

地图材质清单

注：编码共6bit，有效材质5bit=32种，每种有两个动画帧，分别由0xxxxx/1xxxxx表示。

编码	材质	变量名	颜色代码	物理特性	注释
0	空	None	000000	保留值，解析错误	
1	冰	Ice	CCFFFF	摩擦无	
2	大头钉	Pin	FF9900	摩擦大	
3	土	Land	996600	摩擦中	
4	玻璃墙	GlassWall	66FFFF	速度超过一定值可打破	需改变场景，暂不实现
5	木头墙	WoodWal	CC9900	弹性中	
6	铁墙	IronWall	333399	弹性大	
7	起点	StartPoint	FFFF00	起点	
8	终点	EndPoint	FF0000	胜利	
9	窟窿	Hole	333333	掉落，死亡	
10	弹簧↑	SpringU	33FF33	加速反弹	
11	弹簧↓	SpringD	33FF66	加速反弹	
12	弹簧←	SpringL	33FF99	加速反弹	
13	弹簧→	SpringR	33FFCC	加速反弹	
14	加速↑	AccU	FF0033	正向加速，反向减速	
15	加速↓	AccD	FF0066	正向加速，反向减速	
16	加速←	AccL	FF0099	正向加速，反向减速	
17	加速→	AccR	FF00CC	正向加速，反向减速	
18	变玻璃	ToGlass	66CCFF	球变材质	
19	变木头	ToWood	CCCC00	球变材质	
20	变铁	ToIron	336699	球变材质	
21	传送门1	Gate1	3300FF	传送到2	
22	传送门2	Gate2	3333FF	传送到1	
23	玻璃球	GlassBall		— —	
24	木头球	WoodBall		— —	
25	铁球	IronBall		— —	
26					
27					
28					

注：编码共6bit，有效材质5bit=32种，每种有两个动画帧，分别由0xxxxx/1xxxxx表示。

编码	材质	变量名	颜色代码	物理特性	注释
29					
30					
31					