

Pixel Game Engine

版本 0.99

欢迎来到 PixelGameEngine 使用手册，在这里您可以找到您需要的信息，您可以通过书签功能快速索引，也可以通过下面链接跳转至对应章节。希望这些内容可以帮助你解决问题。

- 一. [基本设置](#)
- 二. [资源管理](#)
- 三. [角色动画](#)
- 四. [动作及判定设置](#)
- 五. [地图编辑](#)
- 六. [角色编辑](#)
- 七. [事件编辑](#)
- 八. [对话编辑](#)
- 九. [道具编辑](#)
- 十. [技能编辑](#)
- 十一. [任务编辑](#)
- 十二. [游戏内核](#)
- 十三. [游戏调试](#)

进入具体的内容之前，这里介绍一下一个 PGE 项目的基本创建流程：

- 第一步 创建一个新项目
- 第二步 输入项目名称，选择新项目使用的素材包（动画，音乐，DLC 内容等）
- 第三步 进行项目基本设置，包括基本参数，UI，变量等
- 第四步 添加自定义素材
- 第五步 编辑游戏内容（角色动画，角色编辑，事件编辑等）
- 第六步 编辑游戏地图并将游戏内容布置在地图对应位置中
- 第七步 调试游戏
- 第八步 设置本地化
- 第九步 打包游戏文件

至此，一个 PGE 项目的基本流程就结束了。

PixelGameEngine 致力于打造无编程，可视化，简单快捷的游戏开发环境。请保持程序更新到最新版本来获取最新的功能及游戏内核。

一. 基本设置



1. 项目信息

是每次进入项目时的第一个界面，在这里可以对项目的基本信息进行设置，也可以在这里生成打包文件。

The screenshot shows the 'Project Information' settings interface. It includes the following fields and buttons:

- 项目名称 (Project Name): 教程2 (Tutorial 2)
- 游戏名称 (Game Name): 教程1-平常一天 (Tutorial 1 - A Normal Day)
- 游戏模式 (Game Mode): 战棋 (Strategy) with a dropdown arrow
- 作者 (Author): Pixel Mon
- 版本 (Version): 0.10
- 导出项目 (Export Project) button
- 创建游戏包(X86) (Create Game Package (X86)) button

1.1 项目名称

项目名称在项目创建时已经生成，创建后不可以更改。

1.2 游戏名称

输入游戏名称，同时也是游戏运行时的程序名称

1.3 游戏模式

选择游戏模式，共有六种可选，包括以下几种：



切换不同的游戏模式时会变更游戏运行时的默认游戏模式，同时在参数设置中会出现对应的设置选项。至于详细的模式差别，可以参考[游戏内核](#)。

1.4 作者

项目作者名字。

1.5 版本

当前项目版本号

1.6 导出项目

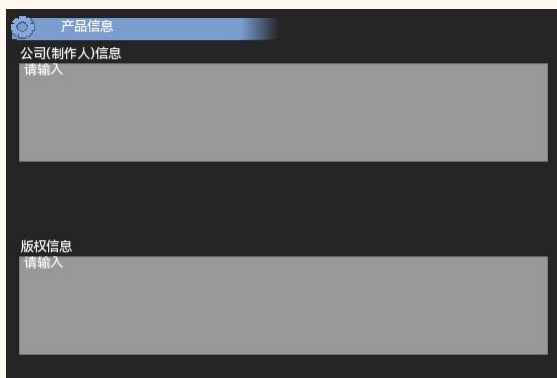
将项目导出为特定格式用于传输管理。同一项目文件可以在不同平台的 PixelGameEngine 软件内导入。

注意：不同版本的项目文件与 IDE 可能会出现兼容性问题。

1.7 创建游戏包

将项目打包成可以运行的对应平台的应用程序。

1.8 产品信息



编辑公司（制作人）信息及相关版权信息

🍷 2. 参数设置：

这里设置项目的最主要游戏参数，这里包含了游戏的核心玩法，不同的设置能够决定改变游戏的玩法，推荐根据游戏内容需求来进行设置，并关闭非必要的游戏功能来简化游戏功能。

- 2.1 非战斗相关
- 2.2 战斗相关
- 2.3 等级与经验
- 2.4 时间与昼夜系统
- 2.5 道具及背包相关
- 2.6 存档模式

2.1 非战斗相关



◆ 队伍人数上限

队伍人数上限决定了游戏中队伍的最大人数，超过队伍最大人数的角色无法直接加入队伍，可以通过替换队员来让新角色加入。

当前最大人数上限：4 人

◆ 队友跟随

开启后，队友会始终跟随在玩家主要角色身后。不开启时，队友会隐藏，直至事件开始或发生战斗。

◆ 可以跳跃

关闭后角色将不会通过按键跳跃。

◆ 惯性跳跃

开启惯性跳跃后，角色在空中时将不能改变方向。

◆ 休息回复

启用后使用旅馆可以回复队伍状态并移除负面效果。

2.2 战斗相关



◆ 遇敌方式

对于在地图内设置的随机敌人，如选择敌人可见，敌人将会出现在画面中，如选择踩地雷，在移动时随机遭遇敌群。

注意：这个选项不会改变敌人出现的概率。

◆ 是否开启闪避

关闭后，全体角色将不会触发闪避。

◆ 角色攻击顺序

当游戏模式为 RPG, SRPG 类型时设置角色攻击顺序。选择根据敏捷度, 则会根据敌我双方的所有角色的敏捷度制定攻击顺序, 敏捷度高则优先攻击。

如选择玩家优先, 我方将优先于敌方进行攻击, 攻击顺序由敏捷度决定。

◆ 战斗结束回复

开启时, 每次结束战斗后角色状态将回复值最高状态。

◆ 玩家失败保护

当游戏角色死亡后, 若有保护则玩家可在检查点复活, 若无保护角色死亡后游戏结束

◆ SRPG 游戏模式

可选传统 (移动+行动) 或 AP 模式

◆ 战旗角色移动方式

实时移动: 角色将始终跟随光标移动。

选取位置后移动: 角色将在确定光标位置后一次性由原位置移动到目标位置。

2.3 等级与经验



◆ 可否升级

该选项决定玩家是否可以通过战斗积累经验值。

◆ 最大等级

等级上限, 1-255。

◆ 基础经验值

初始的经验值基础。也就是等级为 1 时，升到下一级需要的经验值。该值越高，升级需要的经验值越多。

◆ 经验增长指数

每一等级需要的经验值增长指数。该指数越大，升级需要的经验值越多。

2.4 时间与昼夜系统

时间与昼夜系统可以使用在经常需要昼夜切换的游戏，或高自由度的游戏中。游戏中默认 20 点至 6 点期间为黑夜时间，同时根据每个整点时间不同，游戏画面的亮度及色彩也会随之改变。该系统使用引擎内置的光影及着色器系统，开启后不会明显增加系统运算量。



◆ 启用动态时间

开启后，游戏内时间会自动流逝。

◆ 每一小时时长

开启动态时间后，游戏内每一小时所需的现实世界时间，单位为秒。

◆ 整点刷新地图

每当游戏内时间到达整点，自动刷新游戏地图。该功能可用于较为复杂的包含大量出现/销毁条件的物体的游戏。

◆ 玩家开启手电

启用后，每当游戏内时间到达 20 点至 6 点时，玩家可手动开启手电。手电快捷键可在键位设置中修改。

◆ 手电类型

开启玩家手电后，玩家角色身上的光源类型。

◆ 手电范围大小

玩家角色身上光源的大小。（最大 3）

2.5 道具及背包相关



◆ 启用负重系统

启用后，每次获得新物品将根据新物品的重量计算负重重量。

◆ 最大负重重量

最大值 9999，超过最大负重时无法获得新物品，新物品会掉落在地面上。

◆ 切换地图时移除掉落物品

启用后，地图缓存将不保存遗落在地面上的新生成物品。

◆ 宝箱开启时物品状态

选择放入背包时，会弹出对话框提示得到物品，并且新获得物品自动存入背包。选择创建物品时，宝箱内物品会掉落在地面上。

2.6 存档模式



◆ 存档方式

若选择随时存档时在游戏菜单-系统中可随时进行存档

若选择存档点，需在地图上设置存档点，当角色与存档点交互时才可存档

◆ 自动存档

若选择则完成重要事件后、将自动存档

◆ 检查点复活后回复

若开启玩家失败保护角色死亡时在检查点复活

◆ 检查点复活后存档

2.7 常规设置（横版，街机）

◆ 生命数

一次机会提供的生命数，当生命值归零时会减少一生命数来复活。当生命数归零时则游戏结束。

◆ 可控跳跃高度

开启后，玩家角色可以通过按住跳跃键的时间长短来达到小跳，大跳的目的。当玩家松开跳跃键或跳跃高度达到最大值时开始下落。

◆ 重生方式

选择“当前位置”，则在死亡位置复活。选择“中继点”，则会从上一次路过的中继点或起始关卡出复活。

◆ 无敌时间

复活或出场时的保护时间，单位（秒）。

◆ 开启倒计时

倒计时开启后，当倒计时归零后，会强制玩家角色死亡。

◆ 倒计时（秒）

初始的倒计时秒数。

◆ 时间奖励

在街机模式下，每次打败敌群时奖励的时间，该时间会在增加至倒计时上。

◆ 开启分数

在街机模式下，显示每个玩家的游戏分数。

◆ 机会数

可以接续游戏的次数。当机会数与生命数归零时，游戏结束。

◆ 开启双人游戏

启用后，在街机模式下，玩家二可以通过按键投币方式加入游戏。

◆ 启用投币

开启后可以无限投币。

3. 初始设置

初始化对于游戏运行非常重要，它决定了游戏开始时的状态。在这里可以设置玩家初始角色，初始地图以及事件等。需要注意的是，这些设置并不是强制的。制作者可以根据游戏内发生的剧情设定来自行选择初始化要素。

初始化内容包括：

3.1 玩家角色选择

3.2 初始地图

3.3 启动画面及菜单图像

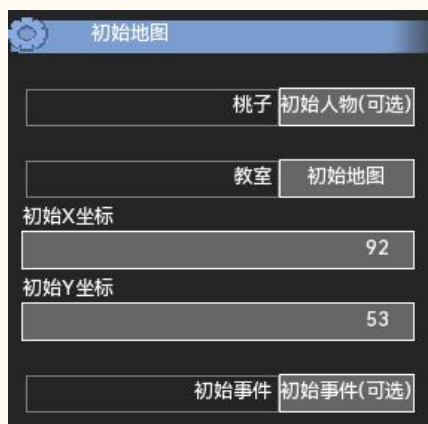
3.1 玩家角色选择



◆ 启用角色选取

可自由新增移除角色

3.2 初始地图



◆ 初始角色

选择角色库中的角色来在初始地图的对应坐标上生成。
注意，如果启用了角色选取，这个功能将关闭。

◆ 初始地图

从地图库中选择一张地图作为初始的游戏场景。

◆ 初始坐标

当初始地图场景生成时，镜头及初始角色的位置。

◆ 初始事件

当初始地图场景生成时，立即执行的事件。

3.3 启动画面及菜单图像

启动画面由最多两张静态画面组成，如果选择了开头动画，那么在启动画面结束后会载入开头动画，当开头动画结束后，会进入主菜单界面。
主菜单及其他 UI 界面可以在自定义 UI 界面中进行修改。



◆ 启动画面

游戏载入时的背景图片，该图片会自动加入淡入淡出效果。

◆ 开头动画

选择资源库中的影片资源，在启动画面结束后播放。该动画可以跳过。

4. 全局变量

全局变量主要分为预设变量以及自定义变量。预设变量包括金钱，道德声望。自定义变量可以自由命名及设置初始数值。

4.1 全局变量

4.2 自定义变量

4.1 全局变量



◆ 初始金钱

由系统保管的主要全局变量，玩家可以通过菜单查看金钱数值。在文本中调用查看金钱的方法为“\$money”。

◆ 初始道德

该变量非必需变量，对于游戏内容并无实际影响，也可作为由系统保管的全局变量的替代品使用。制作者可以自主选择使用或不使用该变量。在文本中调用查看道德的方法为“\$moral”。

◆ 初始声望

同上，也可作为系统保管的全局变量的补充使用。在文本中调用查看声望的方法为“\$fame”。

4.2 自定义变量

自定义变量带有 ID，名称及数值，其中 ID 和数值是最为重要的。制作者可以根据需要设置一定数量的变量使用。变量的主要更改方法是通过运行事件来进行变量的运算，检查和修改。如果需要在游戏中查看某一变量的数值，可以在对话及文字信息中心插入“\$” + “ID”来引用对应 ID 的变量数值，例如查看 1 号变量则可以在文字内容中加入“\$1”来引用该变量的值。



编号	名称	初始数值
0	教程变量	0
1	变量1	0
2	变量2	0
3	变量3	0
4	变量4	0
5	变量5	0
6	变量6	0
7	变量7	0
8	变量8	0
9	变量9	0

◆ 编号

变量的当前排序号码。

注意，当删除前置变量时，后续变量会自动填补空缺号码，如果游戏内容已经大量引用自定义变量数值，则尽量保留当前变量结构。

◆ 名称

当前变量的名称，该名称不会显示在游戏中。

◆ 数值

当前变量的数值，数值范围为-99999999 至 99999999。

5. 角色属性

角色属性作为游戏内数值互动最频繁，最复杂的变量，每个属性变量都有着独特意义和功能。与全局变量类似，角色属性变量也分为系统保管的基本属性以及自定义属性。接下来的内容会解释每个变量的功能及互动公式。

5.1 角色属性相关

5.2 基本属性

5.3 角色自定义属性

5.4 自定义装备栏

5.1 角色属性相关

该栏目中主要用来设置属性值的上限。



◆ 角色属性上限

基本属性以及自定义属性的上限。角色无法通过升级或加点某一属性以超过该上限值，但是可以通过属性临时增加或装备来超过该上限。（最大 999）

◆ 生命值上限

角色生命值上限，该上限同时决定每一等级获得的生命力基数。（最大 9999）

◆ MP 上限

角色法力值上限，该上限同时决定每一等级获得的法力基数。（最大 9999）

◆ 体力值上限

角色体力值上限，该上限同时决定每一等级获得的体力基数。（最大 9999）

◆ 最大被动技能数量

该数值决定了每个角色可携带被动技能数量上限。具体每个角色可以携带的技能数量可以在角色编辑中修改。（最大 3）

◆ 最大防御减伤百分比

该数值决定了角色在防御时减伤的比例。角色会受到正常伤害*（1-该数值%）（1-99）

◆ 最大异常属性抵抗百分比

抵抗使遭受异常状态的时间降低，降幅不超过此设定值。（0-100）

◆ 最大暴击几率

暴击几率上限。（0-100）

◆ 最小固定闪避几率

角色默认拥有该数值的闪避几率，即使该角色实际闪避几率小于该数值。（0-30）

◆ 最大物理闪避几率

角色可以拥有的最大物理伤害闪避几率，即使该角色实际闪避几率大于该数值（0-100）

◆ 最大魔法闪避几率

角色可以拥有的最大魔法伤害闪避几率，即使该角色实际闪避几率大于该数值（0-100）

◆ 最大不屈发动几率

被动技能“不屈”的发动几率。（0-100）

◆ 技能树上限

角色可以拥有的最大技能树数量。（1-10）

5.2 基本属性

该栏目中主要用来编辑基本属性值的名称。名称一旦更改，在游戏中也会显示对应的名称。需要注意的是，该名称修改后，如果需要对其进行本地化修改，可以通过[多语言管理-读取系统文本](#)找到该名称并将其翻译成其他语言。



◆ 生命

角色的最基本属性，该数值归零时角色进入死亡状态。

◆ 体力

角色的活动属性之一，该数值可以作为释放技能的消耗变量。该属性的自动回复为百分比/秒。

◆ 法力

角色的活动属性之一，该数值可以作为释放技能的消耗变量。该属性的自动回复为固定点数/秒。

◆ 必杀技

角色的活动属性之一，该数值可以作为释放技能的消耗变量。该属性默认值为 0，通过攻击命中敌方角色或收到敌方角色攻击累积。上限为 100。

◆ 力量

该属性可以用来作为主要的伤害计算参数。推荐物理攻击。

◆ 敏捷

该属性决定回合制中角色的行动顺序，以及对于伤害的回避率。

◆ 智力

该属性可以用来作为主要的伤害计算参数。推荐魔法攻击。

◆ 体魄

该属性关联物理防御与生命值成长。每一点可以提升 $0.5 * (\text{生命值上限} / \text{角色属性上限})$

◆ 耐力

该属性关联异常状态抵抗与体力值成长。每一点可以提升 $0.5 * (\text{体力值上限} / \text{角色属性上限})$

◆ 意志

该属性关联魔法防御与法力值成长。每一点可以提升 $0.5 * (\text{法力值上限} / \text{角色属性上限})$

◆ 兵刃

该属性可以用来作为主要的伤害计算参数。推荐器械攻击。

◆ 隐匿

提高该属性可以延长在敌人视线范围内被发现的时间。

◆ 运气

该属性关联暴击几率以及魔法攻击闪避率。

5.3 角色自定义属性

当基本属性不能满足游戏内属性需求时，可以通过添加自定义属性来扩充角色属性变量。该栏目可以添加或移除自定义属性，并且给自定义属性修改名称。每个角色的自定义属性数值可以在[角色编辑-进阶属性](#)中进行赋值。

需要注意的是，该名称修改后，如果需要对其进行本地化修改，可以通过[多语言管理-读取系统文本](#)找到该名称并将其翻译成其他语言。



◆ 启用自定义属性

启用后自定义属性生效。

◆ 编号

自定义属性在系统中的编号。

5.4 自定义装备栏

该栏目可以控制角色的装备数量上限。预设最小两个装备栏。

每个角色的初始装备数值可以在[角色编辑-初始装备](#)中进行赋值。

道具的装备位置可以在[道具编辑-装备位置](#)中进行设置。

需要注意的是，该名称修改后，如果需要对其进行本地化修改，可以通过[多语言管理-读取系统文本](#)找到该名称并将其翻译成其他语言。



◆ 选择角色装备栏数量

可以选择 2-10 个装备栏，由两个预设装备栏与 8 个自定义装备栏组成。

◆ 预设装备栏

默认由武器和防具组成，但不限于该两种。

◆ 自定义装备栏

可以被设置为任意名称的装备栏。

6. 图像设置

本单元主要设置游戏的初始图像设置，其中一部分图像设置也可以在游戏中进行设置。过高的图像设置可能会导致系统运行变慢。游戏中默认开启垂直同步。

6.1 窗口及镜头

6.2 光线及阴影

6.3 角色及动画设置

6.4 其他显示设置



6.1 窗口及镜头

窗口和镜头主要控制游戏默认窗口以及默认镜头的样式，其中游戏速度及游戏分辨率可以在游戏中手动修改，镜头类型和大小可以通过事件进行更改，其他设置无法在游戏运行后更改。

需要注意的是，由于游戏默认开启垂直同步，游戏速度超过屏幕刷新率时，游戏速度会减慢。

◆ 游戏速度

游戏刷新率，也就是 FPS。建议将游戏速度设置为 30 帧或 60 帧/秒，由玩家在游戏中自行提高刷新率。设置方法为在主菜单的设置中，选择刷新率进行调整。

◆ 游戏分辨率

游戏使用的默认分辨率，该选项会增加 GPU 占用率，当字体或游戏画面感觉模糊时可以适当调

高分辨率。该选项也可以在游戏中通过设定菜单进行手动更改。

◆ 镜头类型（2D/3D）

两种主要的镜头模式。该选项不会明显改变 GPU 负担，用户可以根据游戏表现形式自行决定。

◆ 镜头大小

游戏中主要镜头的分辨率大小，当游戏中角色显示过大或者角色显示过小时，可以适当调整该选项。游戏中可以通过[事件编辑-镜头设置](#)来调整镜头大小。

◆ 像素质量

该选项可以调整游戏画面中像素点质量，但不会影响 UI 及文字质量。调整该选项主要用于风格的展示，对于游戏运行速度没有影响。

◆ 默认全屏运行

启用后，第一次运行将以全屏模式运行。

◆ 地图边缘厚度

镜头在横轴及下纵轴预留出来的边缘空档，单位为像素。如果游戏在移动设备上使用，为了防止游戏画面侵占屏幕虚拟按键，建议提高边缘厚度。

6.2 光线及阴影



◆ 选择光影效果模式（初级或高级）

可以选择低质量或高质量的光影效果。该选项会增加 GPU 负荷。

◆ 鼠标光圈

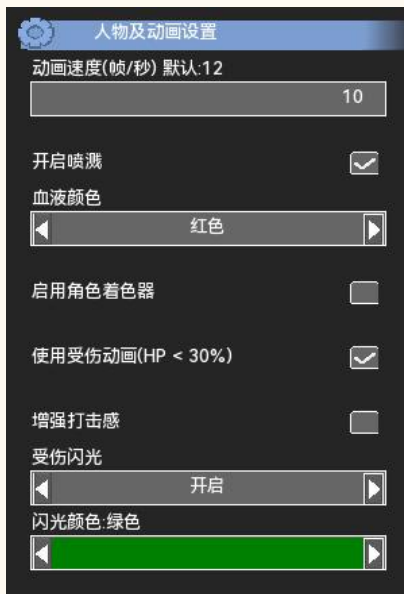
启用后在鼠标位置会形成一个圆形光圈，用于照亮周围地图。

◆ 角色及互通物体发光

启用该选项时，角色及可以与角色互动的物体在游戏内天黑后会发出一圈亮度较低的光圈，用于提示玩家。该光圈会和物体设置的单独光影效果叠加。

6.3 角色及动画设置

当游戏需要提高角色表现力时，可以通过下方设置来进行调整。



◆ 设置动画速度

默认 12 帧/秒，这个数值越大时，每秒钟角色动画播放的帧数越多。需要注意的是，调整该选项可能会造成动画播放过快或过慢，出现此问题时，可以通过给动画补充帧数来解决，但可能会增加额外工作量。

◆ 开启喷溅

启用后，角色在受到伤害时会在伤害位置形成对应颜色的喷溅。

◆ 是否启用受伤动画

启用后，角色在站立状态和移动状态下，当生命值低于 30%时会优先播放受伤状态的动画。该选项默认开启。

◆ 增强打击感

启用后，角色在受到伤害时会会有一个短暂的震颤效果，用于增强视觉效果。

◆ 受伤闪光

启用后，角色在受到伤害时会闪烁对应颜色，用于增强视觉效果。

6.4 其他显示设置



◆ 道具高光

启用后，道具位置会显示一个光圈，用于玩家锁定道具位置。

◆ 互动物体高光

启用后，可以互动的物体周围会出现一圈描边，用于提示玩家互动。

◆ 道具漂浮

启用后，道具会在自身位置上下漂浮，用于玩家锁定道具位置。

◆ 显示通道

启用后在通道位置会出现对应方向的箭头，用于提示进入。

◆ 显示互动范围

启用后，可以互动的区域地面上会出现黄色闪烁区域，用于提示互动。

◆ 地面破坏效果

启用后，当攻击判定下沉至地面时，会在地面留下相应大小的裂痕。

7. 声音设置

当游戏需要提高角色表现力时，可以通过下方设置来进行调整。

[7.1 基本声音设置](#)

[7.2 系统音乐及音效](#)

[7.3 战斗音乐](#)

7.1 基本声音设置



◆ 启用 SFX

启用立体声模式，游戏中播放的音效会引入坐标。

◆ 背景音乐音量

默认背景音乐音量，该选项可以在游戏内调整。

◆ 音效音量

默认音效音量，该选项可以在游戏内调整。

◆ 语音音量

默认对话配音音量，该选项可以在游戏内调整。

7.2 系统音乐及音效



◆ 主菜单音乐

该音乐会在播放完片头动画后，进入游戏主菜单时播放。

◆ 游戏结束音乐

该音乐会在确定游戏结束时播放。

◆ 光标移动音

光标在菜单中移动时播放的音效。

◆ 音效确认

在菜单中按下确认键时并进入下级菜单时播放的音效。

◆ 音效取消

在菜单中按下取消键时播放的音效。

◆ 音效禁止

在菜单中按下确认键，无法进入下级菜单时播放的音效。

7.3 战斗音乐



◆ 启用战斗音乐

在回合制及自动战斗模式中，开启此选项，会在战斗进入时切换背景音乐到战斗音乐。其他游戏模式默认关闭。

◆ 战斗音乐模式

可以选择固定战斗音乐或从几个战斗音乐中随机挑选。

◆ Boss 战音乐模式

可以选择固定 Boss 战音乐或从几个 Boss 战音乐中随机挑选。

◆ 升级音效

游戏角色升级时播放的音效。

◆ 战斗开始音效

在回合制及自动战斗模式中，战斗开始时的音效。

◆ 战斗胜利音效

在回合制及自动战斗模式中，战斗结束胜利时的音效。

◆ 战斗失败音效

在回合制及自动战斗模式中，战斗结束失败时的音效。

8. 对话设置

该板块用于设置游戏中出现的对话，系统信息以及对白文字。游戏中有两种主要的文字表现形式，分别是通常模式和剧院模式。在通常模式中，游戏文字使用对话框，信息框以及气泡文字三种文本框来表现文字。在剧院模式中，对话框以及信息框将被取消，取而代之的是字幕信息。该选项在游戏内不可切换。详细设置可以参考：

[8.1 文字信息](#)

[8.2 对话设置](#)

[8.3 信息窗口设置](#)

[8.4 气泡对话框设置](#)

8.1 文字信息



◆ 信息显示方式

可以选择通常模式（对话框+信息框+气泡文字），或剧院模式（字幕+气泡文字）。

◆ 文字颜色

游戏内对话，系统信息以及气泡文字的颜色。

8.2 对话设置

该区域选项只针对“通常模式”。



◆ 对话窗口样式

在预设图片中选择一张图片作为对话框。并可以为其上色。

◆ 对话框长度

可以选择拉伸或居中。选择拉伸则对话框拉伸至屏幕宽度，选择居中则对话框显示在屏幕中间。

◆ 对话窗口透明度

如果不需要对话窗口，可以将透明度调至 0。（0-1）

◆ 对话快进速度

当对话中按住确认键时，对话快进的速度。（0.5-10）

◆ 对话框渐入渐出

对话框会开启或关闭渐入，渐出效果。该效果开启时，会增加整体对话时间。

◆ 设置立绘尺寸

该选项可控制立绘在屏幕中的大小，该数值越大，立绘所占屏幕比例越高。（1-4）

8.3 信息窗口设置



◆ 信息窗口样式

在预设图片中选择一张图片作为信息框。并可以为其上色。

◆ 信息窗口透明度

如果不需要信息窗口，可以将透明度调至 0。（0-1）

8.4 气泡对话框设置



◆ 选择气泡对话框样式

在预设气泡框图片中选择一张图片作为气泡框框。并可以为其上色。

📖 9. UI 设置

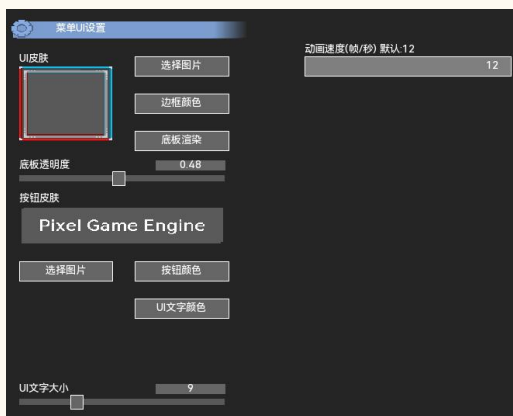
在这里设置游戏中基础 UI。游戏中的菜单，按钮等会大量使用该区域内容。其中 UI 皮肤及按钮皮肤内置成套对应 UI 元素。

[9.1 菜单 UI 设置](#)

[9.2 角色 UI 设置](#)

[9.3 战斗 UI 设置](#)

9.1 菜单 UI 设置



◆ 选择 UI 皮肤

选择一套风格皮肤作为主要 UI 皮肤，并可以为其上色。

◆ 底板渲染

UI 边框内部底板的颜色。

◆ 底板透明度

UI 边框内部底板的透明度。

◆ 按钮皮肤颜色选择

选择一套风格皮肤作为按钮皮肤，并可以为其上色。

◆ UI 文字

可以用来更改 UI 的文字颜色以及大小。

◆ 动画速度

UI 动态图片播放速度。（默认 12 帧/秒）

9.2 角色 UI 设置



◆ 我方单位生命条选择

当显示我方生命条时，我方生命条的显示内容。（仅生命条/生命条加数值/生命条加数值及最大值/不显示）

注意，在部分显示全部属性条的情况下，系统会优先使用生命条加数值这一选项。

◆ 敌方单位生命条选择

当显示敌方生命条时，敌方生命条的显示内容。（仅生命条/生命条加数值/生命条加数值及最大值/不显示）

◆ 生命条皮肤

选择图片作为敌我双方生命条，可以变更颜色

◆ 法力条皮肤

选择图片作为敌我双方法力条，可以变更颜色

◆ 体力条皮肤

选择图片作为敌我双方体力条，可以变更颜色

◆ 必杀技条皮肤

选择图片作为敌我双方必杀技条，可以变更颜色

9.3 战斗 UI 设置



◆ 玩家方颜色

玩家阵营的 UI 颜色。

◆ 敌人方颜色

敌方阵营的 UI 颜色。

◆ 是否显示伤害数值

启用后，敌我双方在受到伤害时会显示伤害数字。

◆ 伤害显示模式选择

选择分段伤害时，连段时每一次判定伤害都会跳出单独数字。选择合并显示后，在打出连段后会合并所有伤害显示连段总伤害。

◆ 是否显示连击数

启用后，当连段超过 2 时会显示连击数。之后每次连击数都会更新该 UI。

◆ 目标指示器选择

在角色扮演模式中，选择目标时的指针样式。

◆ 使用技能时显示技能名称

启用后在角色扮演和战棋模式中，角色使用技能时会弹出技能名称气泡框。

◆ 使用道具时显示道具名称

启用后在角色扮演和战棋模式中，角色使用道具时会弹出道具名称气泡框。

👤 10. 自定义 UI 布局

除了游戏中的基础 UI，制作者可以在这里制作进阶的 UI。在这里可以放置图片，文字，按钮等。自定义包含九个布局，包括主菜单界面和其他界面的 UI，也可以在这里统一设置。游戏中默认使用“默认游戏布局”，想要更换其他布局时，可以在[事件编辑-系统](#)中选择更改 UI 布局来更换布局。

详细内容可以参考：

[10.1 UI 布局](#)

[10.2 UI 元素](#)

10.1 UI 布局

布局一共分为五类共九个，其中主菜单，角色选择，游戏结束为菜单布局，其他布局为游戏布局。游戏布局可以通过事件来更改，菜单布局在菜单执行时自动切换。

◆ 主菜单

主菜单布局在进入游戏并且播放完片头动画后，随着主菜单一起出现。

可添加元素：背景图片，图片，链接按钮，文字

◆ 角色选择

角色选择布局在启用“角色选择”功能后，进入游戏菜单并选择新游戏时出现角色选择菜单时出现。

可添加元素：背景图片，图片，链接按钮，文字，变量

◆ 游戏结束

当游戏确认结束时，随着游戏结束菜单出现而出现。

可添加元素：背景图片，图片，链接按钮，文字，变量

◆ 默认游戏布局

当游戏进入玩家操作画面后，默认出现。当游戏进入事件时会暂时消失。

可添加元素：背景图片，图片，链接按钮，文字，变量，时间按钮，菜单按钮，角色 UI 模块，小地图，时钟。

◆游戏内自定义

游戏中通过事件执行来切换自定义游戏布局，如果此时玩家存档，那么在玩家读档时会读取该布局。当游戏进入事件时会暂时消失。

可添加元素：背景图片，图片，链接按钮，文字，变量，事件按钮，菜单按钮，角色 UI 模块，小地图，时钟。

10.2 UI 元素

UI 元素由各个模块组成，每个模块都独立展示。需要注意的是，模块在添加时会有顺序，新添加的元素总在显示在最上方。当前 UI 元素在切换布局后会被移除并重新载入新布局的 UI 元素。

需要注意的是，UI 元素中需要点击互动的部分全部由鼠标/触摸完成，无法用键盘或手柄完成。

◆背景图片

背景图片默认拉伸至全屏，从图像资源中选择一张图片作为背景图片。

◆图片

与背景图片相似，但是并不会拉伸至全屏。

◆链接按钮

链接按钮可以通过点击按钮的实际范围来打开网页，也可以打开本地连接。按钮范围为坐标位置加横宽纵高，该按钮可以添加文字标题，也可以从图像资源中选择图片作为按钮背景。如果启用“触发时销毁”，那么该按钮只可使用一次。

◆文字

添加文字内容并设置文字大小。该元素的宽度决定文字换行宽度。

◆变量

选择一个变量，显示其当前数值。

◆事件按钮

事件按钮可以通过点击按钮的实际范围来运行事件。按钮范围为坐标位置加横宽纵高，该按钮可以添加文字标题，也可以从图像资源中选择图片作为按钮背景。如果启用“触发时销毁”，那么该按钮只可使用一次。

不建议把对游戏剧情有严重影响的事件做成按钮。

◆菜单按钮

玩家可以通过点击菜单按钮的实际范围来进入菜单界面。该按钮使用默认的菜单按钮图片，也可以通过选择图像资源来替换该图片。其中图片的第一帧为闲置样式，第二帧为鼠标进入时的样式。

◆角色 UI 模块

角色 UI 模块会显示某一队伍成员的头像与等级，也可以通过启用“基本属性”选项来显示其他状态条，如果只想显示生命条，则同时启用“基本属性”与“仅生命条”。如果允许在角色头像下方显示技能冷却图标，则启用“技能冷却图标”。

◆小地图

该模块在屏幕上显示小地图。如果启用“是否展示地标”，则会在小地图下方显示当前地图的地标名称。

◆时钟

该模块会显示当前游戏时间。

📁 11. 菜单界面

当玩家按下菜单键，或者按下自定义 UI 中的菜单按钮，就可以进入菜单。根据菜单的启用数量显示次级菜单按钮。可以根据游戏的具体情况启用或关闭部分菜单。



◆ 角色状态界面

角色状态界面显示队伍成员的属性，能力，当前装备，以及角色背景信息。关闭此菜单则无法通过升级给能力值加点。

◆ 技能树界面

玩家通过技能树界面学习预设好的技能，关闭此菜单则无法通过技能树学习技能。如关闭此菜单后仍想给角色添加技能，可以通过事件编辑-调整属性中技能变更来给角色增加技能。

◆ 道具界面

道具界面可以查看所有道具，并进行道具使用，装备，丢弃等操作。如果游戏不需要通过道具菜单管理物品的话，可以关闭该菜单。

◆ 装备界面

装备界面可以给队伍角色更换装备。如果游戏只采用道具界面作为道具管理和道具装备的主要界面，可以关闭该菜单。

◆ 技能界面

技能界面可以查看所有技能以及进入技能树界面。同时还可以手动释放技能，装备被动技能以及给技能设置快捷键。

◆ 成就界面

显示当前已获得的成就，如果游戏不使用成就可以关闭该菜单。

◆ 任务界面

任务界面显示当前主线任务以及已领取/已完成的支线任务。该界面中并不能对任务进行任何操作，仅能查看任务信息。

◆ 地图界面

该地图界面可以查看当前场景在大地图中的位置。如果在地图设置中启用了快速旅行，则可以在此界面选择已到达过的场景进行快速旅行。

👤 12. 操作设置

该区域可以对游戏中的按键输入，操作方法进行设定。

12.1 操作设置

12.2 玩家键位设置

12.1 操作设置



◆ 显示按键图标

启用后，在菜单，对话框等需要按键的场合，显示按键及对应功能。

◆ 手柄确认及取消

可以选择手柄的按键格式。手柄按键为标准的 XBOX 手柄按键格式。

◆ 奔跑

角色跑动操作模式一：按住手柄 LT 键或对应的键盘键+方向键。松开其中一个键时跑动中止。

角色跑动操作模式二：快速双击并按住方向键。松开该方向键则跑动中止

◆ 使用虚拟按键（安卓）

在移动端显示虚拟按键。在执行事件或对话时，该虚拟按键会自动隐藏。

注意：为了使虚拟按键更适合在移动设备上使用，其排列布局并非严格参照手柄布局。在虚拟按键下，请手动在自定义 UI 布局中设置菜单按钮。否则可能出现无法进入菜单的情况。

◆ 鼠标控制移动

启用后，玩家可以通过鼠标，或在移动设备上通过触控来移动角色。

◆ 移动方式

当启用鼠标控制移动后，可以通过以下两种方式变更角色移动模式。

鼠标点击移动：玩家可以通过鼠标点击屏幕位置，或在移动设备上点击触控位置来移动玩家角色。当点击位置离屏幕边缘近时，玩家角色跑动，反之玩家角色行走。

鼠标拖拽移动：玩家可以通过鼠标按住左键，或在移动设备上压住触控位置不放来使玩家角色移动向目标方向。当点击位置离屏幕边缘近时，玩家角色跑动，反之玩家角色行走。玩家松开鼠标左键或松开触控位置则角色停止行走。

◆ 鼠标滚轮调整视角

当启用鼠标控制移动后，启用该选项将可以通过滑动鼠标滚轮来调整镜头大小。

◆ 鼠标样式

当启用鼠标控制移动后，鼠标在屏幕中的样式。

◆ 路标样式

当启用鼠标控制移动后，鼠标点击屏幕后，在鼠标对应的游戏坐标位置上显示的目的地图样。

12.2 玩家键位设置

游戏中手柄按键布局是固定的，引擎会根据接入的手柄顺序自动分配手柄编号。引擎允许最大两个玩家同时进行游戏。如果玩家双人同屏，也可以使用键盘或手柄+键盘的模式来进行游戏。

这里可以设置手柄按键对应的键盘按键。除了确认/取消键外，尽可能的给每个键位设置单独的按键。



◆左摇杆

左摇杆控制角色移动。

◆方向键

方向键对应四个快捷键，在游戏中可以快速调用菜单。如果没有开启对应菜单则该键无效。

◆右摇杆

右摇杆在特定视角下控制镜头移动。

◆开始键

进入菜单，以及街机模式下的开始键。

◆选择键

进入暂停菜单，以及街机模式下的投币键。

◆确认键

菜单确认键，以及对话模式下的翻页键。

◆取消键

菜单取消键，以及对话模式下的快进键。

◆互动键

角色与可互动物体之间互动键。

13. 地图设置

游戏地图界面由平面格子构成，每个格子都可以指定一个地图场景。最终的地图构成是由数个地图场景按照规律或不规律排列组成。该地图界面也可以引入游戏小地图。在地图界面中，可以为玩家当前所处的地图场景以及已经到达场景的颜色，用于区分各个场景。

13.1 小地图设置

13.2 地图分布

13.1 小地图设置



◆ 行列数量

设置想建立的地图界面大小，其中行列数量为地图界面中场景总数量。这个数字可以大于或小于实际的游戏房间场景。

◆ 启用地图快速旅行

启用后，玩家在地图界面中可以选择曾经到达过的场景进行快速旅行。

◆ 地图背景色

地图界面的背景底板颜色。

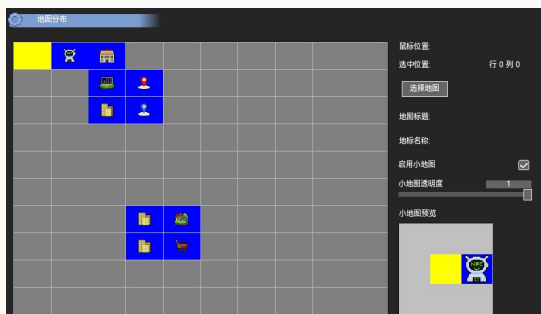
◆ 地图透明度

地图界面整体的透明度。

◆ 场景颜色

可以为角色当前所处的地图场景，已经到达的场景，以及尚未到达的场景选择对应的格子颜色。

13.2 地图分布



◆ 选择已设置的地图排列

可以通过双击格子或按下地图选择按钮来选择格子对应的地图场景。其中小地图显示围绕着当前地图场景的格子的周围场景情况。格子与格子之间并没有直接连接规矩，用户可以自由将房间摆入任何格子中。每个地图场景最多只能放入一个对应格子中。

◆ 小地图透明度

小地图整体透明度预览。

14. 多语言管理

本地化作为游戏中重要的一个部分，为了尽可能的省去繁琐的文字整理，PixelGameEngine 采用游戏文字统一管理的模式，方便创作者在引擎内翻译文本或提取文本以便翻译。创作者可以在此设置里自由添加或移除游戏语言。新添加的语言会复制默认语言的文本，也可以给每一个语言添加字体。

文本包括两部分：系统文本及项目文本。系统文本包括游戏内预设的系统文字等，项目文本包含游戏创作过程中产生的对白文字，名称等。

需要注意的是，创作者导出的文本会根据当前语言顺序排列文本内容。导入文本会覆盖当前现有字体，在覆盖前请务必导出文本以作为备份。

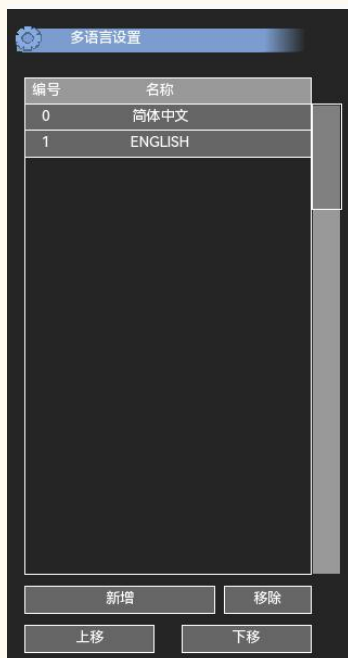
14.1 多语言设置

14.2 字体管理

14.3 文本数据

14.1 多语言设置

本设置框可以用于添加/移除游戏语言，并将已添加的语言进行排序。其中编号越低优先级越高。双击名称可以变更语言名称。



14.2 字体管理

引擎默认使用内置字体，选择游戏语言后，导入字体后会复制字体文件到项目中，未导入字体文件的游戏语言将继续使用默认字体。



◆ 14.2.1 导入字体

可以导入.ttf 或.otf 的字体。

◆ 14.2.2 删除字体

删除之前导入的字体文件。

◆ 14.2.3 字体大小

给自定义字体设置默认文字大小，当设定大小小于字体默认文字大小时，文字将会被压缩，反之则会拉伸。

◆ 14.2.4 字体缩放

自定义字体在显示时的倍数。为正常显示文字，字体大小*字体缩放应 ≥ 16 。

◆ 14.2.5 行间距

每行文字的间距，当字体大小*字体缩放 $>$ 行间距时，应提高行间距防止文字堆积。

14.3 文本数据

文本数据可以导出为.csv 格式，其中列代表语言，行代表文字内容，其中第一列为指针列，在修改或翻译内容时不应修改指针内容。修改过程中，破坏文字排列格式可能会导致文字内容显示混乱。请谨慎修改。



◆ 系统文本

读取，导入及导出系统文本。系统文本在绝大多数的情况下不需要修改。如果需要定制化系统文字，可以导出系统文字进行修改。

◆ 项目文本

读取，导入及导出项目文本。如果在引擎内进行翻译文本，可以读取项目文本并为对应语言逐一翻译。

📦 15. 其他设置

这里可以给编辑器进行设置。

15.1 编辑器设置



◆ 跳过启动画面

启用后，测试游戏时将跳过启动画面。

◆ 限制地面最大宽度

启用后，地图场景中的地面宽度将被固定在 255 以内。禁用后限制解除，当地面宽度大于 255 时，地面贴图将会拉伸。

◆ 预览时全屏

强制每次预览时全屏显示，无论窗口设置是否全屏幕。

二. 资源管理

当制作者需要从外部导入素材时，或是需要修改使用内置素材时，这些素材都会被保存在资源树内，其中根据资源类型不同分为图片，声音，影片三种类别，图片以及声音又分小类，即图像，背景，精灵，图标，音乐，音效，配音，视频。导入到资源树内的同类资源可以自由拖拽至不同小类中。现阶段引擎带有图像编辑功能。

1. 外部资源
2. 内置素材
3. 图像编辑

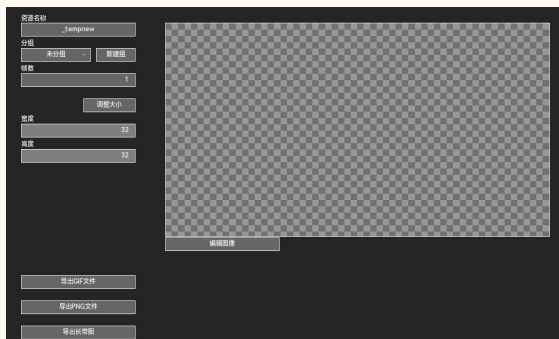


1. 外部资源

选择资源树的分类，就会出现导入素材的选项。当外部资源被导入时，默认不分组保存。创作者可以自行给同类素材添加分组信息，以便方便管理。

1.1 图片资源

图片资源分为四小类，图像，背景，精灵，图标。支持导入的格式有 PNG，BMP，JPEG，JPG。GIF 模式可以导入但只能显示第一帧，无法形成完整连续帧。该类资源可以自由设置图片大小，或进行裁剪及变更帧数。也可以导出逐帧 PNG，PNG 长带图，以及 GIF 动画。游戏中的图片资源会被保存在显存中。



◆ 图像

图像资源主要用于大型图片，UI，角色立绘。与地图场景及物体相关的图片不应放在此类。

◆背景

背景资源主要用于地图场景的背景贴图，导入到这里的图片可以在地图编辑中背景类自定义中看到。其用法与引擎内置地图背景一致。该类图片应用于卷轴，应当尽量选择首尾循环图片。

◆精灵

精灵资源主要用于角色动画，地图物体，地图特效，判定图片等。应用于所有非背景类自定义图片。该类导入的图片原始坐标会被固定在图片中下位置。该类图片应尽量选择透明背景的图片以避免出现形状叠加的情况。

◆图标

图标资源主要用于道具，技能，成就等图标。该类图片应尽量选择方形图标避免拉伸，默认大小 32*32。

1.2 声音资源

声音资源分为三小类，音乐，音效，配音。支持导入的格式为.OGG。

◆音乐

音乐资源可以应用在主菜单，游戏场景等场景中。引擎内置音乐也可导入至该分类中。该类音乐的音量由游戏背景音乐音量控制。当音乐播放完毕时会从开头循环播放，为了保证音乐连贯性，该类音乐应尽量使用循环音乐。

◆音效

音效资源可以应用于菜单按键，升级音效，判定音效，地图音效等。引擎内置音效会自动在系统内载入，不会显示在资源树内。该类资源在使用后会被加载至内存中方便读取。过大的音效文件会增加内存使用率。

◆配音

配音资源可以应用于对话配音等。制作者可以将整段配音文件导入至配音资源中，并在对话编辑中使用该配音文件。每个配音文件在对话播放时会根据设置的起始，结束位置分段播放。现阶段引擎不支持配音文件的本地化管理。

1.3 影片资源

影片资源可以应用于片头动画，亦可以在事件内播放。现阶段支持.webm 格式的影片，由引擎内部解码播放。

注意，过大的影片文件会增加读取时间，应尽量避免使用过大的影片文件。

2. 内置素材

内置素材可以通过菜单-内置素材打开素材库。其中有内置角色动画，系统使用的地图背景，地图物体，图标，背景音乐等素材。这些素材可以随意导入到对应类资源树中。

引擎内置素材无法直接修改，如果需要修改该素材，需先将该素材导入至资源树中，再对其进行修改，最后在需要使用的地方选择该修改过的素材。

◆动画

随着版本的更新，每次引擎升级后更新的动画都可以在这里找到，这里的动画可以按照体型分类导入到动画库中。

需要注意的是，如果动画库中已经存在同一个动画，新导入的动画并不会覆盖原文件。

◆背景类

背景类的图片依照地图编辑分组，也可以被导入到资源树中。导入后的图片可以进行编辑，并在导入分类中找到。

◆近景类

近景类的图片依照地图编辑分组，也可以被导入到资源树中。导入后的图片可以进行编辑，并在导入分类中找到。

◆特效

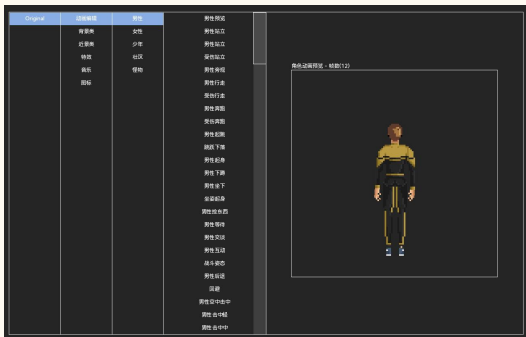
特效类的图片依照特效类型分组，也可以被导入到资源树中。导入后的图片可以进行编辑，并在导入分类中找到。

◆音乐

音乐类的声音文件只能在音乐类中导入。

◆图标

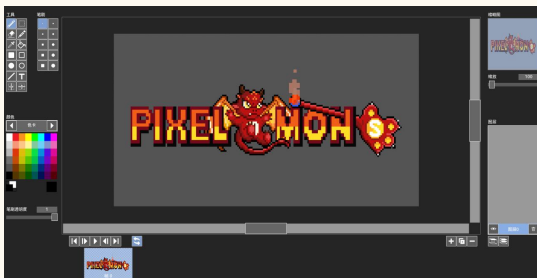
图标类的图片依照图标类型分组，也可以被导入到资源树中。导入后的图片可以进行编辑，并在导入分类中找到。



3. 图画编辑

导入至资源树的图片类资源都可以使用引擎内置图画编辑器进行编辑修改。该编辑器与其他图像软件操作方法类似，可以对现有图像或空白图像进行绘制，上色，变形等，也可用来逐帧编辑图像。

经过图像编辑过的图片文件会自动保存并覆盖原始图像。



3.1 工具

◆ 铅笔

铅笔工具在点击时按照笔刷样式在鼠标位置绘制图形。

◆ 橡皮

橡皮工具在点击时按照笔刷样式在鼠标位置清除图形。

◆ 吸管

吸管工具可以在鼠标位置吸取该像素格颜色。

◆ 方块填充

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置绘制填充颜色的方形。

◆圆形填充

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置绘制填充颜色的圆形。

◆直线

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置绘制笔刷粗细的直线。

◆选取

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置选择形状。

◆魔棒

魔棒工具在点击时按照鼠标位置像素格颜色选取周围所有相似颜色的形状。

◆油漆桶

油漆桶工具在点击时按照鼠标位置像素格颜色选取周围所有相似颜色的形状并替换颜色。

◆方形

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置绘制笔刷粗细的方形。

◆圆形

使用鼠标拖拽在起始位置到鼠标松开位置绘制笔刷粗细的圆形。

◆文字工具

在鼠标点击位置生成文字框，输入文字后，该文字变更为形状并覆盖在原图之上。

◆左右对称

启用后，以鼠标点击的起始位置纵坐标作为对称中心进行铅笔绘制。

◆上下对称

启用后，以鼠标点击的起始位置横坐标作为对称中心进行铅笔绘制。

3.2 笔刷

◆方形笔刷

方形笔刷填充 $1 \times$ 笔刷大小像素格。

◆圆形笔刷

圆形笔刷填充 $2 \times$ 笔刷大小+1 的圆形像素格。

◆笔刷颜色

笔刷颜色可以通过调色盘来选择，同时可以选择主颜色与副颜色并通过点击进行切换。

◆笔刷透明度

笔刷填充时的透明度大小。

3.3 图层

可以为当前帧的图形添加至多十个图层。每个图层都可以单独进行编辑或复制。当绘制结束时，图层会合并，且不会保存至下一次编辑。

3.4 帧

可以为图形新建或复制多个帧数，可以通过点击播放来进行预览。也可以通过点击不同帧来切换想要编辑的帧。

三. 动画编辑

游戏中每个角色都将分配一套动画合集，同时每个技能也会分配动画。角色在使用动作时，或是使用技能时，都会播放预设好的动画。如果该动作或技能没有分配动画，那么该动作或技能会跳过动画播放步骤。

选择相应体型来编辑和管理角色动画，可以切换材质来应用部件制作角色动作动画。并设定该动作的类型（站立、坐姿、跳跃、攻击、技能等）、取消级别、动作段位、循环方法等。制作完成的动画也可以导出预览。动画分类后，即便不给动画设置任何动作及判定，也可以直接使用。

动画使用方法：可以给角色分配对应动作的动画，或是直接给角色调用。也可以在事件中控制角色播放该动画。

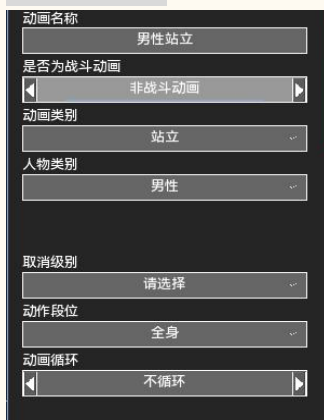
1. 动画信息
2. 动画编辑
3. 自定义图片



1. 动画信息

制作者们可以通过基本设置给动画添加信息。

1.1 基本设置



◆ 动画名称

拟定所做出动画的名称

◆ 动画类别

若是战斗动画，动画类别将会变成战斗动画分类，该类动画多用于技能动画。

若非战斗动画，动画类别则会变为角色动作分类，该类动画多用于角色预设动画。

◆ 角色类别

选择纸娃娃主体类别。

◆ 取消级别

通过设置取消级别，使技能动作产生的后摇可以被新的技能取消，以减少硬直时间。级别设置小的动作会被级别设置大的动作取消。

◆ 动作段位

动作的判定分区，分为全身上段、中段、下段。

◆ 动画循环

选择动画循环或不循环，详细设置循环参数。

◆ 顺序绘制

开启后为绘制自动选择下一部位。

◆ 显示网格图像

背景显示网格状态，更清楚的看到绘制图像的大小

1.2 导出动画

制作完成的动画可以在此导出预览，导出的预览图片不会包含动作及判定。支持一键导出 GIF 及 PNG 文件或长带图。

◆ 变更背景板

变更动画绘制区背景。

◆ 背景道具

添加辅助道具。

◆ 画布宽度

设置画布宽度

◆ 画布高度

设置画布高度

◆ 导出体积

导出文件的与原始图片的比例



2. 动画编辑

拆分了各体块部位，并在下方显示该部位的不同套装，可以切换套装预览，在动画绘制区进行绘制。绘制时可以通过调整图层顺序来改变各部件间的前后关系。点击部件列表会选中已绘制的部件，此时使用调整键会在原有位置上直接进行调整。

需要注意的是，部件系统需配合纸娃娃使用。当角色类别被选定后，使用该角色类别的材质可以自动适配纸娃娃。如使用了多种材质的部件，除该角色类别的部件外不会应用纸娃娃。如果使用了通用部件，该部件也不会应用纸娃娃。从而避免动画与纸娃娃出现无序搭配。如果该动画确认使用纸娃娃系统，应尽量避免出现使用多种材质的部件。

2.1 部件选择

2.2 图层，部件顺序

2.3 动画管理

2.4 类别、材质

2.5 纸娃娃系统



2.1 部件选择

动画材质被切割为四方向多个部位，每一个部位的集合就是一个部件。除通用部件外，每一个部件都可以在游戏中应用对应角色类型的纸娃娃。部件在绘制后，可以通过鼠标拖拽来变更位置，也可以通过键盘快捷键来快速实现图像调整，复制粘贴等功能。



◆ 部件方向

添加部件时可选择部件方向。通常有四个方向，某些部件会有超过四个方向。当该部件为通用部件时，会显示该通用部件的所有内容。

◆ 角度调整

使部件进行旋转，绘制时选中部件，然后使用键盘（Q/E）进行旋转。

◆ 坐标位置

使部件水平移动（A/D）。使部件垂直移动（W/S）。

◆ 横向体积

对部件进行水平缩放。

◆ 纵向体积

对部件进行垂直缩放。

◆ 图像镜像

对部件进行垂直翻转。

◆ 图像翻转

对部件进行水平翻转。

◆ 透明度调整

对物体进行透明度调整。

2.2 图层，部件顺序

当每一个部件被绘制后，部件列表上都会生成该部件的信息。可以通过点击该列表上的对应部件来进行修改。同时也可以拖拽该部件来切换图层顺序。列表中默认越早绘制的部件在动画绘制时越先绘制，后绘制的部件会不断叠加在最上方图层。请务必注意部件见得绘制关系，以免出现图层混乱的情况。

部件可以通过按住 Ctrl 键或 Shift 键进行复选并更改。

◆ 部件按钮

快速选择想要复选的多个部件。

◆ 前移后移

控制选中的部件绘制顺序。

◆ 剪切

将选中的部件从列表中移至剪切板。

◆ 复制

将选中的全部部件复制至剪切板。

◆ 粘贴

将剪切板中的部件全部粘贴至选中位置。快捷键为 Ctrl+V。

◆ 移除

将选中的部件全部移除

2.3 动画管理

这个部分可以用来管理动画中每帧的动作。也可以播放查看已完成的动画内容。此处播放的动画不会显示其设置的动作及判定，而且全部围绕画布中心进行播放。



◆ 播放

循环播放此动作。

◆ 新建帧

在当前帧后新建一页空白帧。

◆ 复制帧

在当前帧后复制一页当前帧。

◆ 复制到...帧

输入一个帧数位置，复制当前帧并使其插入该位置。

◆ 删除帧

删除当前帧。

◆ 清除图像

只清空画布上的图像。

2.4 类别、材质

类别指的是角色类别，也就是指定的纸娃娃的主体。材质指的是当前制作动画时使用的部件来源。类别与材质保持可以一致也可以不一致。

◆ 类别

可选择多种角色类别，该类别确定后，使用该类别的角色，在播放此动画时会将其纸娃娃信息套用在动画上。

◆ 材质

对应类别的部件材质。当材质与类别一致时，当角色播放该动画时会调用纸娃娃信息。当材质与类别不一致时，则会显示动画生成时的套装信息。



2.5 纸娃娃系统

纸娃娃系统就是部件换装系统。角色动画在制作好后，可以通过给动画中各个部件分配纸娃娃信息来更换其皮肤。

纸娃娃的信息可以在角色编辑-外观设置中找到，游戏中也可以通过事件或道具来变更角色纸娃娃信息，达到换装的目的。

◆头部

纸娃娃头部包括发型，后发，头，帽子。

◆上身

纸娃娃上身包括上衣，上臂，小臂，手部。

◆下身

纸娃娃下身包括裤子，小腿，鞋。

◆装饰品

装饰品包括上身装饰品及下身装饰品。装饰品位置固定于躯干及腰部。

◆兵器

兵器包括冷兵器及热兵器。如果动画中没有使用兵器的部件，则不会显示纸娃娃。

3. 自定义精灵

除了使用动画编辑器来编辑动画，也可以使用已经导入到资源树内的精灵来代替纸娃娃动画。无论纸娃娃的图片大小，都不会改变游戏角色的自身判定范围。当自定义精灵帧数少于动画帧数时，动画循环播放至动画总帧数停止。当自定义图片帧数大于动画帧数时，动画会播放至动画帧数而非自定义图片帧数。

使用自定义精灵后，该精灵图片本身不会触发纸娃娃，如果该动画中同时使用了自定义精灵以及同类别材质的部件，则部件会继续套用纸娃娃系统。



◆ 精灵

从资源树中选择精灵添加至动画。

◆ 坐标修正

可以更改精灵的初始坐标。

◆ 体积

可以更改精灵的初始长宽比例。

◆ 角度

可以变更精灵的角度。

◆ 透明度

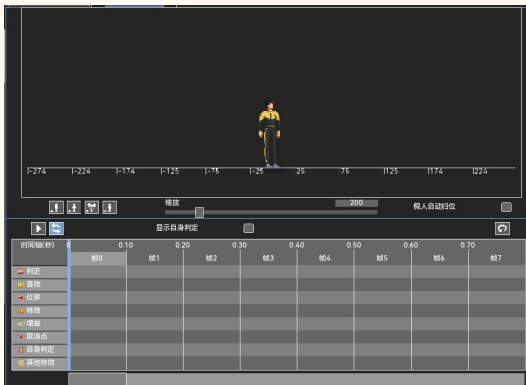
可以更改精灵的透明度。

四. 动作及判定设置

编辑完动画后，可以给该动画设置动作或添加判定以及特效等，来丰富该动画的功能。动画中每一帧都可以添加八种选项。选项间互不干扰。当选项被添加后，可以通过播放动画来预览具体效果，也可以通过添加假人来查看互动效果。如果想要移除某一选项，可以在时间轴中找到该选项，点击该选项并移除。

具体选项可以查看：

1. 判定
2. 音效
3. 位移
4. 特效
5. 增益
6. 取消点
7. 自身判定
8. 其他特效



1. 判定

判定是战斗游戏中最基础的伤害触发机制，制作者可以根据图形样式来实现精准打击，同时可以给判定添加运动模式以及打击效果。判定中也可以实现抵消，反击等功能。同一动画中可以设置多个判定来实现连击效果。同一阵营的角色之间生成的判定不会互相作用。

- 1.1 判定样式
- 1.2 判定运动
- 1.3 判定伤害
- 1.4 判定效果

1.1 判定样式

判定模块碰撞检查的最终形态就是判定样式。同一个判定图像可以通过修改其位置，大小和角度来达到独特的碰撞检测方案。

◆ 判定图像

可以选择引擎内置判定或特效图片，也可以使用自定义精灵来当做判定图像。该图像会根据图中像素点轮廓来当做具体的碰撞判定，透明形状将无法作为判定图片使用。

◆ 判定坐标

可以通过鼠标放置或手动输入判定图像坐标，该坐标原点为动画坐标。

◆ 判定体积

改变判定图像的横向或纵向体积。判定图像变更体积后会变更碰撞体积。

◆ 判定角度

改变判定图像的角度。判定图像变更角度后会变更碰撞形状。

◆ 透明度

当判定图像被设置为可见时，该图片的透明度。

1.2 判定运动

判定运动可以用来具体设置判定在生成后的运动模式。通过给判定增加运动属性，可以实现判定图像位移，旋转或加速运动。配合判定图片实现动态判定效果。

◆ 存在时长

默认为判定图像帧数，也可以手动更改，该数值应为动画对应的帧数，而非游戏帧数。

◆ 运动模式

坐标：判定在生成后，其坐标融入到世界坐标中，生成时的坐标作为原点坐标，后围绕该坐标展开运动。

跟随发起者：判定生成后，其原点坐标始终为发起者的坐标，并逐帧检测始终跟随发起者。即判定运动始终围绕着发起者当前坐标展开运动。

追随敌方单位：选择该模式后会自动寻找距离初始坐标最近的敌方单位进行判定。

◆ 移动速度

选择运动方向并以该速度进行匀速运动，单位像素/秒。

◆ 重力

选择重力方向并以该重力值进行重力加速度运动，单位像素/秒。

◆ 加速度

选择加速度方向并以加速度值进行加速度运动，单位像素/秒。

◆ Z轴移动

判定在Z轴中的移动速度，单位像素/秒。

◆ 自转速度

运动中的自转速度，单位角度/秒。

◆ 位置吸附

吸附自己：命中后将判定吸附至被判定方坐标位置。

吸附对方：命中后将被判定方吸附至判定坐标位置。

1.3 判定伤害

这里可以选择判定是否结算伤害，并以何种属性作为结算参数。也可以设置单一结算或多次结算。结算值对于游戏的平衡性来说至关重要，过低或过高的结算值都会给游戏带来影响。

◆ 判定类型

这里可以选择判定类型，分别是攻击型判定，或是防御型判定。

攻击型判定：命中目标后判定会开始结算伤害，并对被判定方扣除相应点数。通常来说，判定只能命中且结算一次伤害。但是在这里可以设置贯穿伤害或者逐帧判定来达到多次结算效果。

防御型判定：该类判定即使与敌方单位发生碰撞也不会进行结算或销毁，通常用于抵消敌方判定，用作防御或反击。

◆ 伤害模式

浮动伤害：伤害根据使用动画的角色属性来进行结算。该角色对应属性越高，则伤害越多。

固定伤害：伤害将以固定数值作为初始数值进行结算。

◆ 伤害来源

选择基础属性或能力属性作为伤害来源，并设置基于该能力的百分比基数。该数值乘百分比基数得出的数值为伤害初始数值。最多可以选择两个伤害来源。

◆ 额外伤害

除从属性来源的伤害值外，可以输入一个固定的额外伤害值来作为伤害补正。可以把这个数值作为伤害的最小值来使用。

◆ 抵抗类型

抵抗类型可以将伤害类型分为物理，魔法，以及真实伤害。把初始属性值与被判定方的抵抗属性进行计算，得出的数值为最终伤害数值。如果抵抗类型选择无视防御，则跳过抵抗计算。

◆ 吸血模式

吸血模式分为固定值或伤害百分比。当选择固定值时，每次判定结算后会给判定来源单位增加该数值的生命力回复。当选择伤害百分比时，每次判定结算后会给判定来源单位增加最终伤害数值乘该百分比的数值作为生命力回复。

◆ 给与伤害免疫

当该判定完成结算后，可以给与被判定方一定时间的无敌时间。单位秒。

◆ 无法闪避

启用后，在判定触发时将跳过闪避判断，从而直接进行结算。

◆ 打破防御

启用后，当判定触发时，即使被判定方处于防御状态，也不会触发防御抵抗，直接结算伤害，同时使被判定方防御状态无效。

◆ 逐帧判定

通常每个判定对同一目标只会触发一次结算。启用该选项后，该判定存在时，当与被判定方发生碰撞时，每一动画帧都会触发一次结算。

◆ 贯穿单位坐标

通常每个判定只会对碰撞的第一个目标进行结算。启用该选项后，当判定存在时，该判定会与每个发生碰撞的目标进行一次结算。如果启用了逐帧判定，则会与多个目标发生多次结算。

1.4 判定效果

判定特效给以给被判定方施加负面效果，也可以给判定本身增加各类特效。

◆ 击退单位

启用后，判定结算后被判定方会朝着判定方向发生一小段位移。

◆ 抵消敌方判定

启用后，当自身判定与敌方判定发生碰撞时，使对方判定无效化。同时使判定来源进入可释放后续技能状态。如果该判定用于招架，请启用该判定。

◆ 特殊效果

特殊效果可以依照触发几率来给被判定方施加负面效果，具体列表可以参照[特殊效果机制](#)。

◆ 硬直

启用后，在判定结算时，可以依照对象发生一定时间的硬直。硬直期间角色无法位移或操作。该效果启用后可以增强打击感。单位为动画帧。

◆ 触发时销毁

启用后，无论判定存在时间多长，在发生碰撞后进入销毁模式。

◆ 销毁时判定

启用后，判定在发生碰撞后不会进入判定阶段，而是在判定进入销毁模式后进行再次判定。再次判定的判定图像由销毁时动画中的图片而定。

◆ 销毁时动画

可以选择引擎内置判定或特效图片，也可以使用自定义精灵来当做销毁图像。该图像可以用于销毁时判定的二次判定图片，透明形状将无法作为判定图片使用。

◆ 打击效果动画

可以选择引擎内置判定或特效图片，也可以使用自定义精灵来当做打击效果图像。选择图像后，将不会显示默认打击效果动画。

◆ 防御效果动画

可以选择引擎内置判定或特效图片，也可以使用自定义精灵来当做防御效果图像。选择图像后，将不会显示默认防御效果动画。

◆ 打击音效

可以选择引擎内置或自定义音效，在判定发生有效打击后播放。

◆ 销毁音效

可以选择引擎内置或自定义音效，在判定进入销毁模式后播放。

2. 音效

给动画中的选定帧增加音效。该音效会播放一次，需要注意的是，如果该帧已经设置音效，此时回到动画编辑中复制该帧，会连同该音效一同复制。为了避免播放动画中音效混乱，应在编辑完动画后，检查是否有错误复制。

◆ 音效选择

可以选择引擎内置或自定义音效，加入到该帧播放。

◆ 音量大小

该音效播放时的音量大小。最终真实音量大小由游戏内设置的主音量有关。

3. 位移

给角色在选定帧增加位移属性，也可以将角色现有的位移和速度停止。如果一个动画中含有大量复杂位移，可以逐帧进行设置。

◆ 移动类型

移动类型可以分为开始移动和停止。当需要发起位移时选择开始移动，当需要停止全部位移属性时选择停止。

◆ 瞬移

根据选择的方向，设置一段距离，并将角色瞬移至该位置。

◆ 横向位移

给角色增加横向速度，该速度会根据角色与地面摩擦力逐渐衰减。

◆ 垂直位移

垂直位移可以分为起跳和下落。角色根据设定值进行纵向位移变化。

4. 特效

当动画进行到某一帧需要增加图片效果时，可以添加特效来使用。例如烟尘，火光，爆炸，甚至判定图片。

4.1 特效样式

为特效增加图片效果。该方法与判定样式类似，但是本身并不携带任何数值，只是单纯作为图片来进行视觉展示。

◆ 特效图像

可以选择引擎内置特效或判定图片，也可以使用自定义精灵来当做特效图像。

◆ 特效坐标

可以通过鼠标放置或手动输入特效图像坐标，该坐标原点为动画坐标。

◆ 特效体积

改变特效图像的横向或纵向体积。

◆ 特效角度

改变特效图像的角度。

◆ 透明度

改变特效图像的透明度。

4.2 特效运动

与判定不同，特效图片会播放至特效图片的帧数结束。其运动模式与判定类似，可以进行简单的运动。

◆ 移动速度

选择运动方向并以该速度进行匀速运动，单位像素/秒。

◆ 重力

特效的重力方向默认为 270 度，也就是地面垂直向下。设置数值后特效图片会向重力方向进行加速度运动。

◆ 坐标随机值

设置最大数值后，每次该特效生成时会根据预设坐标位置加随机值来当做初始坐标。

◆ 特效运动模式

坐标：特效在生成后，其坐标融入到世界坐标中，生成时的坐标作为原点坐标，后围绕该坐标展开运动。

跟随发起者：特效生成后，其原点坐标始终为发起者的坐标，并逐帧检测始终跟随发起者。即判定运动始终围绕着发起者当前坐标展开运动。

5. 增益

可以在该帧给与动画角色附加增益效果。

◆ 增益种类

设置增益值，并给与自身相应种类的增益。当前可选护盾，霸体，回复，治愈。具体增益说明可以参照特殊效果机制。

◆ 全体增益

启用后，自身的增益效果会同时附加给队伍中所有成员。

6. 取消点

设置取消点后，动画播放到此帧时，可以通过使用级别更高的技能来中断这个动画。在一个动画中设置多个取消点可以衔接多个技能动画。

◆ 取消级别

设置后，级别更高的动画可以用于取消当前动画。

7. 自身判定

在这里对角色自身进行设置，可以更改自身判定框架以及设置判定抵抗。主要用于给动画增加变数，例如无敌，下蹲，霸体等。

7.1 自身判定设置

自身判定可以根据类型来变更当前自身判定框样式。变更后的自身判定框样式会持续到动画结束或下次主动变更。



◆ 全身

完整的站立身高的判定框，有上段中段及下段，大小为 24*80。

◆ 半蹲

有中段和下段的判定框，大小为 24*48。

◆ 半躺

低于蹲姿的判定框，只有下段，大小为 40*24。

◆ 平躺

完整的躺姿判定框，只有下段，大小为 80*24。

◆ 浮空

只有上段和中段的判定框，大小为 24*48。

◆ 侧身

半宽的站立身高的判定框，有上段中段及下段，大小为 12*80。

◆ 核心

只有中段的判定框，24*28。

◆ 无敌

没有判定框，选择此项角色不会被判定碰撞。

7.2 判定抵抗

当动画需要进入到不可打断阶段时，可设置判定抵抗。设置后，在一定帧数内，角色拥有霸体效果，被击中时不会中断动画。

◆ 抵抗帧数

设定一定帧数的抵抗时间，单位为动画帧。

◆ 硬直帧数

设置硬直帧数后，每当角色成功抵抗判定，会给自己该帧数的硬直时间，硬直期间不会位移且无法操作。

📦 8. 其他特效

当动画需要动态特效时，可以选择此选项。该选项中可以对镜头，背景等进行操作。主要用于增强游戏的表现力。

8.1 镜头特效

镜头特效用于更改镜头来达到远近切换，闪烁震动等目的。

震动
特写(自身)*2
特写(自身)*3
闪光
特写(目标)
特写(目标)*2
特写(目标)*3

◆震动

镜头会根据设置的时长进行无序震动。

◆特写

镜头会拉近至目标并停留设置的时长，单位秒。

◆闪光

屏幕会根据设置的时长进行一次闪烁。

8.2 动态特效

动态特效可以用来打破画面的连贯性，增强角色的动态表现力。

全体慢动作(0.5倍)
全体慢动作(0.25倍)
全体慢动作(0.1倍)
全体静止
其他慢动作(0.5倍)
其他慢动作(0.25倍)
其他慢动作(0.1倍)
其他静止
能量外放
能量聚集

◆慢动作

根据慢动作类型使全部物体运动减缓，持续设置的时长。

◆ 静止

全体物体进入静止状态，持续设置的时长。

◆ 能量外放

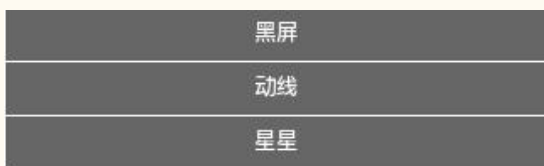
能量线条从角色位置外放，持续设置的时长。

◆ 能量聚集

能量线条从屏幕边缘剧集至角色处，持续设置的时长。

8.3 背景特效

背景特效可以用于特写效果，将原有背景隐藏并代入特殊效果，来切换屏幕光影效果。



◆ 黑屏

将背景隐藏，持续设置的时长。

◆ 动线

从背景出发出单一朝向的动线，持续设置的时长。

◆ 星星

从背景出发出单一朝向的旋转星星，持续设置的时长。

五. 地图编辑

地图场景是游戏剧情推进，游戏玩法展开的主舞台，在此编辑和管理地图场景。通过编辑地图表现游戏的玩法与内容。制作者需要在地图场景中布置背景（远景，近景）以及功能类（事件，对话等）或 NPC。当地图场景被设置完成后，可以通过预览来进入游戏查看该场景。

1. 地图创建
2. 背景与场景物体
3. 互动物体
4. 功能类
5. 特效
6. 光影
7. 出现条件
8. 路径设置

1. 地图创建

创建地图场景并设置地图信息。同时可以给地图添加滤镜，地面效果等。设置遇敌可以使地图变为战斗地图或非战斗地图。

1.1 基本设定

基本地图信息，包括地图大小，名称，音乐等信息。



◆ 地图标题

输入地图标题，该标题不会在游戏中显示。

◆ 地图宽度

地图横轴的长度，单位像素。

◆ 地图高度

地图纵轴的长度，单位像素。

◆ 地面类型

纵深：地面纵轴宽度。玩家可以上下移动。默认地面纵轴宽度被限制为 255。可以通过解除地面限制来拓宽纵轴宽度至 2550。

水平：横版平台模式，地面纵轴宽度为 1，玩家无法上下移动。无论何种游戏模式，制作者可以自由将地面类型切换至水平，但当游戏模式为横版 ACT 时，所有地图场景的地面类型都会被强制切换至水平。

◆ 地标名称

若启用展示地标，该地标名称则会在游戏中展示。如果需要将该地标翻译成不同语言，可以在多语言管理-项目文本中找到。

◆ 是否展示地标

启用后，当游戏角色进入该地图时，会展示该地图地标名称。

◆ 背景音乐

设置为延续上一首时续播前一地图的音乐；

设置为播放新音乐时播放选择的音乐。默认音量或自由调节音量。最大音量由游戏主音量和背景音乐音量而定。

◆ 地图图标

地图场景在地图菜单或小地图中显示的图标。

◆ 自动对齐陆地

启用后，近景类中房屋、树木、设施、家具、落地窗和发光体选项下的物体将自动放置于地面水平线上。

◆ 使用地面网格

开启时生成地面网格，放置物体时将自动对齐附近的网格。网格大小为 16*16。

◆ 显示物体边框

启用后，显示所有地图物体的外轮廓框。

1.2 进阶设定



◆ 强制变更时钟

默认为不变更，设置具体时钟后，每次进入该地图时都会将游戏时钟切换至设定时钟。适合在固定场景使用。

◆ 滤镜设置

进入地图时，将画面滤镜设置为指定滤镜。该滤镜应用后不会自动关闭，而是直到下次滤镜变更或是重置滤镜时。

◆ 天气特效

进入地图时，将天气特效设置为指定天气。该天气只会在当前地图生效。

◆ 地面效果

进入地图时，将地面效果设置为指定效果。该效果只会在当前地图生效。

◆ 随机路人

选择是否生成随机路人及最大数量。

1.3 互动设定



◆ 是否遇敌

选择不遇敌时，该地图不会生成随机敌人。反之，该地图会随着时间随机刷新敌人。

◆ 敌人数量

设置后，遇敌概率将会根据该选项来决定。敌人数量越多，则遇敌概率越大。

◆ 敌人出现几率

设置后，每次在生成地图随机敌人时，该角色的生成概率。

👤 2. 背景与场景物体

背景与场景物体组成场景中不可互动的部分。一般来说，每一个场景中都需要设置背景及场景物体。但是对于某些情况，比如游戏中同一场景在不同时期的地图，可以采用复制地图的方式，然后对于想要变更的背景层或场景物体进行变更。

2.1 背景

卷轴背景将多个背景分层显示。引擎中分为天空、远景、云层、中景、近景、前景、地面。每一层背景所处的景深不同，运动速度，运动模式不同。在游戏场景中会出现交错，异步的背景运动。每个背景可以单独进行设置，也可以使用自定义，从资源树的背景图片中选择一个图片当做当前层的图片。并不是每个场景都需要将全部背景层启用，可以根据游戏实际情况来决定。例如室内场景，大部分情况只需要启用二至三个背景层。

◆天空

该层不会移动，会始终拉伸至默认位置，且永远在背景的最下层。

◆远景

该层首尾相接，在背景的倒数第二层。该层在镜头移动时会缓慢移动。

◆云层

该层首尾相接，在远景层之上。该层在镜头移动时会缓慢移动。

◆中景

该层首尾相接，在云层之上。该层在镜头移动时会缓慢移动。

◆近景

该层首尾相接，是背景层中与地面层形成垂直的图层。该层与镜头同步移动。

◆前景

该层首尾相接，所有背景层的最上方。该层在镜头移动时会缓慢移动。

◆地面

该层首尾相接，地面层平铺至地面宽度。该层与镜头同步移动。

2.2 场景物体

场景物体可以被放置在地图的地面水平线以上或以下。当该物体被放置在地面水平线以上时，该物体会自动变为图层，本身不存在碰撞实体。当该物体被放置在地面水平面以下时，该物体会根据图片样式生成碰撞实体。该碰撞实体会根据该物体设置的体积及当前位置时实时更新。



◆坐标

物体在游戏世界的绝对坐标。

◆Z 坐标（离地）

物体在 Z 轴上的坐标，该值越高，物体的离地高度越高。

◆横纵宽

物体的长宽系数。当该物体拥有碰撞实体时，影响碰撞实体的大小。

◆透明度

该物体的透明度，0=完全透明，1=不透明。

◆角度

物体的角度。变更角度会影响碰撞实体的碰撞范围。

◆深度

该物体在当前坐标位置的图层深度修正值。

3. 互动物体

依照互动类型分类。该类物体通常每个都有独特功能，也并非每个都有碰撞实体。这些物体通常即需要在游戏中起到充当背景物体作用，又要提供游戏性。具体物体内容可以参照详细信息：

[3.1 平台](#)

[3.2 楼梯](#)

[3.3 载具](#)

[3.4 可破坏](#)

[3.5 座椅](#)

[3.6 门](#)

[3.7 空气墙](#)

[3.8 开关](#)

[3.9 陷阱](#)

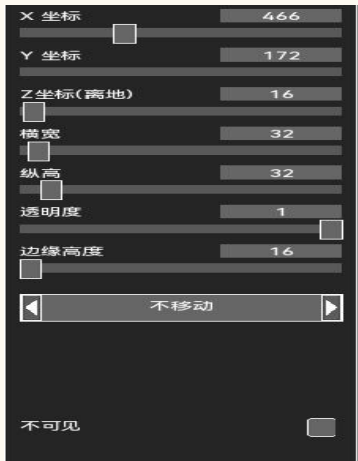
[3.10 宝箱](#)

[3.11 角色](#)

[3.12 动物](#)

3.1 平台

平台可以被实为地面的延伸，可以被放置在任何高度，当角色角色落在平台上方时，被视为站在平台上。



◆ Z 坐标（离地）

物体在 Z 轴上的坐标，该值越高，平台的离地高度越高。

◆ 横宽

变更该值时，平台会向一侧延伸。

◆ 纵高

变更该值时，平台会向地面远处延伸。

◆ 边缘高度

平台边缘厚度，当该平台离地间隙减去边缘厚度小于角色高度时，角色无法从平台下方通过。

◆ 可见性

启用不可见后，平台将作为隐藏平台出现。

3.2 楼梯

楼梯包含一个斜面与一段平台。当角色角色在楼梯正面时，会被视为站在倾斜的平台上。

◆ 纵高

该楼梯的纵轴宽度。

3.3 载具

载具可以作为场景物体或互动物体，当载具拥有速度时，对碰撞的角色拥有伤害判定。启用驾驶的载具可以在互动后操控移动，再次按下互动键可以停止驾驶。当前版本可以通过按键调转方向。



◆ 朝向

载具初始化的方向。

◆ 启动驾驶

启用后，按下互动键可以操控载具。

◆ 模式

根据载具性质不同，可以变更其驾驶模式。两种模式会分别调用角色的骑行动画或是驾驶动画。

◆ 速度

载具的最大速度。

◆ 交互标题

自定义互动标题。默认留空。

3.4 可破坏

该类物体拥有一定生命值。在每次受到伤害时减少一点生命值，当该物体生命值为零时，物体消失。



◆ 生命值

该物体拥有的生命值，若该值太高则很难被破坏。

◆ 再生

可再生：该物体在地图刷新后重新出现。

不可再生：该物体被破坏后永久消失。

◆ 是否有功能

启用掉落物品后，该物体被破坏后会掉落物品。

3.5 座椅

与该物体互动可以播放角色动画或触发事件，其外观样式并不局限于座椅本身。属于常用的互动物体。



◆ 交互标题

自定义互动标题。默认留空。

◆ 播放动画

选择后，角色会在互动之后播放对应的动画。

◆ 选择事件

选择后，与角色互动之后立刻执行事件。

3.6 门

与该物体互动可以跳转至指定地图位置。



◆ 目标地图

选择后，与角色互动后会跳转至该地图场景。

◆ 目标坐标

当跳转至该地图时，互动角色会被放置在该目标坐标位置。

◆ 箭头朝向

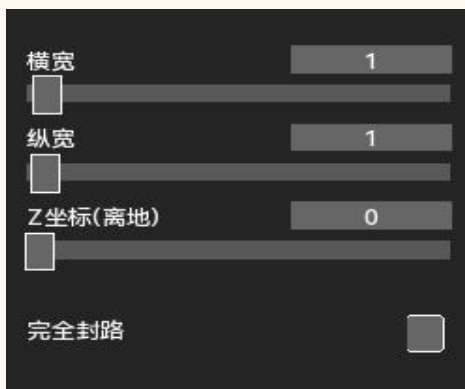
选择箭头方向，会在地面上显示箭头标志。

◆ 门锁

选择门锁样式，当满足该条件时，互动后可以解锁。未满足该条件时，会显示开门信息。解锁之后不用再次解锁。

3.7 空气墙

该物体会在地面上形成一个无法通过的不可见墙，无视其精灵碰撞框。



◆ 横纵宽

墙体的横轴与纵轴比率。

◆ 完全封路

启用后，无视地面宽度将目标纵轴完全遮挡。

3.8 开关

开关用于改变指定事件的状态。与开关互动并不会触发该事件。



◆ 开关关联事件

选择事件后，与开关互动后会改变该事件的状态。

◆ 开关模式

选择为“打开/关闭”，该开关为循环开关。当事件状态为“未开始”，互动会使其变为“已完

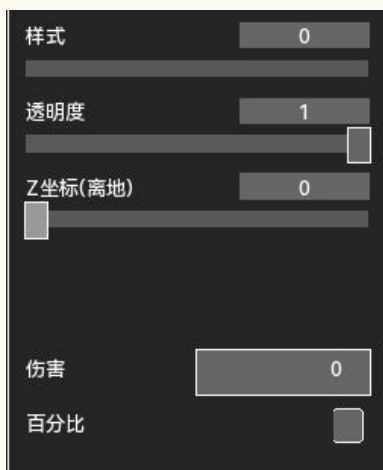
成”，反之会变成“未开始”。

选项为“仅打开”时，与之互动会变更事件状态为“已完成”。

选项为“仅关闭”时，与之互动会变更事件状态为“未开始”。

3.9 陷阱

预设的陷阱，与不同陷阱解除会造成不同结果。



◆ 样式

该陷阱的精灵样式。

◆ 伤害

当陷阱触发时，造成的绝对伤害值。

◆ 百分比

启用后，该陷阱的伤害由绝对伤害变更为角色生命值的百分比伤害。

3.10 宝箱

宝箱可以预设道具及出现率，既可以开箱固定道具，也可以开出随机道具。同时该宝箱可以设置出现概率，或作为隐藏宝箱出现。



◆ 宝箱模式

指定宝箱：可以创建或选择一个宝箱并指定宝箱道具及出现概率。

随机宝箱：可以通过选择道具种类及品质来创建完全随机宝箱。

◆ 选择宝箱

可以选择之前创建过的宝箱。

◆ 不可见

启用后，该宝箱在地图上不可见。

◆ 概率出现

启用后，每次进入该地图场景时，此宝箱根据出现概率作为随机值出现。

◆ 开箱条件

可以选择一个条件来给宝箱上锁。当满足该条件时，互动可尝试开启宝箱。

◆ 开箱几率

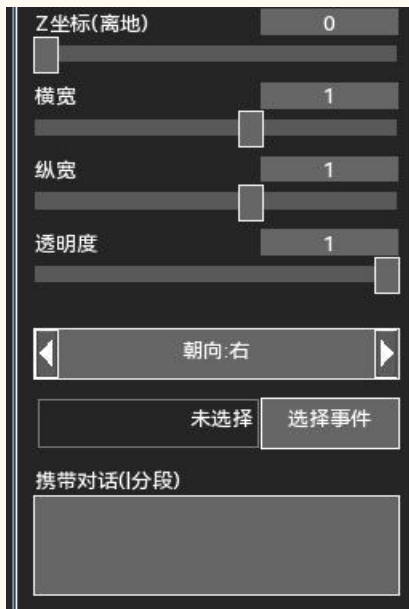
当满足开箱条件时，每次开启宝箱时的概率。如果开箱失败，下次开箱需要再次满足开箱条件。

◆ 选择事件

选择事件后，开启宝箱时会触发该事件。

3.11 人物

该物体为预设的人物，可以通过互动触发事件或对话。



◆ 朝向

该物体的初始化方向。

◆ 选择事件

选择事件后，互动时会触发该事件。

◆ 携带对话

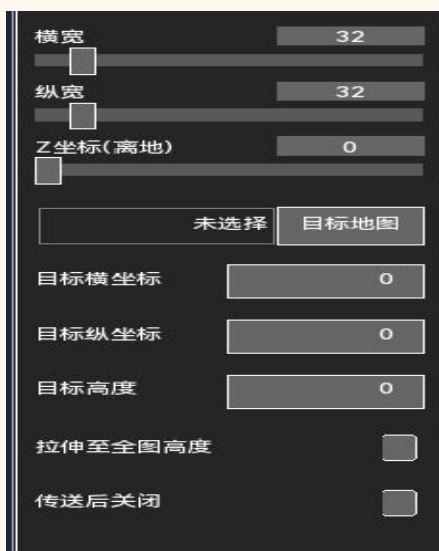
输入对话，互动时该物体会弹出气泡对话框并显示该对话内容。

4. 功能类

具有游戏功能的地图物体，游戏中的很多游戏功能都是通过该类物体实现。使用该类物体时，应当合理配置并检查使用逻辑以防止出现不可预期的错误。

4.1 传送门

当玩家角色行走至传送门区域时，会被传送至目标地图。



◆ 横纵宽

传送区域的范围大小。

◆ Z 坐标

如果该物体离地，则玩家只能在角色 Z 轴高于该 Z 坐标时触发传送。

◆ 目标地图

选择后，与角色互动后会跳转至该地图场景。

◆ 目标坐标

当跳转至该地图时，互动角色会被放置在该目标坐标位置。

◆ 拉伸至全图高度

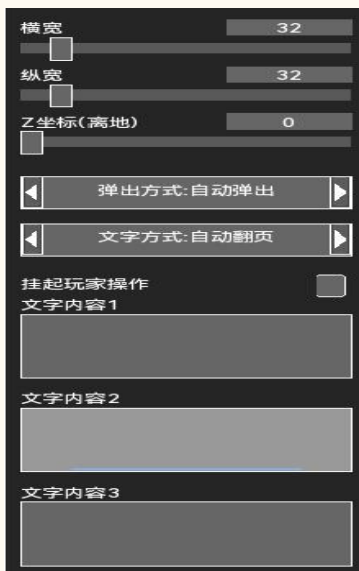
启用后，该传送门将无视地图宽度纵轴完全覆盖。

◆ 传送后关闭

启用后，该传送门会在触发第一次传送后销毁。

4.2 系统文字

游戏中重要的信息显示系统。当游戏中需要信息提示时，可以使用该物体并放置在地图上。



◆ 横纵宽

触发系统文字的范围大小。

◆ 弹出方式

自动弹出：玩家角色经过触发区域时自动弹出文字。

手动按键：玩家按下互动键后弹出系统文字。

◆ 文字方式

自动翻页：当文字内容大于一页时，自动跳转下一页。

按键翻页：当文字内容大于一页时，按下确认键来跳转下一页。

◆ 挂起玩家操作

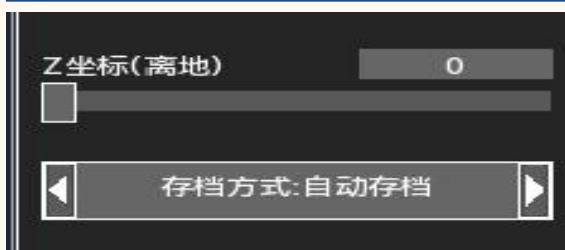
启用后，玩家角色在系统文字弹出期间不能移动。

◆ 文字内容

将需要弹出的文字内容编辑进该区域。一共可以输入三段对话。当文字内容大于一页时，播放完一段对话后，下一次互动会播放下一段对话。当所有对话播放完毕时，下一次互动会播放第一段对话。

4.3 存档点

游戏中重要的信息显示系统。当游戏中需要信息提示时，可以使用该物体并放置在地图上。



◆ 存档方式

自动存档：当玩家角色经过该位置时，游戏自动保存在自动存档位置。

开启存档菜单：当玩家角色经过该位置时，开启存档菜单。菜单内可以自由存档。当游戏不能自由存档时，可以使用该方法。

4.4 复活点

当游戏中玩家角色经过复活点区域后，会自动设置复活位置至当前位置。



◆ 复活后存档

每次当玩家角色在此位置复活时，游戏自动保存在自动存档位置。

4.5 事件

当游戏中玩家角色经过事件区域时，当满足事件条件时，会自动触发指定事件。该功能十分常用，但使用时应注意游戏进程及逻辑。



◆ 横纵宽

事件触发区域的大小。

◆ Z 坐标

当 Z 坐标大于零时，只有玩家角色 Z 轴高度大于该 Z 坐标时，才会触发事件。

◆ 拉伸至全图高度

启用后，该事件区域将无视地图宽度纵轴完全覆盖。该事件无法避免

◆ 手动触发

启用后，只有当玩家在事件区域内按下互动键，才会触发事件。该功能多用于可重复事件或隐藏事件。

◆ 选择事件

可以选择一个等待被触发的事件。

◆ 交互标题

自定义互动标题。默认留空。

◆ 演示

在当前地图场景调试该事件。

4.6 镜头效果

当游戏中玩家角色经过事件区域时，镜头会根据设置进行改变。



◆ 镜头特效

缩放：根据镜头大小，改变镜头大小。

震荡：启用后，镜头开启震荡模式，持续到下一次变更。

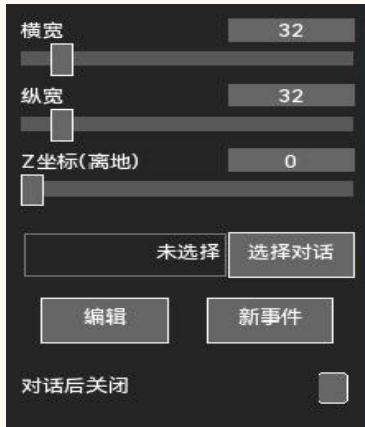
全部停止：中止所有镜头特效。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发一次后销毁。

4.7 对话

该功能为对话触发器，当玩家角色经过该区域时播放对话。



◆ 横纵宽

触发对话的范围大小。

◆ z 坐标

当 z 坐标大于零时，只有玩家角色 z 轴高度大于该 z 坐标时，才会触发对话。

◆ 选择对话

选择一个触发时播放的对话。

◆ 对话后关闭

启用后，在触发一次对话后销毁。

4.8 通道

通道的功能与门相同，但是该功能没有实体。与携带实体的门相比，可以应用于更多场合。



◆ 目标地图

选择后，与角色互动后会跳转至该地图场景。

◆ 目标坐标

当跳转至该地图时，互动角色会被放置在该目标坐标位置。

◆ 箭头朝向

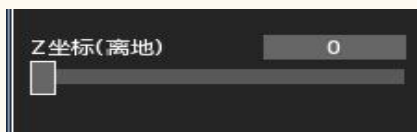
选择箭头方向，会在地面上显示箭头标志。

◆ 门锁

选择门锁样式，当满足该条件时，互动后可以解锁。未满足该条件时，会显示开门信息。解锁之后不用再次解锁。

4.9 光源

光源没有实体，需要配合光影来使用。

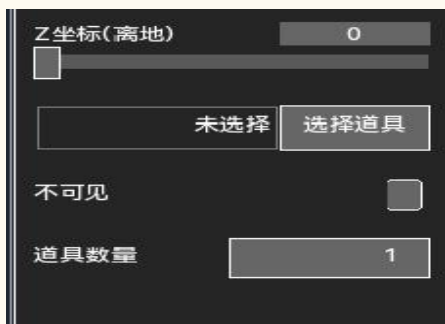


◆ Z 坐标离地

光源在 Z 轴的高度。

4.10 道具

道具可以直接放置在地图上，是游戏中常用的功能。



◆ Z 坐标

道具在 Z 轴的高度。

◆ 选择道具

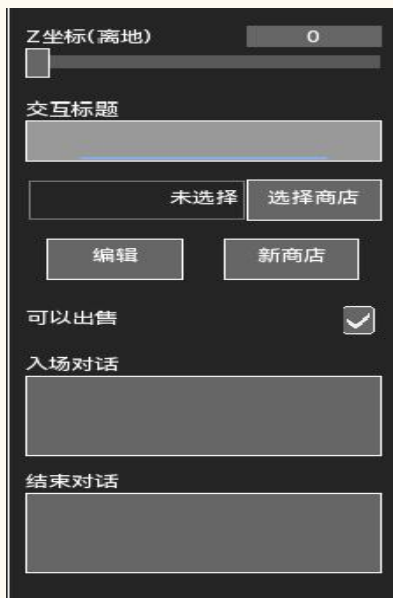
从已经编辑好的列表选择一个道具。

◆ 道具数量

设置好后，在获得该道具时会增加相应数量的道具。

4.11 商店

可以通过编辑商店内容来创建一个商店，或者从已经编辑过的商店中选择一个商店。商店可以添加道具，设置道具数量和价格。选择同一个商店时，在游戏中该商店的道具数量共享。



Z坐标(离地) 0

交互标题

未选择 选择商店

编辑 新商店

可以出售

入场对话

结束对话

◆ 交互标题

自定义互动标题。默认留空。

◆ 选择商店

新建或选择一个已经编辑的商店。

◆ 可以出售

启用后，游戏中进入该商店时可以出售道具。

◆ 入场对话

开启商店时的对话。

◆ 结束对话

交易结束后退出商店时的对话。

4.12 旅馆

旅馆可以回复状态，同时可以选择是否将玩家传送到指定地图。



The image shows a dark-themed configuration panel for a game feature. It contains several input fields and controls:

- Z坐标(离地)**: A slider control with a value of 0.
- 费用**: A text input field with a value of 0.
- 是否传送:不传送**: A dropdown menu currently set to "不传送".
- 未选择** and **选择地图**: Two buttons for selecting a target map.
- 目标横坐标**: A text input field with a value of 0.
- 目标纵坐标**: A text input field with a value of 0.
- 目标高度**: A text input field with a value of 0.
- 时间消耗**: A slider control with a value of 0.
- 入场对话**: A large text area for setting the dialogue when the inn is used.
- 结束对话**: A large text area for setting the dialogue after the inn is used.

◆ 费用

单次使用回复的价格，如果玩家金钱小于该数值则无法使用旅馆。

◆ 是否传送

启用传送后，使用旅馆时会被传送至目标地图。

◆ 目标地图

选择一个地图场景作为目标地图，同时指定坐标使玩家角色被传送至该位置。

◆ 时间消耗

单次使用旅馆的游戏内时间流逝，单位为小时。

◆ 入场对话

使用旅馆时的对话内容。

◆ 结束对话

使用旅馆后的对话内容。

4.13 任务中心

任务中心可以发布或提交任务，共有两种类型，分别是任务板和单独任务。



◆ 类型：

任务板：当玩家角色满足任务条件时，任务会以列表方式出现在任务板中。玩家可以在任务板中自由承接任务，同时可以提交任务或中断任务。

单独任务：指定一个任务，玩家只能在此承接该任务。

◆ 入场对话

使用任务中心时的对话内容。

◆ 结束对话

离开任务中心时的对话内容。

4.14 音效

该物体为音效的触发器。玩家角色在经过触发器范围时会播放该音效。



◆ Z 坐标

音效触发器在 Z 轴的高度。

◆ 横纵宽

音效触发器的范围大小。

◆ 循环：

总是循环：选择该选项则当玩家处在触发器范围内时会一直循环播放该音效。

不循环：当玩家处在触发器范围内时会播放一次音效。当玩家角色离开触发器范围后，再次进入触发器范围时会再次播放。

◆ 选择音效

从引擎内置音效或资源树内选择播放的音效。

◆ 音效音量

音效的播放音量，游戏中音效的最大音量由系统设定的音效主音量控制。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发后销毁。

4.15 音乐

该物体为背景的触发器。玩家角色在经过触发器范围时会播放该音乐。



◆ Z 坐标

背景音乐触发器在 Z 轴的高度。

◆ 横纵宽

背景音乐触发器的范围大小。

◆ 背景音乐操作

中断：中断当前播放的背景音乐。

恢复中断：如果当前背景音乐存在且被中断，恢复播放背景音乐。

播放音乐：从资源树中选择背景音乐播放。

◆ 背景音乐音量

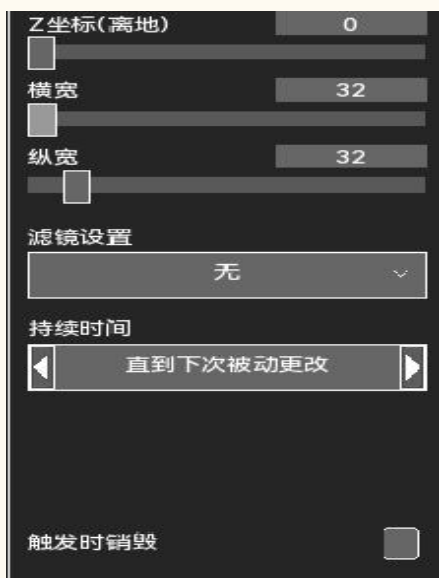
背景音乐的播放音量，游戏中背景音乐的最大音量由系统设定的背景音乐主音量控制。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发后销毁。

4.16 滤镜

该物体为滤镜的触发器。玩家角色在经过触发器范围时会变更滤镜。



◆ Z 坐标

滤镜触发器在 Z 轴的高度。

◆ 横纵宽

滤镜触发器的范围大小。

◆ 滤镜设置

选择一个滤镜类型进行更改，详细滤镜可以参考滤镜。

◆ 持续时间

直到下次被动更改：在下次变更滤镜之前，维持当前滤镜。

仅在当前地图：地图场景切换后，中止滤镜。

一直维持：无视地图滤镜变更，始终维持当前滤镜。

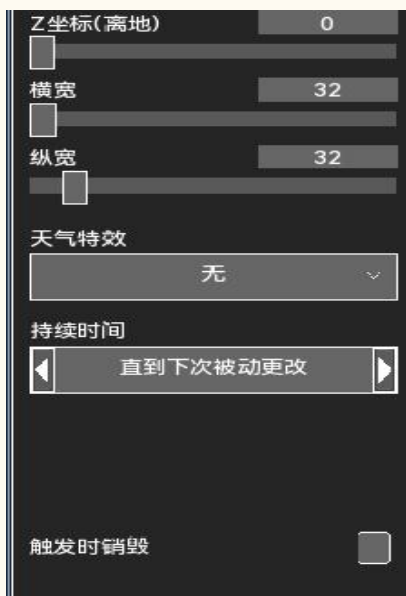
倒计时：输入倒计时时长，倒计时结束时中止滤镜，单位秒。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发后销毁。

4.17 天气

该物体为天气变更的触发器。玩家角色在经过触发器范围时会变更天气。



◆ Z 坐标

天气触发器在 Z 轴的高度。

◆ 横纵宽

天气触发器的范围大小。

◆ 天气特效

选择一个天气特效类型进行更改，详细滤镜可以参考[天气](#)。

◆ 持续时间

直到下次被动更改：在下次变更天气之前，维持当前天气特效。

仅在当前地图：地图场景切换后，移除天气特效。

一直维持：无视天气特效变更，始终维持当前天气特效。

倒计时：输入倒计时时长，倒计时结束时移除天气特效，单位秒。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发后销毁。

4.18 时间调整

该物体为时钟变更的触发器。玩家角色在经过触发器范围时会变更时钟。



◆ Z 坐标

时钟触发器在 Z 轴的高度。

◆ 横纵宽

时钟触发器的范围大小。

◆ 调整时间

增加：输入天数及小时数后，增加该时间至当前时钟。游戏时钟推后。

减少：输入天数及小时数后，减少该时间至当前时钟。游戏时钟提前。

指定：输入天数及小时数后，游戏时间跳转至该时间。

注意，该功能可能会引起一些基于时间作为出现条件的物体或功能出现混乱，使用此功能前请检查基于时间的游戏逻辑。

◆ 刷新地图

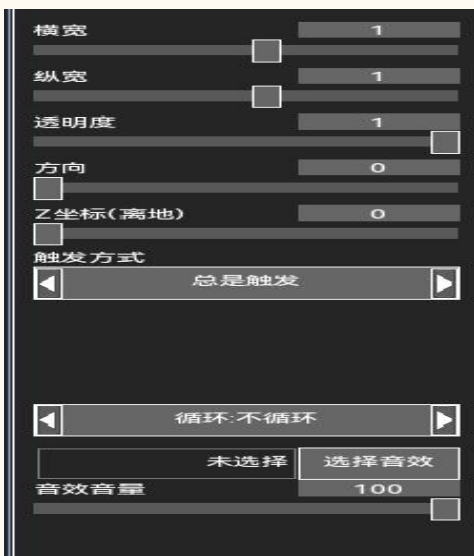
启用后，变更时间时刷新当前地图。

◆ 触发时销毁

启用后，该物体在触发后销毁。

5. 特效

可以将精灵作为地图上的特效来使用。特效有触发或常驻两种模式，也可以给特效增加音效。



◆ 横纵宽

特效精灵的大小比例。

◆ 透明度

特效精灵的透明度。

◆ 方向

特效精灵的角度。

◆ Z 坐标

特效精灵的 Z 轴高度。

◆ 触发方式

碰撞触发：当玩家角色进入碰撞区域后，播放该特效。

总是触发：当地图场景加载后，播放该特效。

◆ 循环方式

特效的播放次数，选择“不循环”，则特效播放一次。选择“总是循环”，则特效循环播放。当触发方式选择碰撞触发时，只有当玩家角色处于碰撞区域时循环播放。

◆ 选择音效

选择内置音效或资源树音效，在特效精灵的第一帧播放。如果特效循环播放，则音效循环播放。

◆ 音效音量

音效的播放音量，游戏中音效的最大音量由系统设定的音效主音量控制。

🍷 6 光影

可对地图场景里的物体添加光影效果，游戏中一些物体默认在黑夜开启光照，通过设置该区域选项，可以在任意时间给物体添加光照。用于制造环境光，复杂光照等。



◆ 灯光

启用后，该物体会开启光照效果。

◆ 光源

从系统列表中选择一个光源形状并选择颜色。

◆ 起始结束时间

选择起始及结束时间，该光源会在该时间段内开启光照。默认值为-1，始终开启光照。

◆位移

光源基于物体原点的坐标位移。

◆体积

光源的尺寸。

◆光照角度

调整光照角度，仅对不规则光源有效。

◆透明度

光照透明度。

◆闪烁幅度

当闪烁幅度不为零时，光源会通过改变自身体积大小进行随机闪烁。

◆旋转速度

当旋转速度不为零时，光源会朝顺时针或逆时针进行旋转。

◆摇摆

当摇摆幅度不为零时，光源会根据摇摆幅度值及摇摆速度大小进行有序摇摆。

◆随机亮起

启用后，即使在起始结束时间内，也会根据系统随机亮起。

◆翻转

启用后，光源图形翻转。

◆霓虹灯

启用后，光源颜色变为霓虹灯随机变色。

7 出现条件

可对地图场景里的物体设置出现或销毁条件。每个物体可以设置 6 个条件，其中越靠后的出现条件优先级越高。当优先级高的条件符合时，视为达成条件，不会执行后续条件。

出现/销毁条件:停用 应用模式:销毁
条件类型:事件

◆启用条件

启用后，该条件生效。

◆应用类型

销毁：当应用模式为销毁时，满足该条件时销毁该物体。常用于优先级最低的条件。

出现：满足该条件时物体出现。当用与优先级最低的条件时，该物体仅在满足条件时出现。

◆条件类型

事件：当所选事件处于已完成状态时，条件满足。

任务：当所选任务处于进行中状态时，条件满足。

时间段：当游戏时间处于指定时间段内时，条件满足。

8 路径设置

可对地图场景里的物体进行路线运动规划，每个物体最多可设置 20 个路径节点。每个节点可以设置速度及停留时间。



◆坐标

路径节点的坐标位置，物体以此向各个节点坐标位置移动。

◆耗时

物体从上一节点移动到该节点所消耗的时间，单位为秒。

◆停留

物体到达该节点时停留的时间，单位为秒。

六. 角色编辑

在此编辑器中可以对游戏中出现的角色角色进行编辑和管理。角色编辑器对出现的角色进行设定，其中包括玩家角色及 NPC 角色。在此模块可以对角色的基本信息，外观设置，基本属性、角色进阶属性、初始装备、角色动画及技能树进行具体设置。各部分说明见下。

1. 基本信息
2. 外观设置
3. 属性说明
4. 初始化
5. 参数设置

1. 基本信息

基本信息内包括角色体型信息，初始点数，等级经验等，以及一些用于区别角色的信息。部分信息会在游戏内显示。

◆选择角色类别

选择角色类别以套用体型信息，立绘及纸娃娃信息。该类别应尽量与其角色动画中的类别一致。选择角色类别后，进入外观设置会自动加载对应类别的角色立绘。

◆性别

设定角色性别。该选项不会影响外观及纸娃娃。



◆角色阵营

设定角色使用类别，分为主角、队友、NPC、敌人、头目、路人。



◆年龄

游戏过程中所显示的角色年龄。

◆职业

游戏过程中所显示的角色职业，填写何种职业不影响游戏内容。

◆背景故事

当前角色的故事描述，如果该段文字不为空，则当该角色在队伍中时，可以在状态菜单中查看该段文字。

◆初始等级

设置角色初始等级，等级不超过最大等级限制。

◆携带经验值

设置角色初始化携带的经验值。

◆每级经验指数

该指数决定了该角色每升一级所需的经验值倍数，该数值越大，则升级需要的经验值越多。

◆下一级所需经验

在当前初始等级及经验指数下，升到下一级所需的经验值。

◆初始属性点

该角色在第一次加入队伍中时携带的可分配属性点。

◆每级属性点

该角色每次升级时获得的可分配属性点。

◆初始技能点

该角色在第一次加入队伍中时携带的可分配技能点。

◆每级技能点

该角色每次升级时获得的可分配技能点。

◆最大被动技能数量

该角色最大可以携带的被动技能数量。

👤 2. 外观设置

角色外观由立绘及模型实体组成。立绘可以通过系统内置的角色类型对应的纸娃娃立绘来进行角色创作，也可以从资源树中选择图片进行自定义。使用纸娃娃立绘可以进行更细致的拆分（发型、五官，发色，肤色，服装，身体，装饰品等），模型实体由角色碰撞模型及分段动画组成，如果该角色使用了系统内置的部件制作的动画，则纸娃娃对应部位（头部、上身、手部、下身、裙子、武器、鞋、副武器，体型宽度）都可更换模型部件，从而增加角色装扮的可变性。

2.1 立绘预览

无论是使用纸娃娃立绘，预设立绘或是自定义，开发者都可以在此预览立绘。除了基础的立绘图片之外，也可以在此对表情动作进行预览（无表情、悲伤、愤怒、无奈、喜悦、不悦、傲慢、厌恶等），方便观察立绘效果。

通常	喜悦
悲伤	不悦
愤怒	傲慢
无奈	厌恶
思考	怀疑
满意	恐惧
担忧	惊讶
机智	受伤
爆发	

2.2 内置立绘系统



◆ 部件

纸娃娃立绘中的可选择更换的部件，每个部件都有单独的图层。

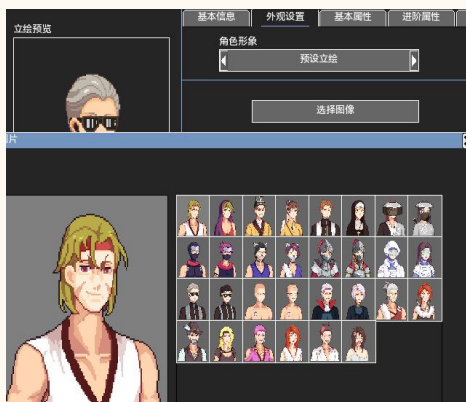
◆ 颜色

改变颜色会调整纸娃娃立绘及纸娃娃模型的颜色。

◆ 拆分

当启用拆分时，纸娃娃立绘的发型，上衣将会与纸娃娃模型脱钩。

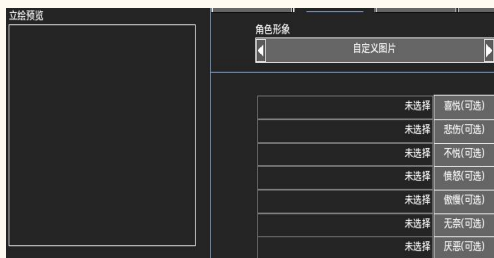
2.3 预设立绘



◆ 选择图像

从预设的角色图片库中选择一个图片作为立绘形象，需要注意的是，选择预设立绘将会无法使用角色表情。

2.4 自定义立绘



◆选择图像

从资源树中选择图像资源作为立绘形象。为了达到最佳的像素效果，该图片的长宽应尽可能在140*140像素左右。

◆添加表情

除了基础立绘之外，自定义立绘也支持给每个表情添加立绘。注意，不是每个表情都需要添加立绘。没有添加立绘的表情将无法出现在表情选择列表中。

2.5 构建角色动画形象

在角色动画预览中，可以查看当前角色的各项动画。如果该角色使用了纸娃娃动画，可以即使切换其纸娃娃部件来查看最终效果。



◆部件

纸娃娃模型中的可选择更换的部件，同类部件之间的大小可能并不相同。如果在部件切换的过程中出现了图层绘制错误，可以尝试查看动画中该帧的部件绘制顺序，是否有顺序排序错误。

◆颜色

改变颜色会调整纸娃娃及纸娃娃模型的颜色。

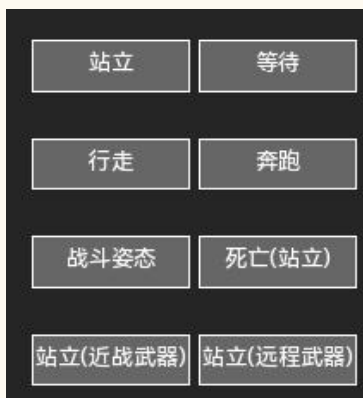
◆拆分

当启用拆分时，纸娃娃模型会与立绘脱钩，同时模型中的小臂，上臂与上衣脱钩，小腿与裤子脱钩。

◆ 体型

可以通过调整体型宽度及高度来给角色调整外观。注意，改变此参数不会变更角色判定框，如果要改变角色判定框，可以移动到[参数设置](#)。

2.6 角色姿态预览



◆ 选择预览动画

默认快捷按钮包含数个基础动画供快速预览。点击对应按钮则角色动画预览播放相应动画。如果角色的该动画未被设置，则不会显示。

📖 3. 属性说明

调整角色的基本属性及自定义属性，作为角色初始化时对应的属性。每个属性值的多少并不与其初始化等级关联。但是角色的成长能力将会影响升级后的属性值成长。

3.1 基本属性

◆ 生命



角色的初始生命值以及生命恢复速率。过高的生命值或过高的生命回复速率可能会造成角色难

以被击败。

◆ 体力



角色的初始体力值以及回复速率，该属性可以被关闭。体力回复是百分比回复，适合作为持续打击技能的消耗属性。

◆ 法力

角色的初始法力值以及回复速率，该属性可以被关闭。法力回复是固定值回复，适合作为爆发型技能的消耗属性。

◆ 必杀技



角色的初始必杀技值以及集赞速度，该属性可以被关闭。每次角色造成有效伤害或被伤害时，必杀技会增加集赞量的值，到达一百时不再增加。

◆ 成长指数

该角色升级时属性的成长系数。该值越高，每项属性就越容易达到成长最大值。同时当该角色被进行等级修正时，该角色会参照基础能力值以及等级修正值和成长指数共同计算出最终能力值。

◆ 其他基本属性

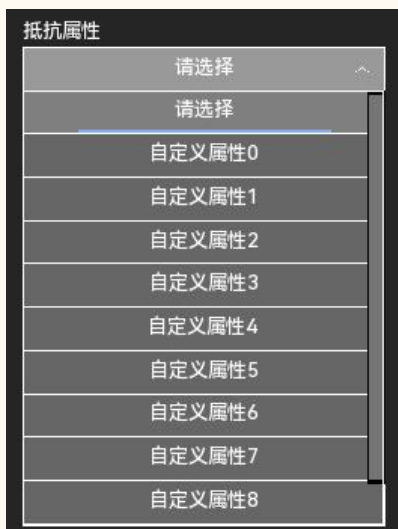
可以参照[角色属性-基本属性](#)。

3.2 进阶属性

◆ 自定义属性

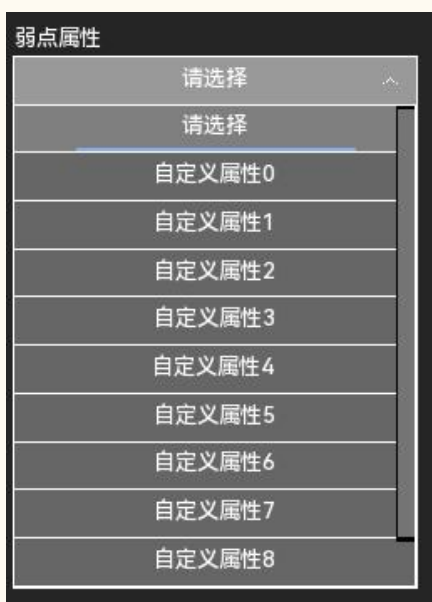
全局变量中设置的自定义属性，可以为其设置初始属性值。

◆ 抵抗属性



从自定义属性中选择属性作为抵抗属性。当角色受到来自该属性伤害时会得到 50%的伤害减免。

◆ 弱点属性



从自定义属性中选择属性作为弱点属性。当角色受到来自该属性伤害时会得到 100%的伤害惩罚。

4. 初始化

在初始化中可以给角色设置初始装备，预设动画，预设技能等。该类设置为非必须但应尽可能为该角色分配其将要用到的项目。

4.1 道具，装备初始化

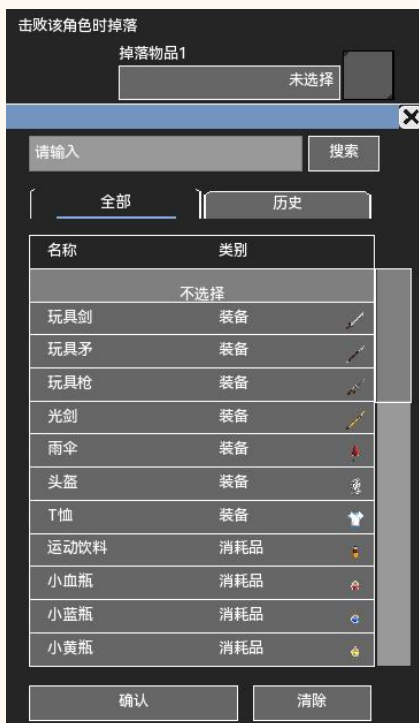
◆ 初始装备

从装备列表中选择对应装备位置的道具作为初始装备，该装备赋予的能力值或技能将在角色初始化后累加。



◆ 击败时奖励

当该角色作为敌方单位被击败时，掉落的物品。



◆ 物品掉落条件

设置一个物品掉落条件，只有当游戏中的该条件被达成时，该物品可以被奖励给玩家。



◆ 击败时奖励金钱

该角色作为敌人时，打败该角色给与的金钱奖励。

◆ 击败时奖励经验值

该角色作为敌人时，打败该角色给与的经验值奖励。如果禁用升级则不能获得经验值。

◆ 击败时奖励声望

该角色作为敌人时，打败该角色给与的声望奖励。

◆ 击败时奖励道德

该角色作为敌人时，打败该角色给与的道德奖励。

◆ 击败时奖励分数

当游戏模式为街机模式时，打败该角色给与的分数奖励。

4.2 动画初始化

◆ 角色动画数量

角色动画数量分为完整及简易两种，其中完整动画包括了该角色在引擎中互动产生的所有类别动画。简易动画包含引擎互动最小数量的动画，其中未包含的互动动画会使用简易动画代替。使用何种动画数量可以根据该角色在游戏中的分量而定。

◆ 普通类动画

普通类动画包含所有的移动，跳跃及行为动画。

◆ 战斗类动画

战斗类动画包含角色参与战斗时系统需要调用的动画，如果该角色不参与战斗，可以不设置该类动画。

◆ 恢复默认

系统根据内置默认动画库，以及角色类别选择预设动画。如果项目未使用内置动画，则不会设置默认。

◆ 全部随机

系统根据动画列表中该角色类别的动画分类来逐一赋予动画，如果该动画类别不存在动画，则不会设置。

4.3 技能初始化

◆ 被动技能

可以按照角色最大被动技能携带数量设置对应被动技能。

◆ 固定技能

根据游戏模式，在对应按键上设置技能。部分按键由于系统预设无法分配技能。

◆ 主动技能-地面技

该类技能可以在任意模式中使用，分配技能后角色自动学会该技能。该类技能多用于角色在站

立状态下使用的技能。

◆主动技能-空中技

该类技能仅在动作类游戏模式中使用，分配该技能后该对应按键将无法分配其他技能。该类技能仅用于空中。

4.4 技能树初始化

◆自动学习

角色在升级过程中学习的技能，获取该类技能不消耗技能点，当该角色等级到达学习条件时自动获取。

◆技能树

分配一条或多条技能树，游戏中使用该角色选择技能树并逐一学习技能。若技能树中存在已学习技能，则跳过该技能。

5. 参数设置

在参数设置中可以给角色的系统属性进行调整，也可以调整该角色作为非操控角色时的电脑AI。

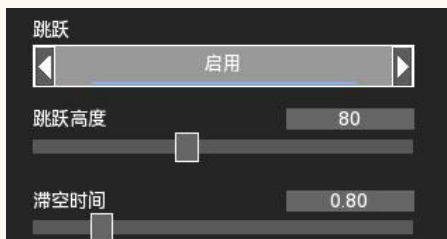
5.1 角色参数

◆ 移动



角色默认的行走及奔跑速度。如果禁用移动，角色将固定在初始位置，但是角色仍然会受到击飞，弹墙等位移效果。

◆ 跳跃



角色的最大跳跃高度及滞空时间。禁用跳跃后该角色将无法跳跃，如果该角色在移动过程中遇到障碍物，可能会出现无法到达目的地的情况。

◆ 漂浮

启用后，该角色会离开地面。该角色的跳跃或下落动作也会在空中完成，不会落回地面。但是角色仍会受到击倒，击飞等强制落地的位移效果。

◆ 显示自身判定

启用后，显示自身判定框。

◆ 判定框大小

调整宽度及高度可以改变角色的碰撞体积。

5.2 AI 策略

◆ 电脑等级

越高的电脑等级，电脑的判断速度及判断能力就越强。同时玩家对抗该角色的难度也越高。

◆ 侵略性

越高的侵略性电脑就越容易采取进攻手段。

◆ 行动倾向

越低的行动倾向，电脑就越容易发动远程攻击，越高的行动倾向，电脑就越容易抵近目标。

◆ 顺序释放技能

启用后，角色在任何游戏模式中都会根据预设的技能顺序来释放技能。

5.3 抵抗属性

◆ 中毒抵抗

启用后，该角色无法进入中毒状态。

◆ 流血抵抗

启用后，该角色无法进入流血状态。

◆ 减速抵抗

启用后，该角色无法进入减速状态。

◆ 受伤抵抗

启用后，该角色无法进入受伤状态。

◆ 击倒抵抗

启用后，该角色无法被击倒。

◆ 击退抵抗

启用后，该角色无法被击退。

◆ 击飞抵抗

启用后，该角色无法被击飞。

◆ 击晕抵抗

启用后，该角色无法被击晕。

七. 事件编辑

事件是游戏过程中最重要的逻辑操控方法。触发事件的方法有两种，地图触发及事件内触发。地图触发是当角色移动到地图场景中的预定位置时触发事件，也可以通过与地图物体（如 NPC，开关等）互动触发事件。事件内触发则是当游戏执行某一事件时，该事件通过跳转，控制等命令对下一逻辑事件进行执行或修改。

事件执行逻辑采用状态机方法，通常在完成一条事件命令时执行下一条。如果遇到判断命令时，则会根据判断结果执行（失败执行第一条，成功执行第二条）。遇到选择时执行选项对应的命令。遇到跳转时则直接越过目标前所有命令。直至事件中断或执行完最后一条命令。事件拥有两种状态，未开始及已完成。当前为已完成状态的事件将无法再次执行。所以事件在中断或结束时可以给当前事件赋予一个结束状态，来确保之后该事件能否被继续执行。制作事件时应尽量避免在同一事件中使用大量复杂逻辑，以减少事件出现不可推进或死循环等情况。对于制作完成的事件可以采用演示的方法来查看该事件的游戏表现，以减少出错概率。

1. 事件信息
2. 一般事件
3. 角色事件
4. 镜头事件
5. 高级管理
6. 事件操作

1. 事件信息

通常来说一个事件如果对剧情产生影响，则需要反复调试以确保其达到预期结果。如果该事件仅仅用作变量开关，或对剧情毫无影响，则视为简单开关事件。

◆事件标题

当前事件的标题名称，为了确保每个事件的独立性及唯一性，事件标题应尽量避免重复。

◆挂起玩家操作

启用后，执行该事件时，玩家角色不可操作。该选项应尽量用于对于剧情发展有关联的事件中，以避免由于玩家操作导致的事件元素改变，从而导致剧情不可推进。

◆演示

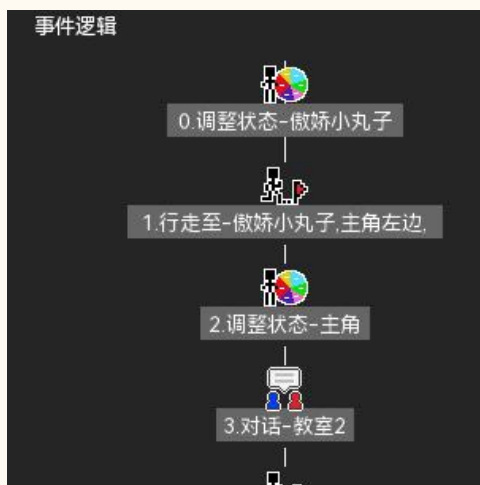
可以设置事件的触发坐标和事件角色，并进行演示，事件的推进可以使用自动推进和手动（空格）两种。该演示使用公共场景作为地图场景，场景内不包含物体及 NPC，可能会对一些有地形或场景需求的事件造成影响。如果需要在地图场景中演示该事件，可以参照功能类-事件。

◆输出

事件演示的日志会显示在输出中。

◆事件逻辑

当该事件有了超过一条命令时，可以在事件逻辑中看到该事件当前所处的逻辑顺序。如果该事件中包含判断或选项，则逻辑顺序产生分支。制作者可以通过快速预览事件逻辑来检查事件。

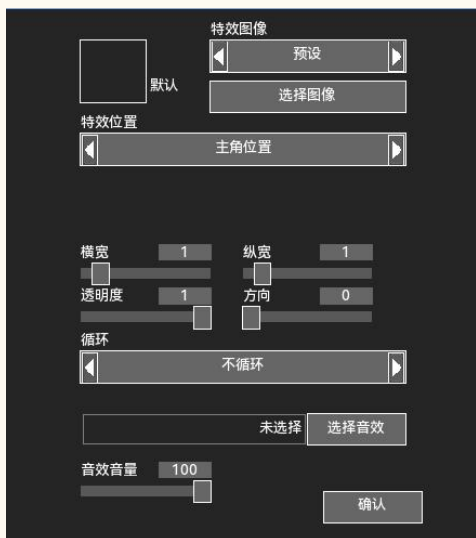


2. 一般事件

一般事件中包含了对于游戏表现内容及场景产生互动的事件命令。该类事件命令属于简单命令，通常不会对游戏系统逻辑产生影响。

2.1 特效

在指定坐标播放特效图像及音效，可播放一次或循环播放。



◆ 特效图像

选择预设或资源树中精灵图片作为特效图像。

◆ 特效位置

主角位置：游戏中玩家角色的坐标位置。

坐标位置：手动输入坐标并在该坐标生成特效。

指定角色：从角色列表中选择一名角色并检查其位置，如果该名角色存在在场景中，则在该名角色坐标处生成该特效。如果场景中有多名该角色，则在游戏中最早生成的该角色处生成。

◆ 横纵宽

特效图像的体积大小。

◆ 循环

可选择不循环或永久循环。

◆ 透明度

特效图像的透明度。

◆ 角度

特效图像的角度。

◆ 音效

选择内置音效或资源树音效，在特效精灵的第一帧播放。如果特效循环播放，则音效循环播放。

◆ 音效音量

音效的播放音量，游戏中音效的最大音量由系统设定的音效主音量控制。

2.2 音乐音效

播放或停止背景音乐或音效。

◆ 操作对象

选择对背景音乐或是对音效进行操作。



◆ 背景音乐操作

中断：中断当前播放的背景音乐。

恢复中断：如果当前背景音乐存在且被中断，恢复播放背景音乐。

播放音乐：从资源树中选择背景音乐播放。

◆ 音量

调整背景音乐或音效的播放音量。最大音量由系统设定中控制。



◆ 音效结束后

可以选择停止播放或循环播放当前音效。

2.3 刷新地图

立刻刷新地图场景并继续执行事件。当游戏中需要重置物体的出现条件或移除地图物体时，可以用刷新地图来完成。



◆ 移除 NPC

启用后，刷新地图后将移除场景中所有 NPC 单位。

◆ 移除敌方单位

启用后，刷新地图后将移除场景中所有敌方单位。如果不启用该选项，则在地图刷新后将全部已出现敌人刷新。

◆ 移除陷阱

启用后，刷新地图时移除陷阱。

◆ 重置滤镜

启用后，刷新地图时移除滤镜。

◆ 重置地面特效

启用后，刷新地图时移除地面特效。

◆ 重置天气

启用后，刷新地图时移除天气特效。

◆ 重置镜头特效

启用后，刷新地图时移除镜头特效。

2.4 地面特效

开启关闭或改变地图的地面特效。



◆ 地面效果

进入地图时，将地面效果设置为指定效果。

◆ 持续时间

仅在当前地图：地图场景切换后，移除地面特效。

直到下次被动更改：在下次变更地面特效之前，维持当前地面特效。

一直维持：无视地面特效变更，始终维持当前地面特效。

2.5 对话

播放指定对话，对话结束后执行下一事件命令。

◆ 选择对话

从对话列表中选择对话进行播放。

2.6 系统文字

播放系统文字，文字结束后执行下一条事件命令。



◆ 文字方式

自动翻页：当文字内容大于一页时，自动跳转下一页。

按键翻页：当文字内容大于一页时，按下确认键来跳转下一页。

◆ 文字内容

将需要播放的系统文字内容编辑进该区域。使用“|”作为换行符。

2.7 图片文字

可以设置在屏幕中间弹出的静态系统文字，也可以滚动，可设置旁白当作故事开场白或事件旁白，可以用作结束语或制作人名单。当文字内容为空时，立刻执行下一条事件命令。若文字内容不为空，则当全部文字内容播放完毕时执行下一条事件命令。

◆ 图片使用方式

图片出现：选择资源树中的图像资源播放展示。在执行图片消失前，该图片会一直停留在屏幕上。

图片消失：移除屏幕上的图片。

图片周期：选择资源树中的图像资源播放展示。图片会在文字播放完毕时一同消失。



◆ 图片显示方式

居中：图片显示在屏幕中心。

拉伸：图片会拉伸至 3/4 屏幕。

全屏：图片会全屏显示。

◆ 文字出现方式

静态：根据翻页周期自动翻页，当全部页播放完毕时执行下一条事件命令。

滚动：文字朝着一个方向滚动播放。当该文字结束时执行下一条事件命令。



◆ 文字颜色

文字绘制颜色，可以配合底板颜色使用。

◆ 底板渲染

启用后，在文字底部绘制底板。底板的颜色可以选择。

2.8 战斗

设置并开始一场战斗。战斗结束后检查战斗结果，战斗失败时执行下一条事件命令，战斗胜利时越过第一条执行第二条事件命令；

◆ 选择敌方单位

至多选择八个角色作为战斗对象，每个角色都可以单独修正等级。

◆ 优先使用地图中角色

启用后，当地图中已包含所选敌方单位时，会优先使用地图上的该单位作为战斗对象。

◆ Boss 战

启用后，战斗时会播放 Boss 战音乐。

2.9 转场

屏幕会渐入黑屏并渐进切换回画面。转场中可以安插事件。

◆ 转场方式

共有渐变，及上下左右四种渐进方式。

◆ 黑屏移动速度

转场时黑屏的运动速度。当黑屏覆盖至全屏幕时，进入黑屏停留时间。

◆ 黑屏停留时间

当完全黑屏时，停留相应单位的时间。如果转场中已安插事件，该停留时间越长则进行的事件越多。

◆ 屏幕颜色

转场时可以选择颜色替换黑屏。

◆ 下一步时间开始于

黑屏中：当转场进入黑屏停留时间时，立刻执行下一条事件命令。

黑屏结束：当转场完成时，执行下一条事件命令。

2.10 地图移动

切换地图场景并将玩家角色定位至坐标位置。

◆ 选择地图

从地图列表中选择一地图场景进行移动。

◆ 目标坐标

输入目的地横坐标，纵坐标及 Z 轴坐标。

◆ 朝向

当玩家角色完成位移时，默认的朝向。

2.11 视频

在游戏进行中播放影片，播放完毕时执行下一条事件命令。影片播放期间可以按键跳过。

◆ 选择视频

选择需要播放的资源树中的影片文件。

2.12 天气

立刻变更天气特效，或移除当前已存在的天气特效。

◆ 天气特效

选择一个天气特效类型进行更改，详细滤镜可以参考[天气](#)。



◆ 持续时间

直到下次被动更改：在下次变更天气之前，维持当前天气特效。

仅在当前地图：地图场景切换后，移除天气特效。

一直维持：无视天气特效变更，始终维持当前天气特效。

🍷 3. 角色事件

角色事件针对场景或队伍中的角色进行操作，包括添加或移除角色，调整小队成员，改变玩家控制角色，为角色赋予状态或调整属性，进行角色动画演出等。

3.1 添加 NPC

在设定坐标加入一个角色，可以选择其类型。若仅作为临时演员参与事件演出，则事件结束后地图上将移除该角色。

◆ 确定角色类型

临时演员：该类角色会在事件结束后被移除。

玩家或 NPC：该类角色会在事件结束后停留在场景中

◆ 确定目标位置

被添加角色的的坐标位置。

◆ 朝向

被添加角色的默认朝向。

◆ 选择播放动画

被添加角色的默认动画。

◆ 选择事件

被添加角色携带的事件，如果该角色非临时演员，在事件结束后与该名角色互动可以触发该事件。

◆ 携带对话

被添加角色携带的事件，如果该角色非临时演员，在事件结束后与该名角色互动可以触发该对话气泡框。

3.2 移除 NPC

移除指定已加入事件的 NPC 或临时演员，也可以除地图中 NPC。被移除的地图 NPC 不会自动复原。

◆ 确定角色类型

临时演员：该角色会被立刻移除。

玩家或 NPC：如果地图场景中存在该角色，则将其移除。且事件结束后不会复原。

3.3 入队

使指定角色加入队伍，进入队伍后会更新其队员属性。

◆ 选择角色

从角色列表中选择角色加入队伍。

◆ 加入模式

仅跟随：该角色无法作为战斗单位与其他队员一起战斗。需要注意的是，如果队伍中的所有角色都非战斗队友，则在遇敌时自动战斗失败。

战斗队友：该角色可以作为战斗单位加入队伍。可以获得战斗奖励。

◆ 加入等级

默认等级：该角色以默认等级加入队伍。如果该角色之前曾经加入过队伍，则该角色以离队前的等级及属性加入队伍。

指定等级：通过给角色进行等级修正后加入队伍。修正等级后的角色各属性值发生变化。变化值参照该角色的成长能力。



◆ 可以升级

启用后，该角色可以获得经验值。

◆ 可以变更装备

启用后，该角色可以变更装备。

3.4 离队

使队伍中的某角色脱离小队，可直接移除或成为 NPC，此队友携带或装备的物品可销毁或放入背包。离队的角色能力属性会被保存在系统中，当该角色下次加入队伍时，会读取其上次离队时的能力属性。

◆ 选择角色

从角色列表中选择角色，如果该角色此时已在队伍中，则使其离队。

◆ 角色离开时

变更为 NPC：该角色被留在当前位置，且角色阵营变更为 NPC。

移除：该角色从地图场景中移除。

◆ 已装备物品

归还：该角色装备物品将被移动至背包。

不归还：该角色装备物品将被移除。

3.5 行走至

使指定角色行走或奔跑至指定坐标，并设置其最终面向。如果该角色与目的地之间存在无法通过的障碍物，则会强制其位移至目的地。

◆ 目标角色

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表中选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。



◆ 移动至



坐标位置：输入坐标并使目标角色移动至指定坐标。

角色位置：选择一个角色作为移动对象，如果该角色在当前场景中，则将目标角色移动至对象角色身边。

主角位置：当队伍中有队长时，将目标角色移动至队长身边。



◆ 朝向

当目标角色到达目的地时，调整其朝向。

◆ 移动速度

目标角色前往目的地时的移动速度。

◆ 下一事件开始于

立刻：从目标角色开始移动时，立刻开始下一事件命令。

到达时：当目标角色到达目的地时，开始下一事件命令。

倒计时：输入倒计时，当计时归零时开始下一事件命令，单位秒。

3.6 位移至

使指定角色瞬移至指定坐标，并设置其最终面向。

◆ 目标角色

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中不存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。

◆ 移动至坐标位置



坐标位置：输入坐标并使目标角色移动至指定坐标。

角色位置：选择一个角色作为移动对象，如果该角色在当前场景中，则将目标角色移动至对象角色身边。

主角位置：当队伍中有队长时，将目标角色移动至队长身边。



◆ 朝向

当目标角色到达目的地时，调整其朝向。

3.7 调整状态

改变指定角色状态,外观。

◆ 目标角色

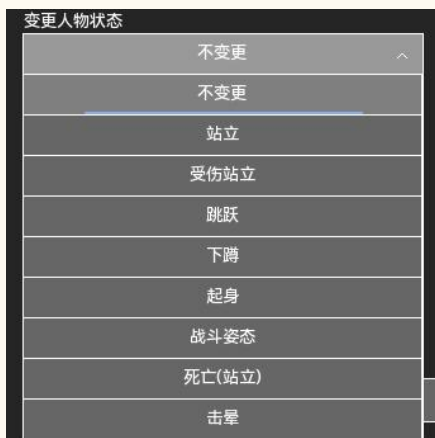
主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中不存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。

◆ 朝向

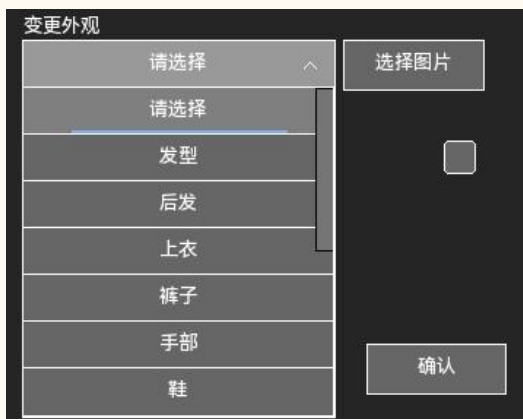
改变目标角色的朝向。

◆ 变更角色状态



变更角色的当前状态,如果想要变更的状态拥有对应动画,则播放其对应动画。

◆ 更改外观



选择一个部件位置，点击选择图片，可以变更其部件编号。目标角色在执行此命令时变更其纸娃娃部件。

◆ 死亡复活

启用后，如果当前角色处于死亡状态，使其恢复至正常状态。

3.8 播放动画

使指定角色播放动画。

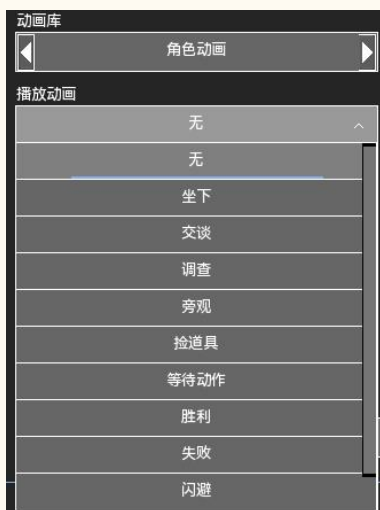
◆ 目标角色

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中不存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。

◆ 动画库

角色动画：选择并播放当前角色预设的动画。



指定动画：从动画列表中选择任意动画播放。需要注意的是，如果该角色播放非自身类型的纸娃娃动画，可能会出现动画内容与预期不符的情况。



◆ 重复动画

不重复：播放一次该动画后停止。

次数：输入指定次数，播放该次数后停止。

持续播放：循环播放该动画。

◆ 下一事件开始于

立刻：当动画开始播放时立刻开始下一事件命令。

设置时长：输入时长，从播放开始到设置时长时，开始下一事件命令。

动画结束后：当动画播放完成后开始下一事件命令。

3.9 调整属性

可以变更指定角色的属性值，或给该角色增加或移除技能。

◆ 目标角色

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。



◆ 属性变更

选择一项属性，并选择一种变更方式。变更方式可以为增加，减少或设定至具体数值。

◆ 技能变更

增加技能：从技能列表中选择一个技能，给目标角色学习指定技能。

减少技能：从技能列表中选择一个技能，如果目标角色拥有该技能，则将其移除。

3.10 显隐性

在游戏剧情发展到一定时期时，可能需要将地图场景中的 NPC 或路人隐藏，来完整表达剧情内容。该功能可以用来屏蔽或显示 NPC 群体。

◆ 选择群体

所有人：包括队伍及敌人在内的所有角色单位。

全体路人及 NPC:除我方单位及敌方单位的所有 NPC 单位。

仅主角：当队伍中存在队长时，目标为队长。

主角及队伍成员：队伍中的所有成员。

敌方成员：地图场景内的所有敌方单位。将该类单位隐藏后，则无法与其进入战斗。

临时演员：由事件添加的临时 NPC。

选择角色：从角色列表中选择一个角色，如果该角色在地图场景中，则选中该角色。如果地图场景中存在超过一个该角色，则优先选中最早生成的该角色。

◆ 显形或隐形

显形：将选中的单位调整为可见。

隐形：将选中的单位调整为不可见。

3.11 变更主角

指定某个角色成为队伍队长，由玩家直接控制。

◆ 选择角色

从角色列表中选择一个角色，该角色会直接生成在当前位置并加入队伍成为队长。如果该队伍之前已存在队长，则该角色会停留在当前位置成为 NPC。

◆ 加入等级

默认等级：该角色以默认等级加入队伍。如果该角色之前曾经加入过队伍，则该角色以离队前的等级及属性加入队伍。

指定等级：通过给角色进行等级修正后加入队伍。修正等级后的角色各属性值发生变化。变化值参照该角色的成长能力。



◆ 可以战斗

启用后，该角色可以加入战斗。注意，如果队伍中的所有角色都不可战斗，则当队伍遇敌时自动进入战斗失败状态。

◆ 可以升级

启用后，该角色可以获得经验值。

◆ 可以变更装备

启用后，该角色可以变更装备。

◆ 解散原队伍

启用后，将原队伍解散并清空队伍成员。之后队伍中仅留下目标角色。

◆ 重置背包

启用后，队长变更时将会清空背包。之前所有背包中的道具将会销毁。

3.12 气泡文字

发起对话气泡框，内容可选用文字或表情图标。当对话完成时执行下一条事件命令。

◆ 选择角色

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中存在超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。

◆ 选择气泡内容

文字：输入文字内容，目标角色将会显示气泡框并播放该内容。

表情：从内置表情列表选择一个表情图片。目标角色会播放该动态表情。



4. 镜头事件

镜头事件用于调整游戏内镜头位置或增强游戏动态表现。是常用的功能。

4.1 镜头移动

将镜头移动到指定位置，需要在注意的是，镜头的坐标指的是画面的中心位置，变更后不再跟随原先的角色，如果此时丢失镜头坐标，可以使用“镜头跟随”来重新跟随某一角色。

◆ 镜头移动方向

横向移动：仅移动镜头横坐标至指定坐标位置。



纵向移动：仅移动镜头纵坐标至指定纵坐标位置。



指定位置：输入坐标位置，将镜头中心移至该位置。



指定角色：从角色列表中选择一个角色，如果该角色存在于当前地图场景中，则将镜头中心移动到该角色位置。如果当前场景中存在于多于一个该角色，则镜头将移动至最早生成的该角色位置。

◆ 镜头移动速度

立刻：镜头瞬间移动至目的地。

指定时长：输入时长，镜头将在该单位时间内移动至目的地，单位秒。

4.2 镜头跟随

使镜头跟随指定角色，如果该角色不存在则跟随主角。变更了镜头跟随对象后，应该在事件结束前变更回主角，以免出现镜头不跟随玩家的情况。

◆ 选择跟随对象

主角：选择玩家当前控制的角色。

指定角色：从角色列表中选择一个角色，如果该角色在当前场景中，则自动选择该角色。如果当前场景中超过一个该角色，则优先选择最早生成的该角色。

4.3 镜头特效

可以变更镜头类型，并给镜头添加特效。在该事件中添加了镜头特效后，应尽可能在事件结束时或之后的游戏进程中中止该特效，以免出现镜头特效不停止的情况。除此之外，为了保证游戏的一致性，游戏中应尽量减少镜头类型的变更。

◆ 镜头类型

当前：不变更镜头类型。

3D 镜头：将镜头设置为 3D 镜头。

2D 镜头：将镜头设置为 2D 镜头。

◆ 镜头特效-倾斜



可以将镜头根据力度进行倾斜，

◆ 缩放

改变镜头大小。



◆ 镜头特效-震荡



设置震荡方向及时长，镜头会向指定方向随机震荡。

◆ 镜头特效-摆动

设置摆动方向及幅度，镜头会在幅度区间内摆动。

◆ 镜头特效-旋转

选择旋转方向，设置力度，镜头会朝该方向不停旋转。

◆ 全部停止

移除当前生效的镜头特效。

4.4 滤镜

给镜头应用滤镜特效，使用后滤镜效果将立即生效。需要注意的是，该滤镜效果不会自动移除，如果游戏需要中止该滤镜，可以在事件结束前或游戏进程中再次使用该功能关闭滤镜效果。

◆ 选择滤镜



立即应用所选的滤镜，详细滤镜可以参考[滤镜](#)。

◆ 持续时间

直到下次被动更改：在下次变更滤镜之前，维持当前滤镜。

仅在当前地图：地图场景切换后，中止滤镜。

一直维持：无视地图滤镜变更，始终维持当前滤镜。

📖 5. 高级管理

高级管理事件可以针对游戏系统内的数值进行检查并做出判断，常用于制作游戏分支路线，或是专属剧情或宝物等。

5.1 选项

可以创造最多五条选项。每一个选项分别对应一条事件命令，如果需要对选项信息进行翻译，可以在多语言管理中找到。如果选项中有复杂事件，可以为其制作单独事件并进行事件跳转。如果原事件已经不需要再次执行，可以在新事件中对原事件进行操作。

◆ 选项信息

显示在游戏中的选项信息。

◆ 选择选项数量

选择对应数量的选项，并给每条选项设置文本。

5.2 系统

可以对游戏系统进行操作，但会对游戏进程起到影响，谨慎使用。

◆ 系统类别

存档：对游戏存档进行设置。

UI 布局：变更自定义 UI 布局。

游戏结束：强制进入游戏结束菜单。

◆ 存档操作

自动存档：强制存档至自动存档档位。

禁用存档：即刻起禁用存档功能。

启用存档：打开被禁用的存档功能。

打开存档界面：打开系统存档菜单。

打开读取界面：打开系统读取菜单。



◆ 刷新重生位置

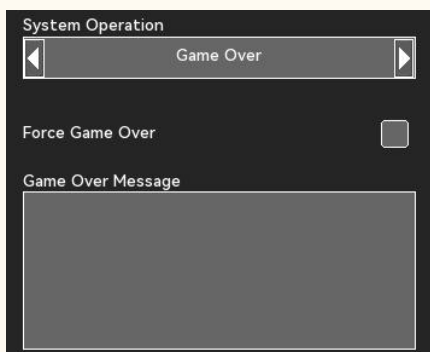
启用后，将玩家队长当前坐标设置为重生位置。

◆ UI 布局

选择已经设置好的自定义 UI 布局进行更换。

◆ 强制游戏结束

启用后，游戏强制进入游戏结束结局。该功能可用于剧情杀。



◆ 显示信息

游戏进入游戏结束前显示的系统信息，可以用于提示玩家游戏失败原因。该文本的本地化可以在多语言设置中找到。

5.3 成就

游戏中颁发成就，当前成就系统仅用于展示，对游戏内容没有影响。

◆ 成就级别

制作者可以根据该成就的价值来选择成就级别。

◆ 选择图片

可以从系统预设的图标库中选择成就图标。

◆ 成就标题

成就显示的主标题。

◆ 成就内容

成就达成的内容。

◆ 底板渲染

该成就的背景颜色。

◆ 文字颜色

该成就显示的文本颜色。

5.4 密码事件

制作者预设密码，由游戏中的玩家进行密码输入。密码错误时执行第一条事件命令，密码正确时执行第二条事件命令。

◆ 密码格式

输入四位或六位的数字密码。

5.5 道具管理

检查添加或移动指定道具，检查道具时要注意，检查未通过执行第一条事件命令。检查通过执行第二条事件命令。

◆ 设置



选择需要设置的道具，选择变更方式并输入变更数量。

◆ 检查



选择需要检查的道具，设置检查方式并输入检查数量，若背包中道具数量与检查结果匹配，则检查通过。

5.6 任务管理

可以在此变更主线任务信息，同时可以对支线任务进行操作。

◆ 变更主线剧情



修改主线任务信息，该信息会显示在游戏屏幕通知区域。游戏中可以在任务菜单中查看。该文字内容的本地化可以在多语言管理中找到。

◆ 领取支线任务

从任务列表中选择任务，将任务状态变更为进行中。

◆ 完成支线任务

从任务列表中选择任务，将任务状态变更为已完成。

◆ 关闭支线任务

从任务列表中选择任务，将任务状态变更为已失效。

5.7 变量管理

对变量进行检查或设置。变更变量可选择增加一定数值、减少一定数值和直接设置。检查变量可以选择大于、小于或等于一定数值，当检查通过时执行第二条命令，不通过时则执行第一条命令。※注意：无论变量通过与否都只执行一条命令，后续事件需通过“执行事件”分别设定继续或中断后续事件，若后续事件不是马上执行，可选择插旗为之后进行铺垫。

◆ 变量

选择系统内置变量或自定义变量进行操作。

◆ 数值变更

选择变更方式，输入变更数值，将选定变量进行变更操作。

◆ 数值检查

选择检查方式，输入检查数值。如果变量数值与检查结果匹配，则检查通过，反之则检查失败。检查失败时执行第一条事件命令，检查通过时执行第二条事件命令。

5.8 时间管理

对游戏时钟进行操作管理，也可以对时间进行检查。该功能多用于分支剧情或专属剧情。

◆ 变更时间



根据输入的天数及小时数，按照时间调整方法与当前时钟进行调整。

◆ 检查



选择时间操作
检查

检查方式
晚于

天
0

小时
0

选择检查方式，输入检查数值。如果当前游戏时间与检查结果匹配，则检查通过，反之则检查失败。检查失败时执行第一条事件命令，检查通过时执行第二条事件命令。

🍷 6. 事件操作

对当前事件或其他关联事件进行操作，常用于变更当前事件状态或跳转事件，也可以用于事件检查。

6.1 检查事件

如果事件检查判断未完成则执行第一条事件，如果完成则执行第二条。通常当检查判断不通过时，可选择中断事件来退出该事件。使该事件可以反复触发，直至检查通过。

6.2 事件管理

可以为当前或其他事件变更状态，需要仔细检查和测试事件逻辑，避免出现事件混乱导致的事件无法触发或卡关。

6.3 执行事件

会立即开始执行指定的事件，即使原始事件中有未完成的事件也不会继续执行。

6.4 事件结束

中止当前事件，可以选择事件是否变更状态为已完成，仅退出的事件可以重复进行，已完成的事件不可再次执行。需要注意的时要谨慎使用检查逻辑，避免剧情无法继续。

◆ 仅退出

不改变事件状态，该事件可以再次触发。

◆ 事件结束

将事件状态变更为已完成，该事件结束。

八. 对话编辑

每个对话都可以在事件或地图中自由调用。每个对话都由数段对话内容组成，每段对话内容都可以设置单独的参数及特效，并且给每段对话设置角色立绘及立绘表情。同时可以添加配音文件，每个对话可以使用一条配音文件。

1. 创建对话
2. 读取变量
3. 配音使用



1. 创建对话

创建一个对话，首先要点击“添加对话”按钮，在弹出的对话框中选择该段对话的发起人，编辑对话内容。此外，如果需要对该段对话的参数进行调整，可以在对话框后方设置对应选项。

◆对话标题

该段对话的标题，为了保证每个对话的唯一性，应尽量避免使用重复标题。

◆角色及立绘选择

点击后可以从角色列表中选择角色，使用该角色的立绘及角色名称。如果想要更改角色名称，可以手动修改。

◆对话内容

给每段对话添加内容。游戏中会给对话内容自动换行，制作者也可以手动给对话内容换行。

◆立绘位置

可以选择立绘在左，立绘在右，立绘居中。

◆立绘方向

立绘的默认方向，可以选择左或右。当该立绘使用了自定义图像时，立绘方向控制其镜像。

◆对话速度

对话在播放时的默认速度。

◆对话表情

选择对话时立绘表情喜悦，悲伤，愤怒等

◆立绘模式

立绘时使用角色头像，剪影时变为黑色剪影。

◆音效

可以从内置音效或资源树中选择音效，当对话播放至该段时播放音效。

◆特效

可以给角色立绘选择特效。

0	震动(衰减)
1	震动
2	转身
3	转身*2
4	转身*3
5	渐隐
6	前进
7	后退
8	往返
9	离开

◆继承角色

启用后，在添加对话时会自动复制上一段对话中的角色。



2. 读取变量

对话中可以调用显示全局变量。使用方法是在文本中使用“\$”加“ID”。具体每个变量的操作方法见详细。

◆金钱

文本中输入“\$money”来查看金钱数。

◆声望

文本中输入“\$fame”来查看声望数值。

◆道德

文本中输入“\$moral”来查看道德数值。

◆自定义变量

文本中输入“\$”+数字，来查看对应数字的自定义变量。

3. 配音使用

选择配音文件后，每段对话都可以选择播放该段配音的一段。制作者在制作配音文件时，可以将整段对话录制到一个文件中，每一段对白之间留出空隙，这样在播放配音文件时，可以增加文本与配音的契合程度。

◆配音文件

启用后，可以从资源树中选择配音文件。



◆开始/结束时间

当配置了配音文件，由此调整该段对话在配音文件中的起始时间与结束时间，使配音和文本契合。

九. 道具编辑

编辑和管理道具，包含装备、消耗品、剧情物品、其他物品等。装备分为武器及防具，通过使用装备同一部位仅可获得一件装备的效果。消耗品可以通过使用获得叠加的效果，使用后道具将被损耗。剧情物品为推进剧情发展的关键物品，不能主动对物品进行使用。重量：设置物品重量，在基本设置中确认背包负重上限。

1. 道具信息
2. 消耗品
3. 装备
4. 剧情物品
5. 其他物品

1. 道具信息

道具信息可以用来区分道具品质，介绍道具用途，设置道具基本参数。

◆ 变更图标

从系统内置或资源树中选择道具图标。

◆ 物品等级

该道具的品质。等级从低到高表现在游戏中显示的颜色不同。

◆ 不可交易

启用后，该道具无法进行买卖。

◆ 重量

当基础设置中开启了重量系统，则每次该道具被放入背包时，会增加背包负重。

◆ 买价

该道具的默认购入价格。

◆ 卖价

该道具的默认卖出价格。

◆ 性别限制

如果对性别限制进行了设置，则只有对应性别角色可以使用或装备该道具。

◆ 添加简介

该道具的简单介绍，显示在游戏中的道具菜单中。该文字内容的本地化可以在多语言管理中找到。

📦 2. 消耗品

消耗品可以对使用角色获得属性加成，也可以进行变装。同时使用道具也可以触发事件。使用消耗品有两种方法，一种是通过菜单找到消耗品使用，另一种是在战斗中通过道具选单使用消耗品。属性加成也分为两种加成模式，暂时加成或永久加成。

2.1 属性变更

◆ 物品属性

可以选择各类属性，其中包括随机属性。



◆ 属性变更方式

可以选择增加或减少数值，或者指定该属性变更为固定值。

◆ 数值类型

可以输入固定数值或者选择随机范围，作为该道具的变更数值。

2.2 物品使用

◆ 拾起方式

放进背包：当角色拾起该道具时，该道具自动加入背包。

直接使用：当角色拾起该道具是，直接使用并销毁。

◆ 使用类型

永久变更：选择该选项，则永久变更能力值。

临时增减益：选择该选项，输入持续时长，该能力值变更持续该时长后消失。

◆ 使用后

销毁：移除该道具，同时释放背包空间及重量。

留在背包：变成不可使用的道具，该道具仍然占用背包空间及重量。

◆ 目标群体

可以选择对象为己方单人或全体，敌方单人或全体。

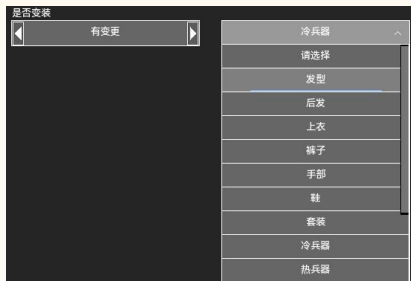
2.3 施加效果

可以对适用对象施加特殊效果，具体效果可以参照特殊效果机制。

2.4 使用后触发事件

如果想要使用该道具触发事件，可以在此选择想要触发的事件。该事件在道具使用后触发。如果该事件的状态为已完成，则使用道具不会再次触发该事件。

2.5 是否变装



选择一个部件位置，点击选择图片，可以变更其部件编号。目标角色在使用道具后变更其纸娃娃部件。

3. 装备：

根据基础设置中装备栏数量，可以编辑出适合不同装备栏的装备。装备不但可以获得属性能力加成，也可以附加技能或变更攻击技能。

3.1 属性变更

◆ 物品属性

可以选择各类属性，其中包括随机属性。

◆ 属性变更方式

可以选择增加或减少数值，或者指定该属性变更为固定值。

◆ 数值类型

可以输入固定数值或者选择随机范围，作为该道具的变更数值。

3.2 装备设置

◆ 装备位置

用于区分该装备的装备位置。可以从所有装备栏中选择。游戏中相同位置的装备栏同时只能装备唯一装备。

◆ 拾起方式

放进背包：当角色拾起该装备时，该装备自动加入背包。

直接使用：当角色拾起该装备时，自动将其装备至对应装备栏中。如果该装备栏之前已装备道具，则将其加入背包。

3.3 是否变装

选择一个部件位置，点击选择图片，可以变更其部件编号。目标角色在使用道具后变更其纸娃娃部件。如果该装备为武器，则可以选择冷兵器或热兵器。当拥有兵器时，可以释放需要对应兵器来释放的技能。



3.4 装备附加技能

从技能列表中选择一项技能，当游戏中角色装备该装备时，自动获取该技能。当该装备被解除时，移除该技能。

3.5 攻击技能变更

如果该装备为游戏中改变角色攻击方式的装备时，可以应用次选项。选择后的技能将会替换掉该角色默认攻击技能。当该装备被解除时，角色恢复初始攻击技能。
当游戏模式为动作类模式时，可以变更空中普通攻击以及下蹲攻击的攻击技能。

4. 其他物品

其他物品包括剧情物品或无用物品。通常不具备任何功能，仅仅作为游戏中的一般道具使用。

4.1 剧情物品

剧情物品为推进剧情发展的关键道具，通常不具备任何功能，也不能主动使用该道具。

5.2 无用物品

无用物品多为敌方单位掉落道具，或从游戏中获得的无意义道具，通常不具备任何功能，可以作为出售品。

十. 技能编辑

技能是包含技能动画，技能信息的合集，同一技能可以包含多个角色类型的动画并共用技能信息。技能包括被动技能与主动技能，主动技能在使用时可以消耗一部分角色资源，被动技能则持续生效。制作者可以给角色分配预设技能，也可以让其在游戏中学习获取新技能。

1. [技能信息](#)
2. [被动技能](#)
3. [主动技能](#)
4. [技能树](#)

1. 技能信息

技能信息包括该技能在游戏中的显示状态以及使用方法。

◆ 变更图标

从系统内置图标或资源树图标中选择技能图标。

◆ 技能强度

给当前技能设置强度级别。

◆ 冷却时间

使用同一技能的时间间隔，单位为回合或秒。

◆ 通过菜单可用

启用后，该技能可以在技能菜单中使用。在非战斗场合也可以使用。

◆ 空中可以使用

启用后，该技能可以在空中被使用。空中技能需要启用该选项。

◆ 技能介绍

该技能的简单介绍，显示在游戏中的技能菜单或战斗选单中。该文字内容的本地化可以在多语言管理中找到。

2. 被动技能

被动技能可以通过技能菜单中选择被动技能栏进行装备。当角色装备上被动技能时，被动技能生效。被动技能的类型分为功能类、属性加成、专精、攻击类、防御类。



2.1 属性与专精

属性加成主要针对于角色的基本属性以及能力属性进行加成，专精主要针对于角色的自定义属性进行加成。当该被动技能被解除时，加成将会失效。

2.2 攻击类

攻击类被动技能给角色提供更高的伤害能力，爆发力以及续航能力。



◆ 重复打击

角色释放的技能在对敌方单位造成伤害时进行两次结算。

◆ 物理增幅

提高角色的物理伤害结算能力，对魔法伤害及真实伤害无效。

◆ 魔法增幅

提高角色的魔法伤害结算能力，对物理伤害及真实伤害无效。

◆ 吸收生命

角色释放的技能在对敌方单位造成伤害时回复自身生命值。

◆ 吸收体力

角色释放的技能在对敌方单位造成伤害时回复自身体力值。

◆ 暴击几率

提高角色触发暴击的概率。

◆ 暴击伤害

提高角色暴击的伤害补正。

◆ 命中补正

提高角色的基础命中率。

◆ 背刺伤害

当角色对背对自己的敌方单位造成伤害时，提高伤害结算。

2.3 防御类

防御类被动技能给角色提供更高的防御力，回避伤害以及续航能力。

伤害减免
反射伤害
闪避修正
一般抗性
异常状态抗性
不屈

◆ 伤害减免

当敌方单位对自身造成伤害时，在伤害结算后减免一部分伤害值。

◆ 反射伤害

当敌方单位对自身造成伤害时，反弹一部分伤害至伤害发起单位。

◆ 闪避修正

提高角色基础闪避值。

◆ 一般抗性

提高角色对所有伤害的防御能力。

◆ 异常状态抗性

提高角色对异常状态的抵抗能力，减少异常状态持续时间。

◆ 不屈

当角色生命归零时，一定概率将生命值固定到一点，阻止角色进入死亡状态。

2.4 功能类

功能类被动技能给角色提供辅助能力。

生命回复(秒/回合)
体力回复(秒/回合)
魔力回复(秒/回合)
冷却补正
掉落率

◆ 生命回复

增加角色的生命回复能力。

◆ 体力回复

增加角色的体力回复能力。

◆ 魔力回复

增加角色的魔力回复能力。

◆ 冷却补正

减少角色使用技能的冷却时间。

◆ 掉落率

增加角色战斗胜利后获得奖励的概率。

3. 主动技能

需要由玩家主动释放的技能。技能可以使用快捷键进行释放，方法为通过给角色分配初始技能，或游戏中进入技能菜单选择快捷键分配技能。也可以开启技能指令，通过输入技能指令释放技能。

3.1 技能分类

技能类型包含非战斗技能、普通攻击、站立技能、必杀技、防御及反击、远程攻击、空中技、对空技、辅助技能。不同的技能分类会影响 AI 电脑在使用技能时的方案。



◆ 非战斗技能

该技能不造成任何伤害，例如跳跃技能，位移技能等。

◆ 普通攻击

该技能用于角色的普通攻击，属于优先级较低的技能分类。

◆ 站立技能

角色在站立状态下使用的技能。

◆ 必杀技

能获得较大收益的高优先级技能。

◆ 防御反击技

用于防御或反击的技能。

◆ 远程攻击

当角色与目标之间存在一定距离时可以释放的技能。

◆ 空中技

角色在空中可以使用的技能。

◆ 对空技

目标在空中时，可以对目标进行伤害的技能。

◆ 辅助技能

给自身角色或队伍提供增益的技能。

◆ 攻击（近战武器）

当角色装备近战武器时，使用的技能。

◆ 攻击（远程武器）

当角色装备远程武器时，使用的技能。

3.2 技能释放条件

给技能释放增加一些限制条件。常用于武器装备后切换的攻击技能。判断装备是否被装备上的条件是对应部件是否变装。



◆ 无

随时可以使用的技能

◆ 空手

只有当角色的冷兵器及热兵器部件都没有换装时，视为空手状态。

◆ 冷兵器

当角色的冷兵器部件有换装时，视为持有冷兵器状态。

◆ 热兵器

当角色的热兵器部件有换装时，视为持有热兵器状态。

3.3 取消级别

当玩家使用技能来进行取消动画的操作时，可以对技能的取消级别进行设置。如果该技能的取消级别大于动画中取消点的取消级别，则立刻释放该技能。



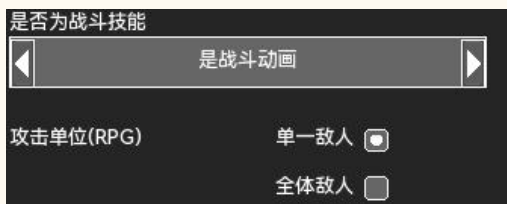
3.4 非战斗技能

如果该技能为非战斗技能，则在角色扮演或战旗游戏中，不会给该技能分配目标选择功能，无法对敌方单位造成实质伤害。



3.5 战斗技能

如果该技能为战斗技能，会给该技能分配目标选择功能。



◆ RPG 模式攻击单位

单一敌人：从所有敌方单位中选择一个作为打击对象。

全体敌人：将所有敌方单位作为打击对象。伤害判定将会分别对每个敌人进行结算。

◆ SRPG 模式攻击范围

战旗游戏中该技能的选择范围。

◆ SRPG 模式判定范围

战旗游戏中该技能在攻击范围内的判定范围。该范围为最终伤害范围。该范围内的所有敌方单位都会进行伤害判定。

3.6 出招指令

出招指令包含动作指令以及按键指令。引擎系统会自动记录最近一定数量的按键指令，当按键指令满足动作指令并按下对应按键指令时，释放对应技能。指令系统存在优先级，通常来说，越精准且动作指令越长的技能，优先级越高。当技能快捷键不能满足游戏中技能使用数量需求时，可以使用该系统。

3.7 选择消耗类型

为了提高游戏性以及策略性，通常游戏都会给技能增加消耗。合理的分配每个技能的消耗数值可以使游戏玩法更加丰富。

◆ 无消耗

该技能不消耗任何属性，可以无限释放。例如普通攻击技能。

◆ 属性

选择基本属性中的一种进行消耗，根据数值类型，可以设置为消耗该属性的最大百分比值或固定数值。



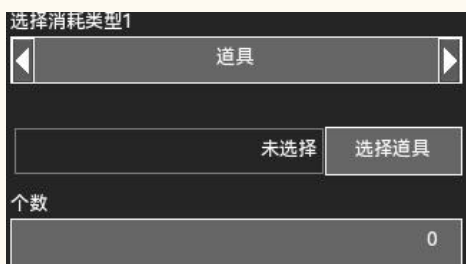
◆ 自定义变量

选择自定义变量进行消耗，根据数值类型，可以设置为消耗该属性的最大百分比值或固定数值。自定义变量通常可以为负数，但是作为消耗品的变量，只能在其值为正数时进行消耗。



◆ 道具

从道具列表中选择一项道具作为消耗品，当背包中存有的该道具数量大于消耗个数时，可以满足消耗条件。

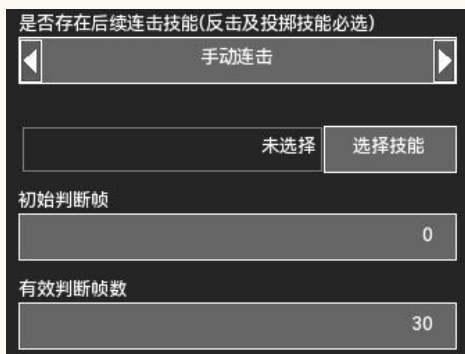


3.8 连击

如果当前技能可以衔接后续连击，或者当前技能为反击技能的招架部分时，可以启用连击系统。连击系统分为手动触发与自动触发。

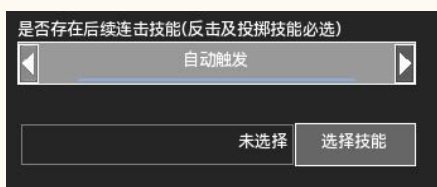
◆ 手动连击

输入初始判断帧及有效判断帧数，当当前动画播放至该初始判断帧之后，可以在有效判断帧数内完成再次技能输入，则视为有效连击。所选连击技能将在技能动画结束后释放。



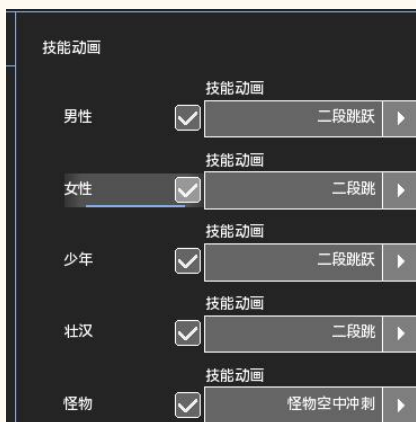
◆ 自动触发

无须手动按键，当前技能动画结束时自动释放连段技能。



3.9 技能动画

该技能中包含的角色类型及动画，启用该角色类型并选择相应技能动画后，该角色类型可以使用该技能。



4. 技能树

引擎中的技能树为直线型技能树，学习技能树中的技能需要学习其全部前置技能。添加技能并设置花费点和等级。

4.1 技能树信息

引擎中的技能树为直线型技能树，学习技能树中的技能需要学习其全部前置技能。添加技能并设置花费点和等级。

◆ 技能树显示名称

该技能树在游戏中显示的名称。如果需要该名称的本地化更改，可以在[多语言管理](#)中找到。

◆ 变更图标

从系统内置图标或资源树图标中选择该技能树的对应图标。

◆ 技能总数

该技能树中的技能数量。

◆ 花费点

学习该技能树花费的技能点总数。

◆ 最小所需等级

学习该技能树的最小等级需求。

◆ 最大所需等级

学会该技能树的最大等级需求。

4.2 添加技能

点击插入技能可以为技能树中的当前序号添加技能，并为该技能设置技能点和学习等级。当技能树中的技能数量达到十个时，则无法继续添加技能。

十一. 任务编辑

主线任务是由事件发布的，完成主线任务也没有奖励。该列表中的任务仅针对于支线任务。任务的状态分为四种，未开始，进行中，已完成，已失效。未开始则代表玩家可以通过任务领取来开始该任务。一旦领取了该任务，则任务状态变更为进行中。当任务完成并核算完毕时，该任务状态变更为已完成。如果该任务在进行中失败或是超时未完成，则任务状态变更为已失效。

1. 任务信息
2. 前置条件
3. 任务核算
4. 任务奖励
5. 限时任务

1. 任务信息

◆任务标题

当前任务的标题名称，为了确保每个任务的独立性及唯一性，任务标题应尽量避免重复。

◆游戏内显示标题

该任务在游戏中任务菜单里显示的标题，该文本的本地化可以在多语言管理中找到。

◆任务等级

输入一个等级数字，游戏中玩家队长等级只有超过该等级时，才可领取该任务。

◆可重复任务

启用后，提交该任务后或该任务失败后会自动重置至未开始状态。玩家可以重复领取该任务。

◆仅通过事件领取

启用后，该任务不会出现在任务列表中，只有在事件编辑-任务管理中可以使该任务被领取。

◆任务简介

该任务的简单介绍，该文本将会显示在任务菜单中。该文本的本地化可以在多语言管理中找到。

2. 任务条件

任务前提由最多两项条件共同组成，只有当所有设定的前提被满足时，可以领取该任务。

◆ 剧情事件

当选定事件的状态为已完成时，条件达成。

◆ 任务事件

当选定任务的状态为已完成时，条件达成。

3. 任务核算

任务核算条件由一项或几项条件共同组成，制作者可以根据任务难度制定核算条件。只有当所有条件都被满足时，任务核算才算通过。

◆ 无需求

无需条件，可以直接提交任务。

◆ 剧情事件

当选定事件的状态为已完成时，条件达成。

◆ 任务事件

当选定任务的状态为已完成时，条件达成。

◆ 道具扣除

当背包中该道具数量大于指定数量时，扣除该数量道具，条件达成。

◆ 全局属性扣除

当指定全局属性值大于指定值时，扣除该全局属性值，条件达成。

◆ 全局属性

当指定全局属性值大于指定值时，条件达成。

◆ 自定义变量扣除

当指定自定义变量值大于指定值时，扣除该变量值，条件达成。

◆ 自定义变量

当指定自定义变量值大于指定值时，条件达成。

4. 任务奖励

当任务被成功核算时，任务奖励将被发放至玩家。至多可以选择五种相同或不同奖励。其中道具奖励将被发放至背包，变量奖励将增加至对应变量的值，属性点及技能点，经验值奖励将发放给当前在队伍内的所有成员。

◆ 道具奖励

从道具列表中选择道具，输入奖励数量。该道具将会加入背包。

◆ 变量奖励

可以选择全局变量或自定义变量，输入奖励值，系统将会根据当前变量值与奖励值叠加并赋予至该变量

◆ 角色属性奖励

可以选择经验值，属性点，技能点，输入奖励数值后，队伍内成员获得该奖励。

5. 限时任务

启用限时任务后，从领取任务的时刻起到任务截至时间位置，此期间成功提交任务，则任务完成，反之则任务失败。

◆ 倒计时

给任务赋予倒计时，倒计时结束时任务失败。

◆ 指定时间

指定任务完成时间，游戏时间到达该时间前未完成任务则任务失败。

十二. 游戏内核

游戏内核是封包在软件里无法读取的，开发者可以通过选择游戏类型和具体调整游戏系统设定来决定自己游戏的制作方向，避免了直接开发繁琐游戏内核的时间与成本。权限开放之后，开发者可以允许同时附加两种或两种以上游戏类型，在游戏中可以任意切换。

1. 游戏模式

1.1 回合制角色扮演

该模式为传统的回合制 RPG 模式，玩家在地图中接触敌人来进行战斗。战斗时不切换地图，而是使用当前地图来作为实时战斗场景。

- 战斗中无法调用菜单
- 敌人会呼唤一定范围内的其他敌方单位来参与战斗
- 技能，可使用道具可以选择单人目标或群体目标取决于其设置
- 技能冷却，异常状态的持续时间变更为回合数
- 每回合的敌我攻击顺序由角色的行动速度决定。也可以通过设置我方角色先攻来降低游戏难度
- 每回合每个角色只能行动一次
- 该模式中的动画的伤害判定会自动依次进行判定
- 非战斗模式下无法施展技能
- 该模式下可以启用、禁用逃跑来调整难度，Boss 战无法逃跑

1.2 战棋

该模式为回合制 SRPG 模式，与 RPG 模式类似，玩家在地图中接触敌人来进行战斗。战斗时不切换地图，使用当前地图来作为实时战斗场景。需要注意的是，战斗时的格子数量与场景边缘位置与镜头大小有关，格子大小通常为 32*32。

- 战斗时如果地图上有无法到达的区域，该区域会被系统设置为不可行动格。需要注意的是，过于复杂的地图可能会出现没有通路的情况。在这种情况下可能会出现战斗无法结束的情况。
- 技能的适用范围及释放范围可以在技能设置中进行调整
- 战斗中无法调用菜单
- 角色移动速度可以在角色设置中调整
- 地图中设置大量随机遇敌可能会导致战斗时间过长
- 该模式中的动画的伤害判定会对释放范围内的所有敌方单位进行依次判定
- 非战斗模式下无法施展技能

1.3 动作角色扮演

该模式为传统的 ARPG 游戏模式，玩家通过全程操作角色来完成剧情、互动以及战斗。游戏全程可以自由调用菜单，存档及读档。

- 可以通过技能设置来给技能赋予出招指令
- 角色的 Y 轴厚度为 16 像素
- 角色动画中伤害判定的 Y 轴厚度为 16 像素

1.4 横板动作

该模式为传统的横版 Platform 游戏模式。玩家通过全程操作角色来完成剧情、互动以及战斗。游戏全程可以自由调用菜单，存档及读档。与 ARPG 模式不同的是，该模式下会强制将地图宽度限制为 1。

- 方向键下变为播放下蹲动画
- 可以通过技能设置来给技能赋予出招指令
- 角色动画中伤害判定与角色始终在同一平面

1.5 街机

街机模式与其他动作模式类似，玩家通过投币和使用生命数来进行游戏。该模式下可以进行双人游戏。

- 游戏过程中全程无法调用菜单
- 可以通过设置道具的自动装备、使用来进行道具操作
- 该模式下如果遭遇敌群，需要将敌人全部击败来解锁下一区域
- 该模式下无法存档、读档

1.6 自动战斗

自动战斗使用全 AI 进行战斗游戏。战斗的角色会根据自身的属性与技能搭配，以及角色 AI 的设置来自动指定战斗策略。其中的变量控制繁多切复杂，影响战斗结果千变万化。

- 可以通过启用手动战斗来允许玩家在战斗中切换和操作角色
- 战斗中无法调出菜单及使用道具。
- 非战斗模式下无法施展技能

2. 游戏操作

游戏中默认的操作为键盘+手柄，其中手柄的键位无法更改，键盘的对应键位可以通过基本设置-操作设置中进行调整。游戏中手柄和键盘的操作为实时切换，无须手动设置。

3. 镜头模式

3.1 2D 镜头

2D 镜头为传统的平面游戏镜头，该镜头会将镜头中心对准操作的角色。

3.2 3D 镜头

3D 镜头使用投影效果来将原本的 2D 镜头进行 3D 化处理，使用 3D 化镜头并不会对游戏速度产生影响。该镜头模式下进行镜头大小调整会同时调整镜头远近。

4. 角色动画机制

角色的动画可以分为简易和完整。往往不是所有角色都需要制作完整动画。想要制作质量比较高的游戏时，尽量为角色制作完整动画。

4.1 简易动画机制

简易动画机制中，若干独立的角色互动动画将被合并为一个，所以整体所需动画数量要远小于完整动画机制。缺点是，角色行为过于单一，缺乏动态表现能力。但是使用简易动画可以大大减少制作该名角色的工作量，通常可以用于制作 NPC 以及敌方单位。

站立： 站立

站立（战斗中）： 战斗姿态

站立（HP 低于三分之一）： 受伤站立

站立（装备武器时）： 站立（近战武器）> 站立（远程武器）

行走： 行走

行走（HP 低于三分之一）： 受伤行走

奔跑： 奔跑

奔跑（HP 低于三分之一）： 受伤奔跑

跳跃： 跳跃 - 下落 - 起身 - 站立

下蹲： 下蹲 - 起身 - 站立

调查： 调查

被击中： 被击中（轻）

被击中（伤害大于 10%）： 被击中（中）

被击中（伤害大于 30%）： 被击中（重）

被击中（空中）： 被击中（空中） - 下落

被击中（浮空）： 被击中（浮空） - 起身 - 站立

4.2 完整动画机制

完整动画机制中，每一个应用于角色的互动都会让该名角色播放其对应动画。同时，制作该名角色的工作量也会增加。即使在完整动画中，也可以给不同类别的动画选择同一动画。

死亡：死亡（站立）
 死亡（伤害溢出大于 10%）：死亡（击破）
 坐下：坐下 - 坐姿起身
 等待：站立 - 等待
 交谈：交谈
 倒地：倒地（仰面）或 倒地（伏面） - 起身 - 站立
 被击飞：被击飞 - 倒地 - 起身
 弹墙：被击飞 - 浮空 - 起身
 击晕：击晕 - 站立
 压制：击晕 - 站立
 技能：技能 - 站立
 空中技能：技能 - 下落 - 起身 - 站立
 载具：骑行或驾驶
 闪避：闪避 1 或 闪避 2 - 站立
 防御：防御 - 站立
 使用道具：使用道具
 拾取道具：捡起

5. 特殊效果机制

特殊效果指的是所有施加在角色身上的增益，减益效果。该效果主要分为单次型，持续型。同时根据游戏模式不同，持续时间还会被分为（...）回合及（...）秒。

5.1 增益类

增益类属性可以在一段时间内给角色提供属性加成，帮助其增加作战能力。

◆护盾

叠加在血量之上的临时额外血量，优先于自身血量扣除

◆霸体

在一段时间内无视控制

◆属性增加

在一段时间内增加某一项属性值

◆复活

将无法战斗的角色恢复至可以战斗的状态

◆治疗

恢复一定量的生命值

◆治愈

移除负面状态

◆ 击晕解除

移除击晕效果。

◆ 减速解除

移除减速效果。

◆ 流血解除

移除流血效果。

◆ 受伤解除

移除受伤效果。

◆ 中毒解除

移除中毒效果。

◆ 致盲解除

移除致盲效果。

5.2 减益类

减益类属性给角色增加负面效果，并持续一段时间。同一名角色在同一时间可以受到多种减益类属性。

◆即死

立刻将角色 HP 归零

◆中毒

每（秒/回合）减少 1%当前生命值，最低 1 点

◆流血

每（秒/回合）减少 1%最大生命值，最低 1 点

◆击晕

无法行动直至持续时间结束或受到伤害

◆倒地

角色被强制击倒，一段时间后起身，期间无法行动

◆弹墙

角色会飞到版边撞墙后落地，期间无法行动

◆击飞

角色会被击飞后进入倒地状态，一段时间后起身，期间无法行动

◆压制

角色被击中后无法行动，一段时间后解除

◆击退

角色被击中后会向后一段一小段距离

◆致盲

角色命中率减半

◆受伤

角色体力槽最大值被限制在 60%

◆减速

角色行动速度及移动速度下降

◆浮空

角色在空中进入浮空状态并向上移位

十三. 游戏调试

1. 快捷键

在调试模式开启时，可以在测试过程中使用快捷键来快速实现功能。

◆ F1 生成、移除主角

如果当前存在队长，则移除该角色。反之随机生成角色并变更其队长。

◆ F5 打开、关闭错误日志

查看游戏进程中出现的错误清单。

◆ F6 打开、关闭 UI

可以调整 UI 至半关闭，完全关闭。用于查看场景细节。

◆ F7 切换镜头类型

切换镜头至 2D,3D 模式。

◆ F8 调整镜头大小

对镜头进行缩放。

◆ F9 切换全屏、窗口模式

快速切换全屏，窗口化。

◆ F12 退出调试模式

退出测试模式，返回编辑器。

2. 游戏模式变更

快速切换变更当前游戏模式，该指令仅作为调试使用。

3. 调试点

可以作为快速存档使用，调试点可以记录当前游戏状态，测试至某一阶段时可以使用调试点做记录，方便在下次测试中快速到达至该状态。

◆ 保存调试点

将当前游戏状态记录至调试点。

◆ 读取调试点

选择调试点并读取记录。

4. 物品

该指令可以快速生成物品。

◆ 放在位置

输入坐标位置，物品数量并将所选物品生成至该位置。

◆ 放入背包

输入物品数量并将其放置在背包中。

5. 角色

该指令可以快速生成角色。

◆ 生成主角

选择角色列表中的人物，生成队长角色。如果当前队伍中存在队长，则该角色会被放置在地图上。测试中可以通过与该名角色对话切换队伍队长。

◆ 生成队员

选择角色列表中的人物，生成可入队角色。测试中可以通过与该名角色对话使其加入队伍。

◆ 生成 NPC

选择角色列表中的人物，生成 NPC 角色。

◆ 生成敌人

选择角色列表中的人物，生成可以战斗的敌方单位。

6. 战斗

可以用于控制敌人出现，或是强制队伍发生战斗。

6.1 随机遇敌

开启或关闭地图中的随机遇敌，以节省测试时间。

6.2 强制遇敌

◆ 敌人数量

输入敌人数量，之后选择强制战斗会生成该数量的随机敌人。

◆ 敌人等级

输入敌人等级，之后选择强制战斗会修正随机敌人至该等级。

6.3 结束战斗

◆ 胜利

强制战斗胜利，并移除当前敌人。

◆ 失败

强制战斗失败。

◆ 逃跑

强制结束战斗，不会获得战斗奖励。

6.4 无敌判定

启用后，玩家队伍不会受到伤害。同时技能不会消耗基础属性。

6.5 判定可见性

启用后，游戏会显示所有的伤害判定，包括系统默认的不可见判定。

7. 事件

用于调试切换事件的状态。

◆ 设置为未开始

可以将已完成的事件重置，游戏进程中的该事件可以再次被触发。

◆ 设置为已完成

可以将未开始的事件设置为已完成。

8. 任务

用于调试切换任务的几种状态。

◆ 设置为未开始

可以将该任务重置至初始状态。

◆ 设置为进行中

可以将该任务由其他状态调整为进行中状态。

◆ 设置为已完成

可以将该任务由其他状态调整为已完成状态。调整该状态不会获得任务奖励。

◆ 设置为已失效

将该任务调整为失败状态。

9. 地图

用于快速地图切换。

◆ 移动到

从列表中选择一個地图场景移动至该地图。

◆ 移动到坐标位置

从列表中选择一個地图场景并输入坐标，移动至该地图的坐标位置。

10. 变量

选择变量并修改其数值。即时生效。

11. 时钟

调整游戏中时钟。

12. 镜头

切换镜头模式，可以查看当前镜头以外的地方。

◆ 自由模式

自由移动的镜头模式，使用右摇杆控制镜头位置，或使用键盘上的 Home, End, Delete, Page Down 进行操作。

◆ 游戏模式

游戏中的镜头模式。