DBID:0 ;场景中元素数据库中的ID

ID:1 ;场景中的元素的ID

Name:2 ;场景中的元素名字

Count:3 ;场景中元素的数量。

SizeX:4 ;场景中元素的宽度。

SizeY:5 ;场景中元素的高度。

;如果对象以随机方式生成位置，则PosX、PosY不使用。

PosX:6 ;场景中X坐标

PosY:7 ;场景中的Y坐标

Map:8 ;这个语法代表接下来的是地图属性。

Spirit:9 ;代表接下的是精灵，比如怪物，boss

Npc :10 ;代表接下来的是NPC属性。

Task :11 ;场景中任务文件路径

Drama:12 ;场景中的剧情文件路径

Path:13 ;场景中对象的图片路径

NextScenePath:14 ;下一个场景的路径

PrevScenePath:15 ;上一个场景的路径