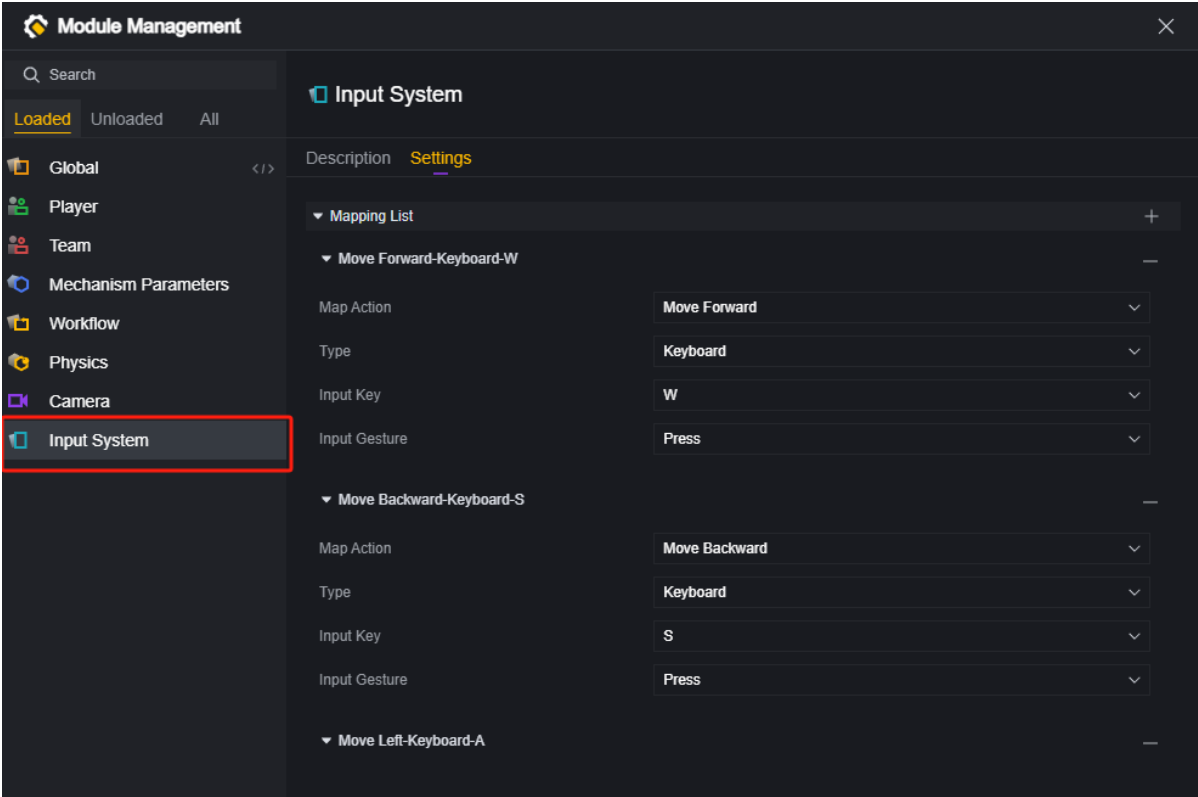


输入系统-用户手册

输入系统是一个默认模组，可以通过修改输入系统配置来对游戏操作进行重映射。

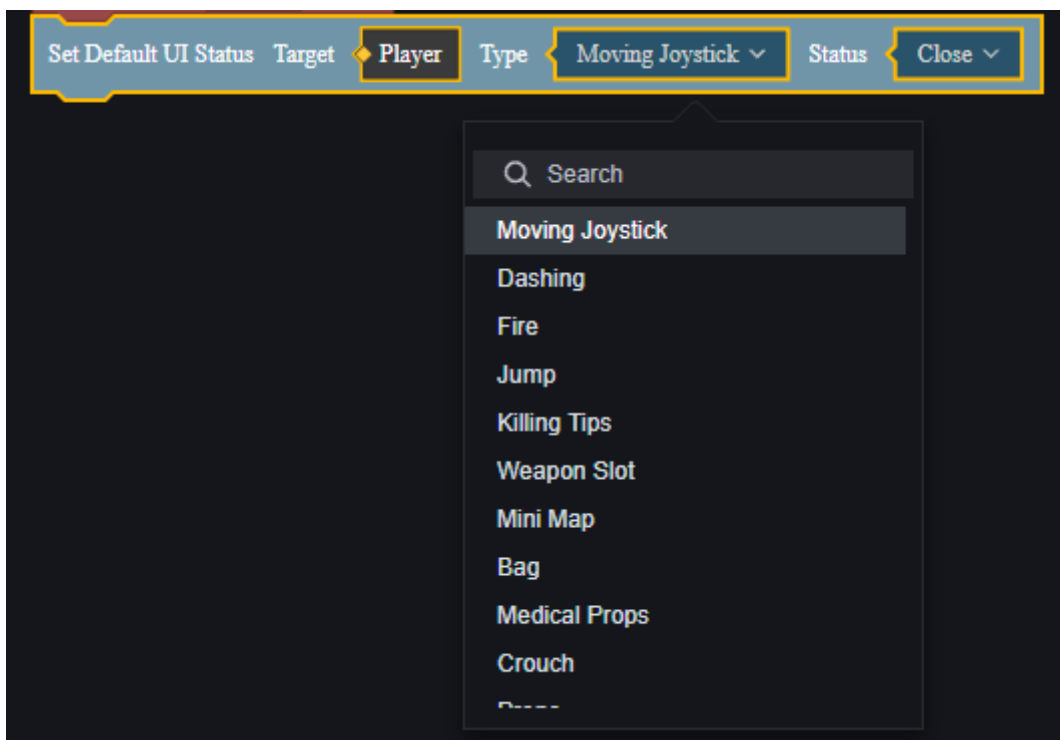


局内通用按钮

游戏中自带有一套局内通用按钮，这个默认UI是自动创建的、并且可以用来操控玩家。



可以通过脚本来控制这些局内通用按钮的显隐：



```
{
  "type": "a",
  "id": "A5dC35^!WzQibCaFKtGx",
  "extraState": {
    "X": 528,
    "L": [
      1,
      2,
      3
    ],
    "T": "SetPlayerHubSwitch",
    "OT": null
  },
  "inputs": {
    "P1": {
      "shadow": {
        "type": "tys",
        "id": "yQYArCczLxf9yw3FNXAT",
        "extraState": "Player"
      }
    },
    "P2": {
      "shadow": {
        "type": "ipe",
        "id": "-)h5GeGgU0{HBI{KpY[.",
        "extraState": "PlayerHudSwitchType",
        "fields": {
          "I": "MovementHUD"
        }
      }
    },
    "P3": {
```

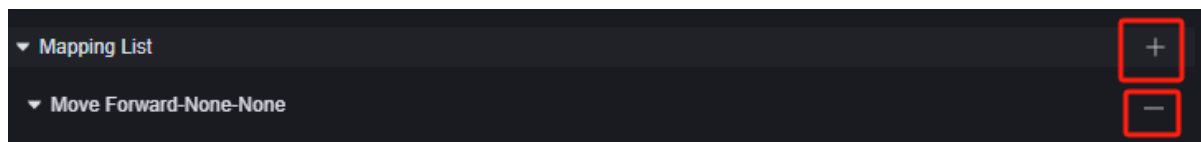
```

"shadow": {
  "type": "ipe",
  "id": "Spr.Q/3v;moE6P^U%6x2",
  "extraState": "CommonHudSwitchValue",
  "fields": {
    "l": "Close"
  }
}
}
}
}
}
}

```

自定义输入系统

在输入系统中可以添加或删除一项输入：



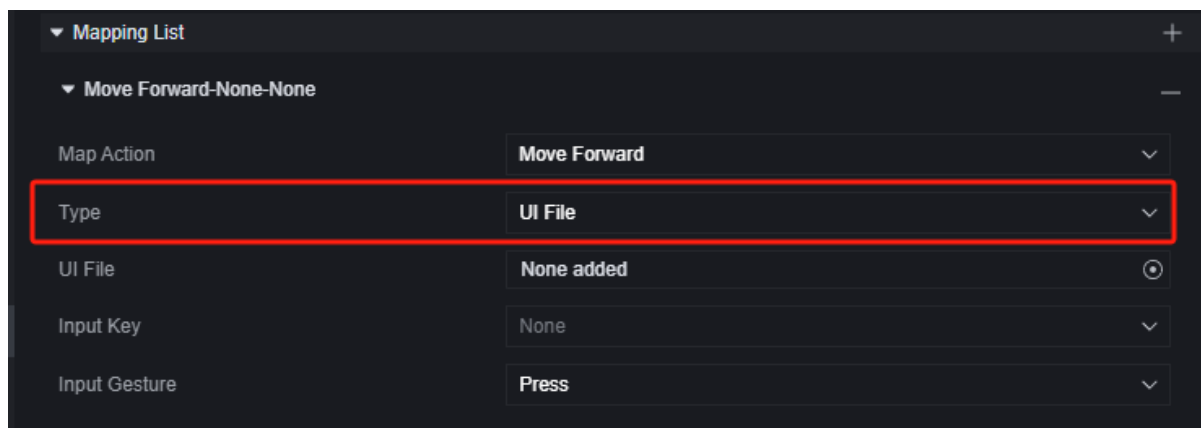
对于一项输入，可以选择输入类型为键盘、鼠标或是UI文件。

键盘和鼠标

键盘和鼠标输入目前仅对PC Debug时生效，不做介绍。

自定义UI

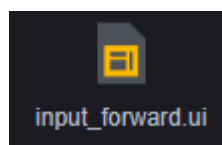
对于自定义地图来说，游戏内操作主要通过自定义UI重映射。



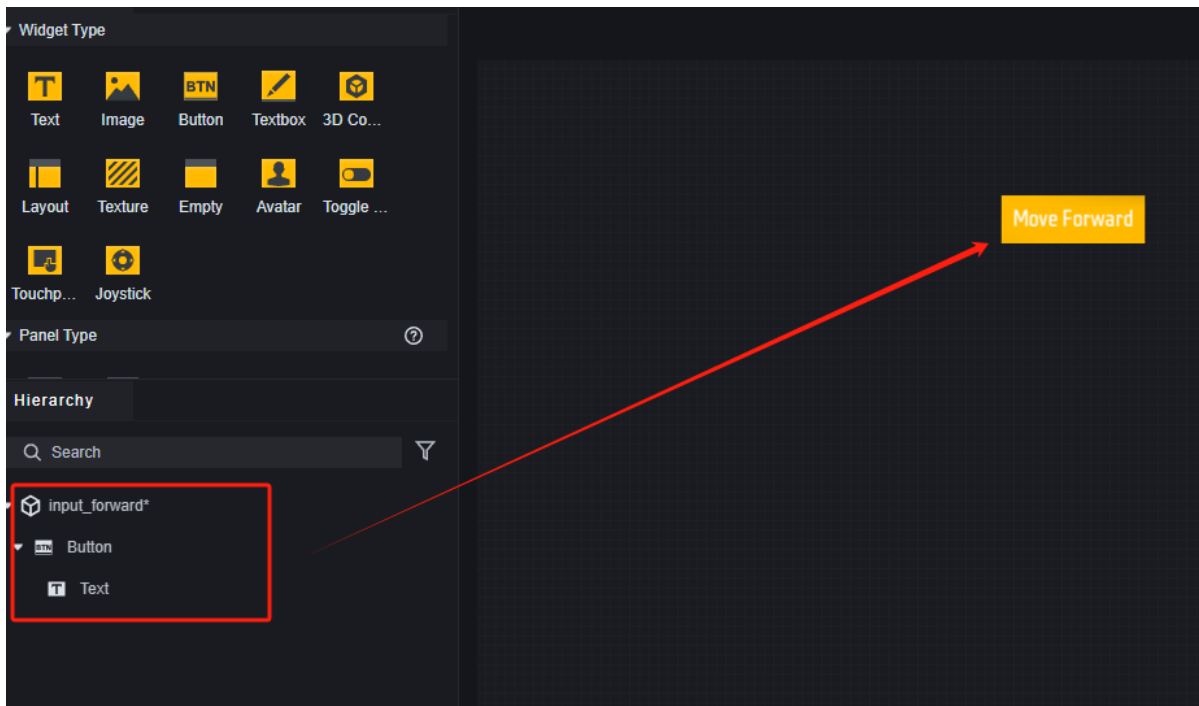
在输入系统中，可以将某一项输入与自定义UI上的一个控件绑定，这样可以使用自定义UI的控件来实现操作。这将有助于您制作独特的游戏模式或其他想改变玩家输入的场景。

如何配置自定义输入

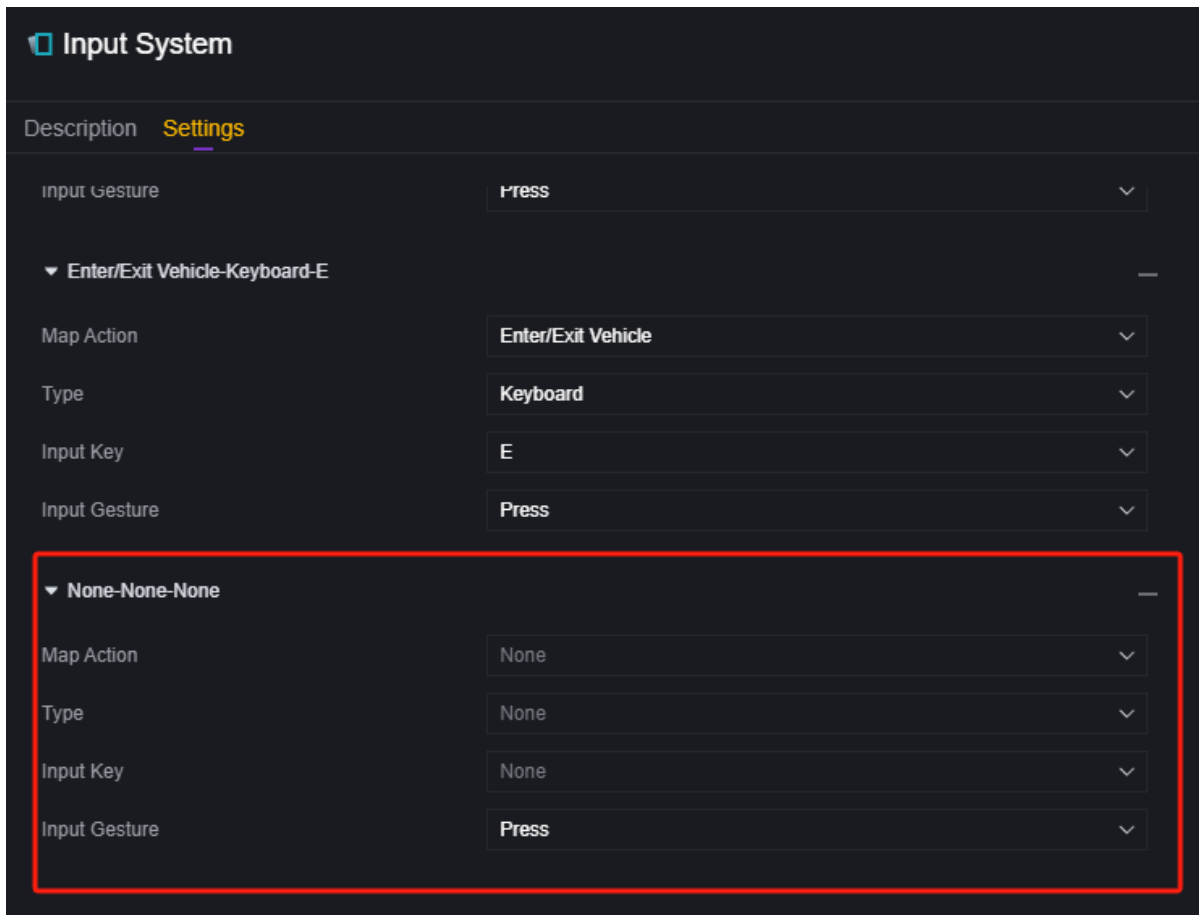
以自定义UI为例，您需要先准备好用于自定义输入的自定义UI。



我们在这个自定义UI下制作一个仅有一个按钮的UI，计划让这个按钮起到使玩家前进的效果。



在输入系统模组中，新增一项输入。

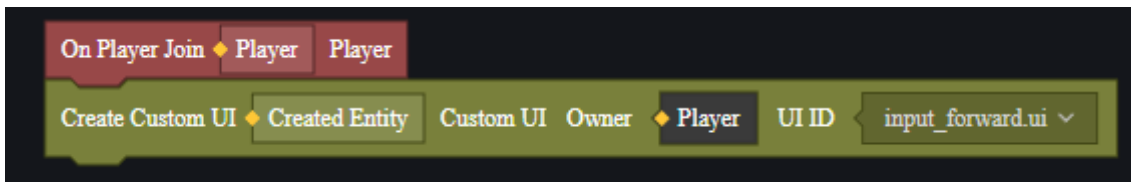


选择映射操作为前进、类型为UI文件，选择之前创建的自定义UI和按钮、输入手势为按住。

▼ Move Forward-input_forward-Button

Map Action	Move Forward
Type	UI File
UI File	input_forward.ui
Input Key	Button
Input Gesture	Press

为玩家创建自定义UI，这个图元脚本创建在全局模組上。



```
{
  "type": "e",
  "id": "%plw(ds_piURm|VMA!",
  "extraState": {
    "x": 14,
    "L": [
      1
    ],
    "T": "OnPlayerAdd",
    "OT": null
  },
  "fields": {
    "P1": {
      "name": "Player",
      "type": "Player"
    }
  },
  "next": {
    "block": {
      "type": "a",
      "id": "rk0ckIssMKf0cmAf5K1b",
      "extraState": {
        "x": 34,
        "L": [
          1,
          2,
          3
        ],
        "T": "CreateCustomHud",
        "OT": null
      },
      "fields": {
        "P1": {
```

```

        "name": "Created Entity",
        "type": "CustomHud"
    },
    "inputs": {
        "P2": {
            "shadow": {
                "type": "tys",
                "id": "zCSt9:DaP7Fym?RosxoY",
                "extraState": "Player"
            },
            "block": {
                "type": "lcg",
                "id": "9f?Pdkf6=$d01G6psZ?%",
                "extraState": "%pI W(dS_piURm|VMA!P1",
                "fields": {
                    "VR": "Player"
                }
            },
            "P3": {
                "shadow": {
                    "type": "pkh",
                    "id": "bjBa_(1|Qv)i=[l#w=p7",
                    "fields": {
                        "HD": "02xr50iei5df-m11x1qdn-kqt9qw8jx19"
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

运行游戏，发现这个按钮的功能已经正常生效。

