现的动作标记点编号，正整数参数。更多查看 [action points section](#)

如果你想让部队出现在英雄门，你可以输入英雄门的编号，这个号码以负号来区分其他正常的动作标记点。例如：你想部队出现在英雄门 4，[action point] 里输入-4.

[a] - 这是放置部队的到动作标记的数量。

注意：ADD_PARTY_TO_LEVEL 命令作一个 ADD_CREATURE_TO_LEVEL 命令使用，因此在脚本使用中一共可以使用 48 句。[a]（数量）在 ADD_PARTY_TO_LEVEL 命令里不影响这次数值，并且可以让你一个命令实现多份数量。

范例：

```
REM ***** 添加 2 支隶属于黄色玩家的“MY_PARTY” 部队*****  
ADD_PARTY_TO_LEVEL (PLAYER3, MY_PARTY, 5, 2)
```

9.0 显示信息和影响界面

您可以在脚本中包含以下命令，以显示该玩家的目标任务，或是关于关卡背景故事的信息，或者是一些关卡机制的信息。也有一些命令来影响游戏界面的其他元素。

请注意，没有 `CREATE_TEXT` 和 `PRINT` 命令。这些名称的命令可以在原始地图的脚本中找到。早期版本的游戏中有这样的命令，但后来被删除。`CREATE_TEXT` 已经被 `DISPLAY_OBJECTIVE` 命令取代，允许更容易地翻译英语以外的其他语言，`PRINT` 被防止游戏使用的打印机连接到电脑。

9.1 `DISPLAY_OBJECTIVE`

`DISPLAY_OBJECTIVE([a], [player])`

显示一个存储在 `text.dat` 里的信息，（如果使用地下城守护者）或 `ddltext.dat`（如果使用更深的地下城）在信息栏里。这个文件是来自不同的语言版本，所以在安装过程中选择的语言中，它始终是在语言版本中的信息。（译注：显示为“？”标签）

[a] - 信息的序号，从 0 至 839。每个信息的文本存储在 `text.dat`。这个参数是一个在 `text.dat` 文件信息索引。

部分信息序号（译注：鉴于原版内容，不翻译，自行体会。）：

序号	文本信息
----	------

18	Savour your first victory while you can. You have attracted the wrath of the Lord of this realm. His party will soon be here.
19	The Lord of the Land has arrived. I can smell his fear. Defeat him and the realm is yours.
31	Harder the heroes may have been but they were obviously no match for your forces.
33	Congratulations. You have conquered the enemy hordes.
40	You meet with success yet again, Keeper. All those corpses will keep your Hatchery's topsoil fertile. They also serve as warnings to other foolhardy adventurers, of course.
41	All is quiet again. Use this time to ready yourself for the next attacks. The enemy is only regrouping. It is not yet defeated.
64	It's time to mete out the ultimate punishment to a keeper who dares to challenge you for this corner of your subterranean empire. The price of failure shall be oblivion.
103	The enemy are upon us. I'm just telling you in case you were having a doze.
114	Can you see how vulnerable one of your opponents has become? Then kill him.
115	I spy a keeper with hardly any creatures left under his control. I spy a Keeper who's about to die.
126	This ancient realm is rich in magical artifacts. Go forth and plunder.
171	What is this? The Avatar lives!
361	This is a tale of valour and honour and how tasty heroes are....
803	When night does not give way to day, And children are too scared to play, Abandon hope, embrace despair, You're destined for my Dragon's lair
805	Through my dungeon you may tread, But rest assured, you'll end up dead.
812	The denizens of your domain, Just cannot wait to kill again.

825	Torture is the crowning glory, Of your Dungeon Keeper story.
827	When your troops are hunger-stricken, Your Hatchery has yummy chicken.
836	Keep your Imps digging. There are always surprises to be found deep in the earth.
839	Foolish is the Keeper who sells all his rooms and refuses to pay his creatures.

[player] - 如果玩家点击缩放信息标签，此项指定玩家的地下城心脏，地下城视图缩放。设置 PLAYER0 用在单一的玩家关卡，出发文本需要去应对不同的地下城心脏。你不能使用 ALL_PLAYERS。

范例：

```
REM ***** 显示信息箱的内容： "Your plan proceeds smoothly,      keeper.
Allow your Imps time to fortify the walls of your      dungeon. This
increases the efficiency of rooms and repels  would-be invaders."      *****
DISPLAY_OBJECTIVE(26, PLAYER0)
```

9.2 DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS

```
DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS([a], [x], [y])
```

显示一个文件存储在 TEXT.DAT 信息（如果使用地下城守护者）或 DD1TEXT.DAT（如果使用更深的地下城）在信息栏里。点击标签时进入显示地图区域的坐标位置。

[a] - 信息的序号，从 0 至 839。每个信息的文本存储在 text.dat。这个参数是一个在 text.dat 文件信息索引。

[x] - 地图缩略图里的 X 轴坐标，屏幕上的数值。范围从 0 (最西)至 252 (最东)。

[y] - 地图缩略图里的 Y 轴坐标，屏幕上的数值。范围从 0 (最北)至 252 (最南)。。

范例：

```
REM ***** 显示信息箱的内容: "Enemy reinforcements have          arrived. So
what? Let's hear it for more killing."                               允许查看地图坐标
(19, 21)*****
DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS(130, 19, 21)
```

9.3 DISPLAY_INFORMATION

DISPLAY_INFORMATION([a])

创建一个带有信息弹出的文本框标签。作用等同（除标签）DISPLAY_OBJECTIVE。

（译注：显示为“i”标签）

[a] - 信息的序号，从 0 至 839。每个信息的文本存储在 text.dat。这个参数是一个在 text.dat 文件信息索引。

一些信息序号解释在 [DISPLAY_OBJECTIVE](#)。

范例：

```
REM ***** 显示信息: "How time flies... hurry!"          *****
DISPLAY_INFORMATION(166)
```

9.4 DISPLAY_INFORMATION_WITH_POS

DISPLAY_INFORMATION_WITH_POS([a],[x],[y])

创建一个带有信息弹出的文本框标签。作用等同（除标签）[DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS](#).

[a] - 信息的序号，从 0 至 839。每个信息的文本存储在 text.dat。这个参数是一个在 text.dat 文件信息索引。

[x] - 地图缩略图里的 X 轴坐标，屏幕上的数值..

[y] - 地图缩略图里的 Y 轴坐标，屏幕上的数值.

注意： 未打补丁的游戏不能正确的识别该命令。因此不安全，不应该使用它——只有安装了补丁的，才可以使用。。

```
REM *****显示信息: "If thou art bold and pure of heart, Come down here,
be torn apart." *****
REM ***** 允许查看地图坐标 (66, 77)*****
DISPLAY_INFORMATION_WITH_POS(804, 66, 77)
```

有趣的事： 此命令在游戏引擎错误的内部命令，被解释为未打 DISPLAY_INFORMATION 补丁的游戏。其实只是程序员一个错别字引起的。

9.5 QUICK_OBJECTIVE

QUICK_OBJECTIVE([a],["objective"],[where])

该命令将在游戏屏幕底部的信息框中，并显示任务的信息。当脚本在游戏中，该命令需要被触发，所以你可能需要用一个 IF 命令触发它。（译注：显示为“？”标签）

[a] - 信息序号。每个信息必须有不同的序号，你最多只能用 49 个。

由“0”序号标识的信息不会闪烁。其他序号信息提示时会闪烁。

如果你在脚本中不止一次使用到识别的信息序号，最后显示的信息将是最后的定义，不管 IF/ENDIF 是否重新定义。

[objective] - 信息内容。例如 “Your dungeon is doomed, Keeper”。最多不能超过 511 个字符（译注：中文减半），否则不显示该内容。

[where] - 如果玩家点击缩放的信息标签，这个选项将指定地下城的视图将放大到哪里。把玩家的名字在这里会放大到玩家的地下城心脏（不能使用 ALL_PLAYERS）。将正整数的数值与这个数字的动作标记点进行缩放，负数将缩放到相应的英雄门。

注意： 此命令只会你使用的是更深的地下城和扩展包中工作，或者在你的电脑安装地下城守护者黄金版。记住，如果你把关卡给别人，他们也必须有更深的地下城，扩展包（或 DK Gold）安装在他们的机器上。只有 deeper.exe, deeper95.exe 和 keeperfx.exe 可以支持这个命令。

即使在更深的地下城，如果用户将使用加载/保存游戏功能，命令可能无法正常工作。解决方法是重新开始关卡和读取关卡存档。

范例：

```
QUICK_OBJECTIVE(1, "Your dungeon is doomed, Keeper", PLAYER1)
```

9.6 QUICK_INFORMATION

```
QUICK_INFORMATION([a], ["information"])
```


这个命令类似 QUICK_OBJECTIVE 命令，除了它代替信息窗口外，信息文本写在信息标签。还有，当脚本在游戏中，该命令需要被触发，所以你可能需要用一个 IF 命令触发它。（译注：显示为“i”标签）

[a] - 信息序号。每个信息必须有不同的序号，你最多只能用 49 个。

信息文本将在目标信息被定义之前覆盖相同的信息序号的信息文本，反之亦然。

用不同的数字定义信息和目标。

[information] - 信息文本，例如“Well done. You have researched the Temple.”.

注意： 此命令只会你使用的是更深的地下城和扩展包中工作，或者在你的电脑安装地下城守护者黄金版。记住，如果你把关卡给别人，他们也必须有更深的地下城，扩展包（或 DK Gold）安装在他们的机器上。

注意： 在这个命令中没有玩家的定义，因为有目标。如果您设定了玩家的名字，则不会显示信息。

范例：

```
QUICK_INFORMATION(1, "Well done. You have researched the Temple.")
```

9.7 TUTORIAL_FLASH_BUTTON

TUTORIAL_FLASH_BUTTON([button], [player])

闪烁的按钮，直到玩家选择了它。

[button] - 按钮的编号，每一个按钮都有唯一对应的编号。

部分按钮编号：

编号	对应单元
0	清除任何闪烁的单元

1	信息面板
2	房间面板
3	魔法面板
4	工厂面板
5	生物面板
6	储金室
7	孵化室
8	巢穴
9	图书馆
10	训练室
11	监狱
12	寺庙
13	工厂
15	墓地
16	兵营
17	审讯室
18	桥
19	哨岗
20	出售按钮
21	制造小鬼
22	邪恶之眼
24	塌方术
25	闪电术
26	治疗术
27	速度术
28	保护术
29	隐形术

31	疾病术
32	破坏墙壁
33	末日审判
35	无上权威
36	召唤军队
37	查看地图
38	缩小地图
39	放大地图
40	信息区域 1
41	信息区域 2
42	信息区域 3
43	信息区域 4
44	信息区域 5
45	信息区域 6
46	信息区域 7
47	信息区域 8
48	信息区域 9
49	信息区域 10
50	信息区域 11
51	信息区域 12
52	信息区域 13
53	圆石陷阱
54	警报陷阱
55	毒气陷阱
56	闪电陷阱
57	诅咒陷阱
58	木门

59	铁皮门
60	铁门
61	魔法门
63	重点区域
64	关闭窗口
65	向上滚动
66	向下滚动
67	岩浆陷阱
69	监禁
70	保护自己
72	空闲的生物
73	工作的生物
74	战斗的生物

10.0 调整电脑玩家

电脑玩家的命令可以让你改变电脑玩家的共同行为，或者强迫它进行特定的动作。这些命令中没有一个是被记录在案的——这部分是完全游戏粉丝做出来的。.

译者补充：以下命令有部分只能在 FX 版本里才可以使用的，请将此章节看完，再试用这些命令，因为有部分命令有相互作用的。且一下内容译者大量补充和更改，这些补充和更改都是在大量阅读 FX 里其他玩家编写的脚本而扩充的，所以请谨慎使用这章节的命令。

10.1 电脑玩家的控制因素

这是人工智能控制命令中使用的变量的值。（译注：每个变量后面都可能跟有相应的参数，而且参数不止一个，还意义不同，可惜没有更详细文档说明每个参数的意义，且大部分描述内容是译者的理解和经验所得新加入的注释。）

行为名称	描述
DIG TO CLOSE GOLD	谨慎挖掘金子。这行为是用来当电脑仍然有一些金子供应，或者是尚未开发，而且更重要的是比起真正得到的金子不要挖太远。（译注：有金时电脑停止挖金）
DIG TO GOLD	开始挖黄金。这行为是紧接 DIG TO CLOSE GOLD 的。当金子紧缺，或电脑需要发展时。
DIG TO GREEDY GOLD	贪婪的挖金子。电脑使用这行为，当它用完了黄金，或准备攻击。搜索范围可以更远。
DIG TO GREEDY GOLD2	非常贪婪挖金子。这样用，让电脑更有攻击性。
BUILD A TREASURE ROOM	建造储金室的尺寸。这在游戏开始的第一个行为。
BUILD A LAIR ROOM	建造巢穴的尺寸。这在游戏开始的第三个行为
BUILD A LAIR ROOM 4x4	建造一个巢穴的 4x4 模式。这个版本的巢穴建筑规模只用小于 5x5 的巢穴。
BUILD A HATCHERY	建造孵化场的尺寸
BUILD A TRAINING ROOM	建造训练室的尺寸
BUILD A RESEARCH ROOM	建造图书馆的尺寸
BUILD A WORKSHOP ROOM	建造工厂的尺寸
BUILD A BARRACK ROOM	建造兵营的尺寸
BUILD A GRAVEYARD ROOM	建造墓地的尺寸
BUILD A TEMPLE ROOM	建造寺庙的尺寸
BUILD A SCAVENGER ROOM	建造招募中心的尺寸
BUILD A TORTURE ROOM	建造审讯室的尺寸
BUILD A PRISON ROOM	建造监狱的尺寸。

BUILD ALL ROOM 4x4	建筑全部 4x4
BUILD ALL ROOM 3x3	建筑全部 3x3
MOVE CREATURE TO TRAINING	移动生物去训练
MOVE CREATURE TO BEST ROOM	移动生物去合适的房间
COMPUTER CHECK HATES	检测电脑的愤怒
BUILD AND DEFEND COMPUTER	建造和保护电脑
ATTACK SAFE ATTACK	保守攻击
ATTACK PLAN 1	计划性攻击
SIGHT OF EVIL SCARE	邪恶之眼的恐惧
SIGHT OF EVIL	邪恶之眼
DIG TO AN ENTRANCE	挖向入口

事件名称	描述
EVENT PAY DAY	发薪日
EVENT SAVE IMPS	拯救小鬼
EVENT CHECK ROOMS FULL	检测房间满了
EVENT MAGIC FOE	魔法攻击敌人
EVENT CHECK FIGHTERS	检测战斗
EVENT FIGHT TEST	战斗测试
EVENT FIGHT	战斗
EVENT LIVING SPACE FULL	生活空间满
EVENT TREASURE ROOM FULL	储金室满
EVENT HEART UNDER ATTACK	心脏受到攻击
EVENT ROOM ATTACK	房间收到攻击

EVENT DUNGEON BREACH	地下城（译注：墙缺口？）被破坏
----------------------	-----------------

全局变量名称	描述
COMPUTER_ATTACK_MAGIC	电脑魔法攻击
COMPUTER_WAIT_FOR_BRIDGE	电脑等待桥
COMPUTER_MAGIC_SPEED_UP	电脑魔法加速
COMPUTER_DIG_TO_NEUTRAL	电脑普通挖掘
COMPUTER_SLAP_IMPS	电脑打小鬼
COMPUTER_MOVE_CREATURES_TO_DEFEND	电脑移动生物进行防御
COMPUTER_MOVE_CREATURE_TO_POS	电脑移动生物到哨岗
COMPUTER_MOVE_CREATURE_TO_ROOM	电脑移动生物到房间
COMPUTER_PICKUP_FOR_ATTACK	电脑召唤攻击
COMPUTER_MAGIC_CALL_TO_ARMS	电脑召唤军队
COMPUTER_DIG_TO_ATTACK	电脑挖掘攻击
COMPUTER_DIG_TO_GOLD	电脑挖掘金子
COMPUTER_DIG_TO_ENTRANCE	电脑挖向入口
COMPUTER_PLACE_ROOM	电脑占领房间
COMPUTER_CHECK_ROOM_DUG	电脑检测错误房间
COMPUTER_DIG_ROOM	电脑挖掘房间
COMPUTER_DIG_ROOM_PASSAGE	电脑挖掘房间通道
COMPUTER_SELL_TRAPS_AND_DOORS	电脑销售陷阱和门
	命令只可以在更深的地下城使用

检查名称	描述
CHECK MONEY	检查金钱
CHECK EXPAND ROOM	检查房间扩展
CHECK AVAILIABLE TRAP	检查可用的陷阱

CHECK FOR NEUTRAL PLACES	检查中立的地方
CHECK AVAILIABLE DOOR	检查可用的门
CHECK FOR ENEMY ENTRANCES	检查敌人的缺口
CHECK FOR SLAP IMP	检查扇耳光小鬼
CHECK FOR SPEED UP	检查速度
CHECK FOR QUICK ATTACK	检查快速攻击
CHECK TO PRETTY	检查聪明的
CHECK FOR ENOUGH IMPS	检查足够的小鬼

10.2 SET_COMPUTER_PROCESS

SET_COMPUTER_PROCESS([player], ["process name"], [priority], [data1], [data2], [data3], [data4])

一种电脑行为的变化条件和参数。一个过程如果电脑玩家一开始意识到任何的行动是必要的。某些进程有多个版本，具体的选择是通过检查过程中的变量。

[player] - 玩家的名称，例如：PLAYER_GOOD。

["process name"] - 改变行为的文本。更多查看 [player control parameters](#) 。

[priority] - 行为的优先权。这个参数控制的行为中，选择一个以上的行为，已经满足了条件进行。

[data1], [data2], [data3], [data4] - 这些参数对于 ["process name"] 可以有不同的意义，不同的价值。

请注意，某些行为只用于特定的电脑类型。让你的命令可以执行，应该设置电脑玩家赋值 0 型(详见 [COMPUTER_PLAYER 命令](#))。例如：

```
REM *****建立规范的电脑玩家一定不再会被跳过 AI 智力行动。 *****  
COMPUTER_PLAYER (PLAYER1, 0)
```

其他范例：

```
REM *****控制电脑保守性攻击与计划性攻击。 *****  
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "ATTACK SAFE ATTACK", -1, 100, 17, 100, 0)  
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "ATTACK PLAN 1", -1, 100, 17, 100, 0)
```

10.2.1 挖金行为

此案例，定义格式：

```
SET_COMPUTER_PROCESS([player], ["process name"], [priority],  
[money minimum], [turn scale], [gold dug at once],  
[max distance])
```

["process name"] - 能做以下一项：

DIG TO CLOSE GOLD

DIG TO GOLD

DIG TO GREEDY GOLD - -

[money minimum] - 行为特定的最低金钱数额。如果一个电脑的

[money minimum]少，它不会检测这行为。但会检测“greedy”这项。如果没有达到任何最小金钱数的行为，计算机会使用“fail safe”来完成挖金行为。

[turn scale] - 在考虑下一个矿脉的等待时间。在创建下一个挖金行为前，电脑一直等待游戏进程时间的来到。最小值（如 10），在这将允许电脑一次挖掘许多条矿脉。（译注：行为执行前的缓冲时间？还是确认同时开工挖取金矿的线程数？）

[gold dug at once] - 挑选一次挖金的数值。

[max distance] - 金矿到电脑玩家的房间的最大距离。正确的数值是 1-84.

注意： 如果你使用了所有黄金行为的命令都非常小的范围，电脑玩家依然挖金到远处，这完全失去了意义。因为由于一个“fail safe”的行为在这四个中。致使不挖金。你不得不放置一个矿脉在玩家旁边，并使用非常大的[turn scale]数值。例如：14400，电脑将 2 小时后不挖第一条矿脉了。

范例：

```
REM ***** 安全挖金如果超过 1250 在金库，搜索矿脉 20 单位范围，等待 30 秒  
后挖掘。 *****
```

```
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "DIG TO CLOSE GOLD", 0, 1250, 600, 5, 20)
```

```
REM ***** 2 小时后不再贪婪挖掘金子 *****
```

```
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "DIG TO GREEDY GOLD", 0, 100, 76666, 5, 50)
```

```
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "DIG TO GREEDY GOLD2", 0, 0, 76666, 5, 60)
```

10.2.2 建造一个特定的房间的行为

此案例，定义格式：

```
SET_COMPUTER_PROCESS([player],["process name"],[priority],  
[room width],[room height],[room index],[required index])
```

["process name"] - 能做以下一项：

BUILD A TREASURE ROOM

BUILD A LAIR ROOM

BUILD A LAIR ROOM 4x4

BUILD A HATCHERY

BUILD A TRAINING ROOM

BUILD A RESEARCH ROOM

BUILD A WORKSHOP ROOM

BUILD A BARRACK ROOM

BUILD A GRAVEYARD ROOM

BUILD A TEMPLE ROOM

BUILD A SCAVENGER ROOM

BUILD A TORTURE ROOM

BUILD A PRISON ROOM

[priority] - 优先级。0 最高。0 是一拥有或研究出，就会建造的。

[room width] - 房间的宽度，最小为 2.

[room height] - 房间的高度，最小为 2，这个数值不应该与房间的宽度相差 1，如果是，会导致一个非矩形的房间。

[room index] - 房间的索引。应该与 ["process name"]的一致。。

行为名称	房间索引	描述
n/a	0	没有（可作为 [required index]）
BUILD A TREASURE ROOM	2	储金室
BUILD A RESEARCH ROOM	3	图书室
BUILD A PRISON ROOM	4	监狱
BUILD A TORTURE ROOM	5	审讯室
BUILD A TRAINING ROOM	6	训练室
BUILD A WORKSHOP ROOM	8	工厂
BUILD A SCAVENGER ROOM	9	招募中心
BUILD A TEMPLE ROOM	10	寺庙
BUILD A GRAVEYARD ROOM	11	墓地
BUILD A BARRACK ROOM	12	兵营
BUILD A HATCHERY	13	孵化场
BUILD A LAIR ROOM BUILD A LAIR ROOM 4x4	14	巢穴(你只能扩大巢穴，使用过小将不工作)

[required index] - 建造新房间时的索引。最大尺寸房间由地板数量限制，这是一个玩家可以标记的挖掘。房间的尺寸上限 23X23，这是可以正确建造的。。

注意： 你不建造宽度和高度的尺寸超过 1 的房间。例如，你将宽度为 4，高度只能使用 5、4 或 3。

重要的房间:储金室，巢穴，孵化室，图书室和训练室，应该优先考虑 0 左右。其他房间应优先考虑-10 左右。这样确保 AI 行为正确。

范例:

```
REM ***** 一开始就建造 4x3 的储金室 *****  
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "BUILD A TREASURE ROOM",      0, 4, 3,  2, 0)  
REM ***** 建造一个 2X3 的孵化室 *****  
REM SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "BUILD A HATCHERY",      0, 2, 3, 13, 0)  
REM ***** 监狱建成后建造 3x3 的招募中心*****  
SET_COMPUTER_PROCESS (PLAYER1, "BUILD A SCAVENGER ROOM", -10, 3, 3, 9, 8)
```

10.3 SET_COMPUTER_CHECKS

```
SET_COMPUTER_CHECKS ([player], ["checks name"], [check  
every], [data1], [data2], [data3], [data4])
```

如果没有重要的事件发生，因为需要做的事情用检查电脑玩家的探索。检查类似于 IF 命令，允许计算机玩家在某些情况下，由变量值确定的行为进行处理。

[player] - 电脑玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

["checks name"] - 检查名称。更多查看 [player control parameters](#) 。

[check every] - 重复检查的间隔时间。.

[data1], [data2], [data3], [data4] -这些参数对于 ["checks name"] 可以有不同的意义，不同的价值。.

10.3.1 检查攻击

此案例，定义格式:

```
SET_COMPUTER_CHECKS([player],["checks name"],  
[check every],[attack percent],[CTA duration],  
[min for attack],[last check])
```

[player] - 电脑玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

["checks name"]- 对应检查名称的攻击行为。

[check every] - 重复检查的间隔时间。.

[attack percent]- 攻击百分比。未知其意。

[CTA duration]- 攻击行为的持续时间。未知其意。

[min for attack]- 最小攻击数值。未知其意。

[last check]- 最后的检查。未知其意。

此命令没有更完整的档案记录。对不起。

范例：

```
REM ***** 检查蓝色玩家快速攻击 *****  
  
SET_COMPUTER_CHECKS (PLAYER1,"CHECK FOR QUICK  
ATTACK",14250,45,4000,5,10000)
```

10.4 SET_COMPUTER_EVENT

```
SET_COMPUTER_EVENT([player],["event name"],[data1],[data2])
```

事件是需要一个过程来进行的突发的情况。与检查不同的是，事件往往是复杂的逻辑条件触发的。检查和事件被用来测试是否应该启动一个进程。

[player] - 电脑玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

["event name"] - 事件名称。更多查看 [player control parameters](#) 。

[data1], [data2] - 这些参数对于["event name"] 可以有不同的意义，不同的价值。

此命令没有完整的档案记录。对不起。

10.5 SET_COMPUTER_GLOBALS

SET_COMPUTER_GLOBALS([player], [a], [a], [a], [a], [a], [a])

此命令没有完整的档案记录。对不起。（译注：**GLOBALS，全局变量**）

11.0 其他命令 2

以下列举出多个特殊命令，其中大部分只有 FX 版本才能运行的新命令。所以，请考虑在 FX 版本下使用和测试。

且，该章节是译者增加的章节。

11.1 LEVEL_VERSION (1)

如果你的脚本有新的命令是 FX 版才能用的，所以脚本一开始就要输入此命令来告诉游戏以下命令有新的命令。否则将不能正常使用新命令。（而译者也未能确定全篇文献里哪些是原版 DK 的命令，哪些是原本版 DD 才可用的命令，哪些是 FX 版新增的命令，但 FX 版是可以使用全篇文献内的所有命令，理论是这样的。）

[a] - 此参数好像只能是 1。

11.2 ADD_GOLD_TO_PLAYER

ADD_GOLD_TO_PLAYER ([player], [a])

给玩家金钱，但不会在储金室出现金子，即储金室没金子再多钱也不能发生物工资用。

[player] - 玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[a] - 金钱数量。

11.3 PLAY_MESSAGE

PLAY_MESSAGE ([player], [?], [a])

用于播放语音信息。具体作用和用法未知、未验证。

[player] - 玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[?] - 一般填 SPEECH 或 SOUND。其他参数未知。

[a] - 正整数。例如 109，范围未知, 可能是音轨编号。

范例：

```
REM ***** 原版太阳鸟鸣关卡中有句脚本 *****
```

```
..
```

```
PLAY_MESSAGE (PLAYER0, SPEECH, 109)
```

```
..
```


11.4 SET_CREATURE_TENDENCIES

SET_CREATURE_TENDENCIES([player],[?] , [a])

控制玩家设置监狱状态：囚禁和逃跑。这个命令的出现，必须对应的玩家有监狱，否则是无效的。

[player] - 玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[?] - 只能填 IMPRISON（囚禁）和 FLEE（逃跑）两种状态。

[a] - 只能填 1 和 0，具体情况未验证。

范例：

```
REM ***** 控制玩家监狱状态 *****  
  
..  
  
SET_CREATURE_TENDENCIES (PLAYER2, FLEE, 1)  
  
..
```

11.5 REVEAL_MAP_RECT

REVEAL_MAP_RECT([player],[a1],[a2],[a3],[a4])

显示地图上的一个矩形区域给玩家。需要显示的区域中心坐标和矩形尺寸。

[player] - 玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[a1] - 地图的宽坐标。范围 1-252。

[a2] - 地图的高坐标。范围 1-252。

[a3] - 矩形的宽尺寸。范围 1-252。

[a4] - 矩形的高尺寸。范围 1-252。

范例：

```
REM ***** 显示地图上的一个矩形区域给我方玩家 *****  
  
..  
  
REVEAL_MAP_RECT (PLAYER0, 132, 96, 13, 11)  
  
..
```

11.6 REVEAL_MAP_LOCATION

REVEAL_MAP_LOCATION([player], [a], [aa])

显示地图上的一个正方形区域给玩家。作用雷同 DISPLAY_OBJECTIVE 命令。但这个命令只能作用于动作标记或英雄门，是否可以玩家的地下城心脏（例如 PLAYER1）未验证。

[player] - 玩家的名称，例如， PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[a] - 动作标记或英雄门的编号。

[aa] - 正方形边长，范围是 1-254。

范例：

```
REM ***** 显示地图上的 1 号英雄门以正方形区域给我方玩家 *****  
  
..  
  
REVEAL_MAP_LOCATION (PLAYER0, -1, 11)  
  
..
```

11.7 RESEARCH_ORDER

RESEARCH_ORDER([player], [?], [??], [a])

[player] - 玩家的名称, 例如, PLAYER1. 更多查看 [players section](#)。

[research type] - 其中一个的魔法或房间的研究类型。使用以下命令:

研究类型	命令
Rooms	ROOM
Spells	MAGIC

[room or spell] - 对应[research type]的房间或魔法的名称。例如.

TEMPLE 或 MAGIC_LIGHTNING. 更多查看 [room names section](#) 和 [spell names section](#) 。

[a] - 研究值. 必须是 16777216 以下.。

原文: “RESEARCH_ORDER

When this command is first called, the research list for specified players is cleared. Using it you may create a research list from beginning. Note that if you won't place an item on the list, it will not be possible to research it.

So if you're using this command, you must add all items available on the level to the research list.

Example:

```
RESEARCH_ORDER(ALL_PLAYERS, ROOM, SCAVENGER, 50000)
```

[...] - more RESEARCH_ORDER commands should follow.” --引自一国外 DK 论坛。

原文大意：这命令一旦执行，就清除指定玩家的研究列表，使用时必须一开始就创建这研究列表。如果不将该项目放在列表，他不进行研究。因此，使用这命令时，必须在关卡里一开始将所有的项目添加到研究列表里。

译者测试该命令时，无法控制研究中的东西清除掉。无论是清除掉正在研究中的研究值，还是清除掉不给研究，都无法实现。若有人测试成功，不妨告诉我。

范例：

```
REM ***** 未知其意 *****  
  
..  
  
RESEARCH_ORDER (ALL_PLAYERS, ROOM, SCAVENGER, 50000)  
  
..
```

11.8 其他未知命令

11.8.1 [SET_HATE\(\[a\],\[a\],\[a\]\) NNN](#)

仅用于更深的地下城/黄金版

11.8.2 [SWAP_CREATURE\(\[?\],\[?\]\) AA](#)

12.0 脚本命令索引

ADD_CREATURE_TO_POOL([creature],[a])

ADD_CREATURE_TO_LEVEL([player],[creature],[action point],[a],
[experience],[gold])

ADD_PARTY_TO_LEVEL([player],[name],[action point],[a])

ADD_TO_PARTY([party name],[creature],[experience],[gold],[objective],
[countdown])

ADD_TUNNELLER_PARTY_TO_LEVEL([player],[party name],[action point],
[head for],[action point/target player],[experience],[gold])

ADD_TUNNELLER_TO_LEVEL([player],[action point],[head for],
[action point/target player],[experience],[gold])

ALLY_PLAYERS([player],[player])

BONUS_LEVEL_TIME([a])

COMPUTER_PLAYER([player],[a])

CREATE_PARTY([party name])

CREATURE_AVAILABLE([player],[creature],[can be available],
[is available])

DEAD_CREATURES_RETURN_TO_POOL([a])

DISPLAY_INFORMATION([a])

DISPLAY_INFORMATION_WITH_POS([a],[x],[y])

DISPLAY_OBJECTIVE([a], [player])

DISPLAY_OBJECTIVE_WITH_POS([a], [x], [y])

DOOR_AVAILABLE([player], [door], [can be available],
[number available])

ENDIF

IF([player], [variable] [comparison] [a])

IF_ACTION_POINT([action point], [player])

IF_AVAILABLE([player], [name] [comparison] [a])

LOSE_GAME

MAGIC_AVAILABLE([player], [spell], [can be available],
[is available])

MAX_CREATURES([player], [a])

NEXT_COMMAND_REUSABLE

QUICK_INFORMATION([a], ["information"])

QUICK_OBJECTIVE([a], ["objective"], [where])

REM

RESEARCH([player], [research type], [room or spell], [a])

RESET_ACTION_POINT([action point])

ROOM_AVAILABLE([player], [room], [can be available], [is available])

SET_COMPUTER_CHECKS([player], ["checks name"], [check every], [data1],
[data2], [data3], [data4])

SET_COMPUTER_EVENT([player], ["event name"], [data1], [data2])

SET_COMPUTER_GLOBALS([player], [a], [a], [a], [a], [a], [a])

SET_COMPUTER_PROCESS([player], ["process name"], [priority], [data1],
[data2], [data3], [data4])

SET_CREATURE_ARMOUR([creature], [a])

SET_CREATURE_FEAR([creature], [a])

SET_CREATURE_HEALTH([creature], [a])

SET_CREATURE_MAX_LEVEL([player], [creature], [max experience])

SET_CREATURE_STRENGTH([creature], [a])

SET_FLAG([player], [flag], [a])

SET_GENERATE_SPEED([a])

SET_MUSIC([a])

SET_TIMER([player], [timer])

START_MONEY([player],[gold])

TRAP_AVAILABLE([player],[trap],[can be available],
[number available])

TUTORIAL_FLASH_BUTTON([button],[player])

WIN_GAME

13.0 荣誉榜

制作： Sean Cooper

项目负责： Alex Peters

领头程序员： Mark Stacey

补充： Peter Amachree

手册和文档： Jon Rennie

校正： Shintaro Kanaoya, Nathan Smethurst, Barrie Parker

测试经理： Andy Robson

测试： Nathan Smethurst, Steve Lawrie, Tristan Paramor, Jeff Brutus

文档更正： Tomasz Lis

信息提供： DzjeeAr, DragonsLover, Danrhan

13.1 中文翻译制作方

翻译及扩充制作：叶子（有问题或建议，联系邮箱 rengren@163.com）

项目负责：司徒青蛙、虾胡闹、果果、斯皮尔博、依古·比古、鳄鱼爱洗澡、永远的一月七、阿星、叶子

测试：静思笃行、果果、叶子

校正、审核：斯皮尔博、静思笃行、叶子

排版：斯皮尔博、叶子

QQ 群号：地下城守护者 FX 版 149792114

14.0 更改日志

VERSION 1.4

- 此版本为中文翻译后，译者扩充后的更改
- 从英文翻译后，进行少量修改了原意及用词
- 插入增加了 11.0 章节内容，并附加了部分测试报告
- 扩充和修改了 10.0 章节内容
- 文献文档的目录修改了文档内的超链接（CTRL+鼠标使用）

VERSION 1.3

- Many modifications, suggested by DragonsLover
- Better creature parties explanation

VERSION 1.2

- Fixations to small mistakes
- Extended game turns explanation
- Added information and interface commands
- Added computer player commands

VERSION 1.1

- File format changed to HTML
- Divided into two parts: Official Editor Manual and Script Reference
- Fixations of text formatting

VERSION 1.0

- Original version of the reference, released by Bullfrog with the Official Map Editor for Dungeon Keeper

15.0 参考文献

1. [Dungeon Keeper Mapmaker's Documentation](#)
2. [Dungeon Keeper Official Editor Manual](#)
3. [地下城守护者官方编辑器中文图文教程 V1.0](#)