# 天际边三国霸业 MOD 开发工具

## 使用教程

#### 目录

-	、号言	2
	1.1 简介	2
	1.2 安装说明	2
-	、界面	2
-	、基本流程	3
E	、资源制作	10
	4.1基本设置	10
	4.2扩展设置	13
	4.3 文本设置	14
	4.4武将	14
	4.5 城池	16
	4.6道具	17
	4.7战斗设置	18
	4.8战斗技能	19
	4.9 武将头像	20
	4.10 战斗图片	21
	4.11 战斗地图	23
Ŧ	、常见错误及说明	24
附	₹	24
	君主性格列表	24
	武将性格列表	25
	兵种列表	25

## 一、导言

### 1.1 简介

天际边三国霸业 MOD 开发工具是一款在 Windows 操作系统环境下使用的,应用于天际 边三国霸业 windows 版 3.1.3 以上版本的模组的开发制作程序,由天际边工作室同步出品。 为了方便广大玩家开发制作天际边三国霸业模组。

### 1.2 安装说明



如果出现未安装.NET 环境的提示,请安装.NET Framework 2.0 环境



2.1 主界面

🍓 天际边三国霸业MOD	开发工具					_	
文件 帮助							
打开LIB或MOD文件					打开		
打开RLB文件					打开	売任人JMUU	
	基本设置 扩展	報告 文	本设置 武祥	将 城池 道具	战斗设置 战	以子技能 武将: ◀	·
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本,	MOD名称		М	00版本	MOD版本J	序号	
请先载入LIB文件后 修改数据,而后再另	🗌 支持彩色	已版		时期设置			
彩色版图片功能仅支持天际边三国霸业	开头动画	导出	导入	名称	起始年份	) 图片导出导)	4
3.1.4以上版本。请 在替换图片时注意格 于显于出分时注意的了	开头界面	导出	导入	☑ 时期—	190	- 导出 导入	
至在图片为单色BBP, 彩色版为IFG格式)_	时期界面	导出	导入	✓ 时期二	198	- 导出 导入	
要修改彩色版图片请 1载入BLB或者载入的 100支持彩色版:2勾	制作群组	导出	导入		208	· E4 E)	
选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	存档界面	导出	导入				
	大地图	导出	导入	✓ 时期四	225	- 与出 与入	
图片类型	势力图	导出	导入		但方识罢		
● 黑白 ○ 彩色	路线图	导出	导入		林市双丘		

在这个主界面上包含有 11 个选项卡,在打开 LIB 或 MOD 文件后可启用。

在上方也有菜单可以选择。

11个选项卡具体为

- 基本设置
- 扩展设置
- 文本设置
- 武将
- 城池
- 道具
- 战斗设置
- 战斗技能
- 武将头像
- 战斗图片
- 战斗地图





0.关于 MOD

首先,我们需要知道,我们的 MOD 文件是基于原版的 LIB 文件的,在制作时,因通过替换 原版 LIB 资源和导出 MOD 的方式进行制作。

其次,我们的 MOD 文件与原版的区别在于,原版有 LIB 及 RLB 两种文件包含数据,而 MOD 的所有资源文件均在 MOD 文件中包含

最后, MOD 文件不仅可以在 windows 环境下加载, 在 android 及 IOS 等环节下也支持。

#### 1.打开 LIB 或 MOD

如果是新建 MOD,可以通过打开 LIB 的形式进行



如果已有 MOD, 可通过打开 MOD 开始

🍕 打开					×
← → · ↑ - ← →     →	示边 > 战国争霸(3) >	~ Ō	搜索"战国	争霸(3)"	Q
组织 ▼ 新建文件夹				== •	?
▲ 快速访问	名称	日期		关型 ^	^
	dongzhoulieguozhi	2019/3/25 2	3:41	文件夹	
OneDrive	彩色	2021/1/13 1	7:56	文件夹	
计管机	模板	2020/12/23	15:24	文件夹	
	模板 - 副本	2020/12/25	6:42	文件夹	
	新建文件夹	2020/12/29	9:40	文件夹	
🛃 视频	新建文件夹 (2)	2020/12/28	11:49	文件夹	
■ 图片	新建文件夹 (3)	2020/12/30	15:28	文件夹	
🔮 文档	新建文件夹 (4)	2020/12/29	10:24	文件夹	
➡ 下载	新建文件夹 (5)	2021/1/13 1	6:14	文件夹	
♪ 音乐	🔳 111.mod	2020/12/25	13:31	电影剪辑	
重 卓面	🔳 112.mod	2020/12/25	13:36	电影剪辑	
Windows (C)	🔳 113.mod	2020/12/25	14:27	电影剪辑	
	🔳 114.mod	2020/12/27	9:00	电影剪辑	
■ 1至于Qi时XL(U:)	📓 115.mod	2020/12/27	10:58	电影剪辑	~
RECOVERY (E:) V	с				>
文件名	N): F:\战国争霸(3)\dat.lib	~	mod资源	库 (*.mod)	~
			lib资源库	(*.lib)	
			mod资源	库 (*.mod)	

如果需要制作包含彩色版的 MOD,并且之前未在 MOD 中保存过 RLB 资源(第一次,打开的 是 LIB 或者 这次打开的之前保存的 MOD 未包含 RLB 彩色图片),则,勾选这个选项

🍓 天际边三国霸业MOD开		_		×
文件 帮助				
打开LIB或MOD文件 F:	\战国争霸(3)\dat.lib 打开	另存为MOI	0	
☑ 打开RLB文件	打开			
	武将 城池 道具 战斗设置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗地	阍	• •	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本, 请先载入LID反任后 約3.5元 五日日兄	时期选择 时期一 🗸 批重导出原图			
修成数据,间后内方 存为1000. 彩色版图片功能仅支 持天际边三国霸业。	序号 0 ◆	导出原图	8	
3.1.4以上版本。请 在替换图片时注意格 式及大小符合原图( 里白图出为单色图P。	头像图片选择 打开图片	保存新聞		
彩色版为TFG格式) 要修改彩色版图片请 1载入BLB或者载入的	根据游戏版本不同,黑白版和彩色版的头	像大小不	5	
100支持彩色版;2勾 选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	问,彩巴版乃黑日版的5倍入小。共体为第 个头像为24×24像素,彩色版为120×12 另外,这里导入图片时需要注意,黑白版	5日版平 0像素。 请使 <u>用</u>		
	bmp格式图片(単色),彩色版请使用jpg 片(32位)。	s格式图		
图片类型				
● 黑白 ○ 彩色				

然后打开 RLB 文件载入彩色版资源



稍等几秒,便加载完成

2 此时,可以设置一些 MOD 的基础信息(如果之前已经设置过,则会自动加载) 注意 如果要 MOD 支持彩色版,这里也要勾选之

🍓 天际边三国霸业MOD开	发工具						-	- 1		$\times$
文件 帮助										
打开LIB或MOD文件 ႃ <sup>F</sup> ∶ ☑ 打开RLB文件 ႃF∶'	\战国争霸(3)\da \战国争霸(3)\re	t.lib s.rlb	ᆂᄭᆍᆝᅻᄮ	z totah à		打开 打开	另存	÷为MOD 开始: ●	Þ	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本,	MOD名称		MC	の版本 0.(		x-+ ccm ↑ ⊧ MOD版本	《中1288 [ [ [ [ [ ]	IEVINI.		
育先教人□ <u>5×</u> 任后 修改数据,而后再另 存为Ⅲ00.	🗌 支持彩色	2版		时期设置						
彩色版图片功能仅支持天际边三国霸业	开头动画	导出	台グ		名称	起始年(	分图片	导出导入		
3.1.4以上版本。頃 在替換图片时注意格 ずBナ小賞会画図(	开头界面	导出	导入	☑ 时期—		190	€ 导出	导入		
重合图片为单色mp, 彩色版为IFG格式)	时期界面	导出	导入	☑ 时期二		198	≑ 导出	导入		
要修改彩色版图片请 1载入BLB或者载入的 WOD支持彩色版:2勾	制作群组	导出	导入	口时期三日		208	▲ <u></u>	e)		
选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	存档界面	导出	导入				• +44	47		
	大地图	导出	<b></b> 导入	☑时期四		225	€ 导出	导入		
图片类型	势力图	导出	导入			保存设置				
<ul> <li>● 黑白</li> <li>○ 彩色</li> </ul>	路线图	导出	导入							

勾选后, 左侧图片类型才允许设置彩色

🤹 天际边三国霸业MOD开发	发工具			- 0	Х
文件 帮助					
打开LIB或MOD文件 F:\d ☑ 打开RLB文件 F:\d	战国争霸(3)\da 战国争霸(3)\re	t.lib s.rlb		打开     另存为MOD       打开     另存为MOD	
	肇平攻血 刑罪	えじ豆   又々	4)近  五が4	的 城池 迴具 成斗设置 成斗技能 武将: "	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本,	MOD名称		M	DD版本 0.0.0 MDD版本序号 0	
清先载入LIB文件后 修改数据,而后再另 存为mm	☑支持彩色	15		时期设置	
彩色版图片功能仅支 持天际边-国霸业	开头动画	导出	导入	名称 起始年份 图片导出导入	
3.1.4以上版本。 古 在 替 操 图 片 时 注 意 格	开头界面	导出	导入	☑ 时期— 190 → 导出 导入	
望台國庁为單色歸正, 彩色版为IPG格式) 筆發地影名帖園住法	时期界面	导出	导入	☑ 时期二 198 ⋛ 导出 导入	
1载入BLB或者载入的	制作群组	导出	导入	✓ 时期= 208 ▲ 県央 県入	
法支持彩色版;3图 片类型洗择彩色	存档界面	导出	导入		
TALE TO C	大地图	导出	导入	☑ 时期四 225 🗼 导出 导入	
图片类型	势力图	导出	<b></b> 导入	保存设置	
● 黑白 ○ 彩色	路线图	导出	导入		

选中后,所有导入导出的动画、图片均为彩色版格式,反正则为黑白版

🤹 天际边三国霸业MOD开发工具	- 🗆 X
文件 帮助	
打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib ☑ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb	打开 打开 打开
文本设置 武将 城池 道具 战斗设计       仅支持天际边三国霸       业3.1.3以上版本, 直先载入LIP文件后   时期选择 时期— ✓ 批里导	置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗: • • · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	导出原图
在普換图片时注意格 式及大小符合原图( 里白图片为单色原印, 彩色版为订G格式) 要整改彩色版图片请 1载入路LD或着载入的 即DD支持彩色原;2句	打开图片 保存新图 同,黑白版和彩色版的头像大小不 日版的5倍大小。具体为黑白版单
法支持彩色版;3图 片类型选择彩色 片类型选择彩色 上 上 上 上 一 一 一 一 一 一 一 八 头像为24×24 一 另外,这里导入图 上 一 一 5 小,这里导入图 上 一 、 5 一 一 5 一 、 5 一 、 5 一 、 5 一 5 一 、 5 一 5 一	像素,彩色版为120×120像素。 图片时需要注意,黑白版请使用 !色),彩色版请使用jpg格式图
图片类型 ○ 黑白 ● 彩色	
🤹 天际边三国霸业MOD开发工具	- 🗆 X
<ul> <li>天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> </ul>	- 🗆 X
<ul> <li>         天际边三国霸业MOD开发工具         文件 報助         打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib     </li> </ul>	- □ ×
<ul> <li>         天际边三国霸业MOD开发工具          </li> <li>         文件 帮助         打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib          ✓ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb         </li> </ul>	- □ × 打开 打开 打开
<ul> <li>◆ 天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> <li>打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib</li> <li>☑ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设置</li> </ul>	- □ × 打开 打开 
<ul> <li>◆ 天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> <li>打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib</li> <li>☑ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>① 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>1.3以上版本, 青先载入LIB文件后</li> <li>时期选择 时期一 ↓ 批里导</li> </ul>	- C × 打开 打开 五 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗: 1 , 出原图
<ul> <li>◆ 天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> <li>打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib</li> <li>☑ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>☑ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>取支持天际边三国霸</li> <li>计3 1.3以上版本, 青先载入LIB文件后</li> <li>校数据,而后用另</li> <li>并至为1000</li> <li>并至为1000</li> <li>并至为1000</li> <li>并至为1000</li> <li>并至为1000</li> <li>并至为1000</li> <li>并至一国霸业</li> <li>有一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一</li></ul>	× 打开 月存为MOD 打开 置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗:・・ 出原图 写出原图
<ul> <li>◆ 天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> <li>打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib</li> <li>✓ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>✓ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>取力正备本。请</li> <li>五者兼換图片功能仅支</li> <li>持大际边一国霸北</li> <li>1.4以上版本。请</li> <li>在者操图片功能及本。请</li> <li>不会本,近日四十次</li> <li>大际边一国霸北</li> <li>大际边一国霸北</li> <li>大际边一国霸北</li> </ul>	· · × · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
<ul> <li>◆ 天际边三国霸业MOD开发工具</li> <li>文件 帮助</li> <li>打开LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib</li> <li>✓ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>✓ 打开RLB文件 F:\战国争霸(3)\res.rlb</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>文本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>取力正算文件后</li> <li>校本设置 武将 城池 道具 战斗设计</li> <li>市后用另</li> <li>方方中后</li> <li>交支持天际边三国霸北</li> <li>3.1.4以上版本。</li> <li>市后用另</li> <li>方方中台原町,</li> <li>芝名段的目前最短( 里白图片为平台原町,</li> <li>芝名段的目前最短( 里白图片为中台原町,</li> <li>美國法科教授</li> <li>和据 游戏版本不同同,彩色版为黑白 个头像为24×24</li> <li>大像图片选择</li> <li>秋窗上或者载入的町</li> <li>市,彩色版为黑白 个头像为24×24</li> <li>方外,这里导入医 助面p格式图片(単 片(32位)。</li> </ul>	

3 切换不同选项卡,根据需求导入导出修改设置数据

4 完成操作后,保存 MOD



这样就完成了整个 MOD 的制作。

## 四、资源制作

#### 4.1 基本设置

#### 基本设置的界面如下显示:

🍓 天际边三国霸业MOD开	发工具				- C	×
文件 帮助						
打开LIB或MOD文件 F:)	战国争霸(3)\da	t. lib		打开 打开	另存为MOD	
	基本设置 扩展	。 設置 文	本设置 武将	子 城池 道具 战斗设置 占	战斗技能 武将: ◀	•
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本,	MOD名称		мо	10版本 0.0.0 MOD版本	序号 0	]
请先载入LIB文件后 修改数据,而后再另	🗹 支持彩色	版		时期设置		
彩色版图片功能仅支持天际边三国霸业	开头动画	导出	导入	名称 起始年(	⑦ 图片导出导入	
3.1.4以上版本。请 在替換图片时注意格 式及大小符合原图(	开头界面	导出	导入	☑ 时期── 190	・ 見出 見入	
里百图片为单百mm, 彩色版为卫G格式)	时期界面	导出	导入	☑ 时期二 198	・ 导出 导入	
支修汉彩白版国方明 1载入BLB或者载入的 100支持彩色版;2勾	制作群组	导出	导入	☑ 时期三 208	÷ 导出 导入	
选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	存档界面	导出	导入			
	大地图	导出	导入		• नम नग	
图片类型	势力图	导出	导入	保存设置		
● 黑白 ○ 彩色	路线图	导出	导入			

其中 MOD 名称、版本 时期设置在第一次从 LIB 修改时需要自行增加

- MOD 名称:用于显示在标题栏中
- MOD 版本:用于显示在标题栏中,以及作为版本区分
- MOD 版本序号: 递增数字, 用于区分版本
- 时期设置:在游戏开始时可选择时期。
   时期名称 仅用于后面选项卡的数据区分,在游戏中无显示;
   起始年份 则在游戏中启用(范围为-2000~5000);
   图片导入导出 的为选择时期时按键后激活的图片(背景图片见 左侧的时期画面)

三分 家晋 7.bmp	8.bmp	9.bmp	10.bmp	
	黑白	版	彩色版	ž
图片大小	参考	原图, 可调整	参考原	[图, 可调整
图片格式	单色	BMP	JPEG	

● **支持彩色版**:用于确定 MOD 是否支持彩色版

• **开头动画:**即游戏开始时的动画



一共 9 张,在导出时选择文件夹即可导出;导入时需要按顺序一张张选择,按顺序从 1->2->3->4-->5-->6mask->6->7mask->7。此处的 mask 是纯黑白图片,黑色为透明部分, 白色为不透明显示部分,然后与非 mask 图片搭配确定显示部分

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图, 可调整	参考原图, 可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● **开头界面**:即游戏开始界面



3.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图, 可调整	参考原图, 可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● **时期界面:**时期选择背景图



4.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图,可调整	参考原图,可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

#### ● **制作群组**:制作组界面

# \$ 1 2005#
1. I. ; 200018
2020 ¥12 A .31 A

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图,可调整	参考原图,可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● **存档界面**:存档、读档界面



	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图,可调整	参考原图, 可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● **大地图**:游戏内大地图背景图



11.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	192×144	960×720
图片格式	单色 BMP	JPEG

● 势力图:游戏开始前势力显示背景图



2.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图,可调整	参考原图, 可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

● **路线图:**游戏类城市路线图



1.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图, 可调整	参考原图, 可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

保存设置: 在修改 MOD 名称、版本、时期信息等之后请点击此按钮保存之

### 4.2 扩展设置

界面	i如	下	显	示	;
/ , par					- 7

🍓 天际边三国霸业MOE	)开发工具			- 0	×
文件 帮助					
打开LIB或MOD文件 [ 1 17月RLB文件 [	F:\战国争霸(3)\dat.lib F:\战国争霸(3)\res.rlb 基本设置 扩展设置 文本设置 ;	武将 城池	打开       打开       1       1       1       1	另存为MOD 战斗技能 武将 • •	
仅业3.未载数。 有些不能。 有些不是, 有些不是, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句, 一句	<ul> <li>城池 1 ● 西京</li> <li>方向 联通的城池 5</li> <li>北 0 ●</li> <li>东北 0 ●</li> <li>东北 0 ●</li> <li>东ホ 0 ●</li> <li>京东 0 ●</li> <li>京东 4 ● 安定</li> <li>□ 西南 0 ●</li> <li>□ 西南 0 ●</li> <li>□ 西北 0 ●</li> </ul>	AT设置 距离 0 ママ 0 ママ 2 ママ 2 ママ 4 AT指名 の ママ の ママ の ママ の ママ の ママ の ママ の ママ の	d 高攻击概率 u武将自动升级 攻击空城 次击空城 公几率 性格 冒进 ↓ 平 1 2 0 章 80 章	指令消耗 指令 <u>开垦</u> ∨ 体力 0 € 金钱 0 €	
图片类型	坐标X 1 🔶 ¥ 0 🖨	-			
● 黑白 ○ 彩色	使用的战斗地图编号 6 🗘	-		保存设置	

包括城池设置、AI 设置、指令消耗、AI 指令几率等设置,在修改后请点击保存设置按钮保存之

#### ● 城池设置

设置城池的联通情况。选定城池序号后,通过勾选方向并输入该方向的联通城池序号及 距离来确定城池联通性

设置城池坐标及战斗地图序号。选定城池序号后,可输入城池坐标 X(0~11)、Y(0~9)来设 定最终显示的位置;设置战斗地图编号对应的地图可参照后面的"战斗地图"选项卡内 容

#### ● AI 设置

勾选高攻击概率用于设定 MOD 中 AI 敌人是否会频繁发起战争 勾选 AI 武将自动升级用于设定每次策略结束 AI 武将是否会自动随机增加等级 勾选攻击空城用于设定 AI 势力是否会主动攻击无归属城池

#### ● 指令消耗

可设置不同的内政、外交、军备等指令执行时消耗的武将的体力数值及城池中的金钱数 量

#### ● AI 指令几率

可设置每回合结束不同性格君主随机发出内政或外交指令的几率

此处注意 设置内政几率 50 则表示有 50%几率产生内政指令 设置外交几率 80 则表示 在 50%几率后未产生内政指令后再有 80%几率产生外交指令(即 50%×80% = 40%产生外交 指令,剩余 10%产生军备指令)

### 4.3 文本设置

界面如下显示:



选中列表中的某项后,在下方文本框中修改,再点击更新按钮更新数据,最后点击保存设置 按钮保存之

### 4.4 武将

界面如下显示:

🤹 天际边三国霸业MO	D开发工具							_		×	
文件 帮助											
打开LIB或MOD文件	LIB或MOD文件 F:\战国争霸(3)\dat.lib 打开										
☑ 打开RLB文件	F:\战国争霸(3)\res	. rlb			打开			11-10000			
	武将城池	道具	战斗设置	战斗技能	武将头像	战斗图片	战斗地图	2	• •		
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本・	时期选择	时期—	$\sim$						_		
值先载人LLB义任后 修改数据,而后再另	序号	0	* *	姓名	董卓		Excel	摸板导出			
任八回山. 彩色版图片功能仅支 持天际边三国霸业 3.1.4以上版本。请	归属	董卓	$\sim$	等级	1	-	Ξλr,	ccel文件			
在	武力	86	-	智力	36	÷	.17.1-				
黑白图片为单色BEP, 彩色版为IPG格式) 要修改彩色版图片请 1番ARTB证表番人的	忠诚	100	<b>•</b>	性格	忠义	$\sim$	重新载	城入列表			
100支持彩色版;2勾	兵种	骑兵	$\sim$	年龄	51	÷					
<b>芹类型选择彩色</b> 。1	道具—	七星刀	$\sim$	道具二	无	~	保存当前明	时期数据			
图片类型	出生年份	139	-	特殊搜索者	无	~					
● 黒白 ○ 彩色	所在城池	洛阳	$\sim$	特殊技能	无	$\sim$					

选定时期后,可通过选择序号来修改武将的属性等信息。

注意有时候修改姓名后可能出现归属列表不更新的情况,请使用 重新载入列表按钮刷新之 每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮

注意:如果需要批量修改,请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式,再编辑 Excel 文件, 再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图:

1	序号	姓名	归属	等级	武力	智力	忠诚	性枠	兵种	年龄	道具-	道具二	出生年	特殊	城池	
2	1	燕成公	1	1	63	45	100	0	2	30	21	0	0	0	3	
3	2	赵襄子	2	1	52	70	100	2	2	30	3	0	0	0	8	
4	3	魏桓子	3	1	81	69	100	2	5	30	20	0	0	0	24	
5	4	韩康子	4	1	80	49	100	2	2	30	23	0	0	0	28	
6	5	齐平公	5	1	91	62	100	1	5	30	6	0	0	0	13	
7	6	周贞定王	6	1	56	65	100	4	1	30	25	0	0	0	23	
8	7	卫敬公	7	1	65	80	100	0	0	30	26	0	0	0	7	
9	8	鲁元公	8	1	47	51	40	3	1	30	1	0	0	0	19	
10	9	秦共公	9	1	55	64	100	2	1	30	30	0	0	0	21	
11	10	宋后昭公	10	1	81	69	100	3	5	30	18	0	0	0	30	
12	11	楚惠王	11	1	57	72	100	0	1	30	17	0	0	0	37	
13	12	越王不寿	12	1	54	81	100	4	0	30	12	0	0	0	38	
14	13	姬去疾	6	1	33	75	61	3	2	30	0	0	0	0	23	
15	14	姬嵬	6	1	71	41	81	0	1	30	0	0	0	0	23	
16	15	姬叔	6	1	65	80	86	2	0	30	0	0	0	0	23	
17	16	姬午	6	1	75	47	88	1	2	30	0	0	0	0	23	
18	17	刘卷	6	1	89	62	86	3	5	30	0	0	0	0	23	
19	18	单旗	0	1	83	49	83	1	5	30	0	0	0	0	23	
20	19	甘平公鰌	0	1	72	61	49	3	0	30	0	0	0	0	23	
21	20	南宫极	0	1	69	42	65	0	2	30	0	0	0	0	23	
22	21	王猛	0	1	64	67	64	1	1	30	0	0	0	0	23	
23	22	姬嚣	5	1	62	72	99	4	0	30	0	0	0	0	13	
24	23	单武公	0	1	54	63	61	4	1	30	0	0	0	0	23	
25	24	刘恒公	11	1	73	63	83	4	5	30	0	0	0	0	37	
26	25	姬揭	6	1	78	48	76	1	2	30	0	0	0	0	23	
27	26	姜积	5	1	67	78	84	3	1	30	0	0	0	0	13	
28	27	太史叔	5	1	74	75	83	3	3	30	0	0	0	0	20	
29	28	太史季	5	1	67	35	74	0	1	30	0	0	0	0	14	
30	29	庆舍	5	1	43	57	82	4	2	30	0	0	0	0	13	
31	30	卢浦癷	5	1	48	70	85	4	2	30	0	0	0	0	20	

所有数据除名称外均由数字构成,归属代表归属的武将序号,性格序号含义参照附录,兵种 序号含义参照附录,道具: 0-无道具 1+代表道具序号;特殊搜索者为武将序号,城池为所 在城池序号

武将数量上限为每个时期 200 个

## 4.5 城池

界面如下显示:

🍓 天际边三国霸业MOD开	发工具						_		×
文件 帮助									
打开LIB或MOD文件 F:	\战国争霸(3)\dat	lib				打开	日本来	-	
☑ 打开RLB文件 F:	\战国争霸(3)\res	rlb				打开	<del>万1子</del> 八卯	UD	
	武将城池	道具	战斗设置	战斗技能	武将头像	战斗图片	战斗地图	• •	]
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本,	时期选择	时期—	$\sim$						
请先载人口B文任后 修改数据,而后再另 存为1000.	序号	0	•	名称	西京		Excel模板导	<b>拿出</b>	
彩巴威图互切能议文 持天际边三国霸业 3.1.4以上版本。请 方兼体图任时注意致	归属	马腾	$\sim$	民忠	59		导入Excel了	7件	
在其保留力可注意带 式及大小符合原图( 里白图片为单色BEP, 彩色版为TPG格式)	农业最大值	5141	<b></b>	农业当前值	1747	-			
姜修改彩色版图片请 1载入RLB或者载入的 201支持彩色。;2勾	商业最大值	6502	-	商业当前值	1820	<b>*</b>	重新载入列	」表	
选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	人口最大值	523672	-	人口当前值	157101	÷			
	防灾	58	-	金钱	202	•	保存当前时期	数据	
图片类型	粮食	436	▲ ▼	空闲兵力	0	<b></b>			
● 黑白 ○ 彩色									

选定时期后,可通过选择序号来修改城池的属性等信息。

注意有时候修改名称后可能出现归属列表不更新的情况,请使用 重新载入列表按钮刷新之 每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮

注意:如果需要批量修改,请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式,再编辑 Excel 文件, 再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图:

	A	В	С	D	E	F	G	Н	I	J	K	L	М	N
1	序号	城池	归属	民忠	农业最大	农业当前值	商业最大值	商业当前位	人口最大值	人口	防灾	金钱	粮食	空闲兵力
2	1	雁门郡	0	50	2926	676	1658	395	58520	18288	50	311	302	0
3	2	武阳	1	78	4730	1026	3153	883	94600	29563	49	579	449	0
4	3	蓟	1	82	7364	1340	5891	1979	147280	46025	34	751	407	0
5	4	晋阳	2	62	6744	1747	4271	1136	134880	42150	74	1185	1154	0
6	5	曲阳	178	70	5324	1081	4082	1314	106480	33275	52	796	502	0
7	6	平舒	1	84	6058	1993	3130	679	121160	37863	30	352	534	0
8	7	蒲阳	3	68	4570	736	4799	2116	91400	28563	70	1260	460	0
9	8	邯郸	2	93	8038	1913	5359	1500	160760	50238	68	1366	1161	0
10	9	平阳	4	65	5944	1331	4161	1223	118880	37150	32	499	380	0
11	10	长平	4	73	6550	1376	5131	1688	131000	40938	52	1001	639	0
12	11	朝歌	3	65	6298	1323	4304	1235	125960	39363	58	936	685	0
13	12	马陵	0	43	1928	364	1639	585	38560	12050	43	264	140	0
14	13	临淄	5	95	8525	2268	4546	1018	170492	53279	23	392	466	0
15	14	即墨	5	92	6652	1630	4435	1242	133040	41575	42	698	611	0
16	15	安邑	3	75	5922	1244	3553	895	118440	37013	63	839	700	0
17	16	野王	4	71	6356	1290	7945	4171	127120	39725	38	1132	438	0
18	17	桂陵	6	40	1764	395	1352	435	35280	11025	55	279	194	0
19	18	濮阳	7	73	6550	1376	5131	1688	131000	40938	52	1001	639	0
20	19	曲阜	8	65	7522	1527	6770	2559	150440	47013	61	1549	832	0
21	20	莒州	179	83	5570	2222	2414	439	111400	34813	29	262	575	0
22	21	咸阳	9	84	9744	3206	6171	1642	194880	60900	44	1018	1259	0
23	22	函谷关	9	71	5584	1564	4374	1439	111680	34900	59	968	824	0
24	23	洛阳	6	87	7702	2157	4750	1230	154040	48138	38	677	732	0
25	24	大梁	3	89	7456	1566	4598	1191	149120	46600	51	879	713	0
26	25	陶	10	84	6350	1822	4022	1070	127000	39688	32	483	521	0
27	26	汉中郡	0	56	3582	953	2806	923	71640	22388	56	589	476	0
28	27	蓝田	9	78	6930	1552	5313	1711	138600	43313	63	1255	873	0
29	28	郑	180	69	8350	2104	3758	710	167000	52188	50	705	939	0
30	29	襄陵	181	62	5026	950	4356	1586	100520	31413	44	719	373	0
0.1		uB-Dri	10			1700	1000	1 400	1 10000	11000		000	700	^

所有数据除名称外均由数字构成,归属 0-在野 1+代表归属的君主武将序号 城池数量上限为每个时期 38 个。注意不同时期的归属信息可以不同,但是名称、位置等信 息应该是不变的

### 4.6 道具

界面如下显示:

🍓 天际边三国霸业MOI	D开发工具					_		×
文件 帮助								
打开LIB或MOD文件(	F:\战国争霸(3)\da	t.lib			打开	另存为	MOD	
☑ 打开RLB文件	F:\战国争霸(3)\re	s. rlb			打开			
	武将 城池	道具 战斗设置	战斗技能	武将头像 战	斗图片	战斗地图	4 >	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本, 请先载入LTB文件后 修改数00	时期选择	时期— ~						
¥色版图片功能仅支 其于医动二角器小	序号	0 🗧	名称	方天画戟		Excel模板等	<b>寻出</b>	
3.1.4以上版本。请 在替换图片时注意格 式及大小符合原图( 里白肉已为量备mp	道具种类	装备 ~	武力提升	10	•	导入Excely	文件	
彩色版为176格式)	智力提升	0	速度提升	0	-			
1载入113或者载入的 100支持彩色版;2勾 达支持彩色版;3图 片类型选择彩色	目标兵种	~	出现年份	144	÷	重新载入列	山表	
	特殊搜索者	无~	所在城池	无	$\sim$	保存当前时期	数据	
图片类型					l			
● 黑白 ○ 彩色								

选定时期后,可通过选择序号来修改道具的属性等信息。

注意有时候修改名称后可能出现归属列表不更新的情况,请使用 重新载入列表按钮刷新之

#### 每次修改时期时请先点击保存当前时期数据按钮

注意:如果需要批量修改,请先使用 Excel 模板导出按钮导出数据格式,再编辑 Excel 文件, 再导入 Excel 文件。Excel 文件内容如下图:

	A	В	С	D	E	F	G	H	I	J
1	序号	名称	道具种类	武力提	智力损	速度提	目标乒	出现年	特殊搜索者	所在城池
2	1	诗经	0	0	2	0	255	0	0	19
3	2	论语	0	0	2	0	255	0	0	3
4	3	墨子	0	0	3	0	255	0	0	8
5	4	道德经	0	0	4	0	255	0	0	30
6	5	左传	0	0	5	0	255	0	0	28
- 7	6	谷梁传	0	0	5	0	255	0	0	13
8	7	公羊传	0	0	5	0	255	0	0	37
9	8	孙子兵法	0	0	7	0	255	0	0	7
10	9	尉缭子	0	0	6	0	255	0	0	24
11	10	吕氏春秋	0	0	7	0	255	0	0	19
12	11	韩非子	0	0	7	0	255	0	0	21
13	12	四楞铁简	0	3	0	0	255	0	0	38
14	13	背手剑	0	4	0	0	255	0	0	13
15	14	将军令	0	7	0	0	255	0	0	23
16	15	承影剑	0	4	0	0	255	0	0	7
17	16	太阿剑	0	5	0	0	255	0	0	19
18	17	鱼肠剑	0	3	0	0	255	0	0	37
19	18	赤霄剑	0	3	0	0	255	0	0	30
20	19	工布剑	0	5	0	0	255	0	0	21
21	20	纯钧剑	0	3	0	0	255	0	0	24
22	21	胜邪剑	0	5	0	0	255	0	0	3
23	22	莫邪剑	0	5	0	0	255	0	0	8
24	23	随侯珠	0	4	4	0	255	0	0	28
25	24	和氏璧	0	7	7	0	255	0	0	1
26	25	传国玉玺	0	10	10	0	255	0	0	23
27	26	铁骑马	0	0	0	1	255	0	0	7
28	27	赤鬃马	0	0	0	2	255	0	0	19
29	28	山子马	0	0	0	3	255	0	0	30
30	29	绿耳马	0	0	0	4	255	0	0	38
31	30	蹑景马	0	0	0	5	255	0	0	21

所有数据除名称外均由数字构成,目标兵种 255-默认(无改变) 其他值参见附录兵种列表 特殊搜索者属于武将序号,所在城池为城池序号。

武将数量上限为每个时期 33 个.与城池一样,每个时期的道具名称等信息应该是一致的,归属及所在城池、出现年份等可以不同。

### 4.7 战斗设置

界面如下:

🤹 天际边三国霸业MOD	开发工具										_		×
文件 帮助													
打开LIB或MOD文件 F	:\战国争霸(3	)\dat.1	ib						打开		另存为MOI	1	
☑ 打开RLB文件 F	:\战国争霸(3	)\res.r	1Ъ						打开				
	武将 其	成池	道具	战斗词	豊置	战斗技	能	武将头(	象 战斗图片	战斗地	2	• •	
仅支持天际边三国霸 143-1-3以上版本。	地形影	响战斗力								初始: 类型	坐标 攻击−北	$\sim$	
请先载入LIB文件后 修改数据,而后再另	兵种	草	平山原地	森林	村庄	城池	葍	河流	^	序号	0		
至2000年 彩色版图片功能仅支 基于医治二日黑小	骑兵	00	2	1	0	0	0	3					
行人時起二首朝止 3.1.4以上版本。请 左蒂播創刊时注音格	步兵	0 3	0	0	0	0	0	0				-	
式及大小符合原图( 里白图片为单色mp.	弓兵	0 0	0	2	0	0	0	0					
彩色版为IPG格式) 要修改彩色版图片请	-14/E				•	•			~				
1载入BLB或者载入的 BOD支持彩色版;2勾	各兵种	技能——		-East		_	tt.	師影响	移动力	攻击药	さ国		
选支持彩色版;3图 片类型选择彩色	兵种	骑兵		和早年			兵	种骑	ŧ v	兵种 (	□ 🖨 骑兵		
	技能	Ŧ		E E			1 T	9#2 [1-7 5-5-5 [0	t ~				
	17.06	74		Ē			毛	5四月750	-			-	
图片类型	一 一 元 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一							におろいて					
● 黑白 ○ 彩色			į	Ē				141	FIXE				

战斗设置包含地形影响战斗力、各兵种技能、地形影响战斗力、初始坐标、攻击范围等设置。

• 地形影响战斗力

该表是一个二维数组,表示了战斗时不同的兵种处在不同的地形上的战斗力(攻击)消减的倍数。比如第一行第三列代表骑兵在山地地形下攻击力削减为3倍(即/8),又比如第三行第四列代表弓兵在森林里的攻击力削减为2倍(即/4).(注意这个地形是攻击方所在地形,而不是被攻击方的地形)

- 各兵种技能
   该设置决定了不同兵种拥有的技能。选择兵种后,选择右侧列表中技能,再选择仅能下
   拉框中的位置,再点击更新按钮完成技能的替换操作。
- 地形影响战斗力 该设置也是个二维数组,表示了战斗时不同的兵种处在不同的地形上的移动力的影响。
   移动力以(225-下拉框中的值)决定。比如水兵在水中,该值为 131,代表加成为 (225-131=94)
- 初始坐标 根据战斗时进攻方与被进攻城池的大地图联通方向不同,有8个不停方向的类型,选定 类型后,再选择不同序号(0为主将,共0-9计10个武将)的所在位置进行勾选
- 攻击范围 根据不同兵种,确定以该兵种为中心的5×5范围内的攻击点位置(3,3)为中点即武 将所在。

### 4.8 战斗技能

界面如下显示:

🤹 天际边三国霸业MODF	开发工具			- 0	×
文件 帮助					
打开LIB或MOD文件 ाः ☑ 打开RLB文件 ाः	:\战国争霸(3)\dat.lib :\战国争霸(3)\res.rlb 武将 城池 道具	战斗设置 战斗技能	打开       打开       武将头像     战斗图片	另存为MOD 战斗地图 • •	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本, 请先载入LTB文件后 修改数据,而后再另	序号 0 🔷 名称 蹴 对兵力的基本伤害 400	<ul><li>酱</li><li>施展目标</li><li>→ 对粮草的基本</li></ul>	: 0 🖢 技能对目标: 伤害 0 🗼 消耗;	状态的暴响 正常 🗸	
任公卿UU. 彩色版图片功能仅支 持天际边二国端业 3.1.4以上版本。请 在替换图片时注意格 式及大小社会意题mp	天气效果 晴天 <sup>100</sup> <del>、</del> 多云 <sup>100</sup> <del>、</del>	敌人所在地形效果 草地 <sup>100</sup> € 平原 <sup>100</sup> €	<ul> <li>我方所在地形效果</li> <li>草地</li> <li><sup>100</sup> ♀</li> <li>平原</li> <li><sup>100</sup> ♀</li> </ul>	敌人兵种加层 骑兵 <sup>0</sup> ÷ 步兵 <sup>100</sup> ÷	
志口留方入河于巴加仁, 彩色版为IPC格式) 要能改彩色版图片请 1载入BLB或者载入的 IDD支持彩色版;2勾 法去线彩色。2句	大风 100 🖨	山地 <sup>0</sup> ÷ 森林 <sup>50</sup> ÷	山地 100 <b>↓</b> 森林 100 <b>↓</b>	弓兵 80 🜩 水兵 100 🜩	
及文技彩台版,3回 片类型选择彩色	冰雹 🕛 🔶	村庄 0 € ↓	村庄 100 € 城池 100 €	极兵 0 <del>•</del> 玄兵 100 <del>•</del>	
图片类型		宫恭 □ ↓	宫幕 100 €	保存设置	
● 黑白 ○ 彩色					

本功能用于设置战斗中技能的效果,选择序号后修改其他属性,修改完成后点击保存设置按钮,具体解释如下:

- 施展目标: 0-对敌方有效 1-对我方有效
- 技能对目标状态的影响:释放技能后敌人特殊状态的变更
- 对兵力的基本伤害:计算技能攻击消耗兵力的参数
- 对粮草的基本伤害:计算技能攻击消耗粮草的参数
- 消耗技能点:武将释放技能时消耗的技能点数
- 天气效果:在不同天气下施展技能的效果 0-无法施展 100 最大
- 敌人所在地形效果:技能施展目标(敌人)所处地形对技能效果的影响 0-无法施展 100
   最大
- 我方所在地形效果:技能释放武将(我方)所处地形对技能效果的影响 0-无法施展 100 最大
- 敌人兵种加成: 技能施展目标(敌人)的兵种对技能效果的影响 0-无法施展 100 最大

### 4.9 武将头像

界面如下显示:

🍓 天际边三国霸业MG	DD开发工具	_		×
文件 帮助				
打开LIB或MOD文件	F:\战国争霸(3)\dat.lib 打开	日本光明の		
☑ 打开RLB文件	F:\战国争霸(3)\res.rlb 打开	<del>/</del> 51£∕∖JMUU		
	武将 城池 道具 战斗设置 战斗技能 武将头像 战斗图片 战斗地	图	• •	
仅支持天际边三国霸 业3.1.3以上版本, 请先载入1150件后 修教报,而日用2	时期选择 时期一 🗸 批量导出原图			
存为100. 彩色版图片功能仅支 持天际边上国霸业	序号 1 主	导出原图		
3.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	头像图片选择	保存新图	3	
彩色版为IFG格式) 要能次和IB或者其介 1载人和IB或者其介 II载人和IB或者并介 II载人和IB或者介 II载人和IB或者介 II载人和IB或者 II载人和IB或者 II载人和IB式和III的。 II载人和III的 II载人和III的 II II II II II II II II II II II II	根据游戏版本不同,黑白版和彩色版的头 同,彩色版为黑白版的5倍大小。具体为黑 个头像为24×24像素,彩色版为120×120 另外,这里导入图片时需要注意,黑白版 bmp格式图片(单色),彩色版请使用jpg 片(32位)。	像大小不 《白版单 0像素。 请使用 ;格式图		
图片类型				
● 黑白 ○ 彩色				

本功能用于修改武将的头像。可通过选定不同的时期,选定序号来导出原图并用修改后新图 替换,同时也支持批量导出原图功能。

## 4.10 战斗图片

- 天际边三国霸业MC	D开发工具	- D >
之件 帮助		
打开LIB或MOD文件	F:\战国争霸(3)\dat.lib	打开
☑ 打开RLB文件	F:\战国争霸(3)\res.rlb	打开
	武将 城池 道具 战斗设置 战斗技能 武将头像	战斗图片 战斗地图
支3.1紫波为色际小量、有格(m) 大1.1%之后,一量、1%。 大1.1%之后, 大1.1% 大1	战斗人物图片     战斗       ● 骑兵     ○ 号兵     ○ 水兵       ○ 极兵     ○ 水中     ○ 混乱       图号     图一     方向     攻击击之       图型     遮盖屋     导出     导入       天气     晴天     写出     导入     玄	4动画 新兵
<ul> <li>图片类型</li> <li>● 里白 ○ 彩色</li> </ul>	技能动画 水 技能 火攻烈火火箭 > 导入 お	株中     导出     导入       斗地图图块

本功能用于修改战斗中出现的一些图片和动画

战斗人物图片:这里替换的是在战斗地图界面显示的可移动到武将图标,根据不同兵种 或类别(8种)、不同类别(攻击方-左、防守方-右)、图号(1,2)、图型(遮盖、数据) 一共有 8×2×2×2=64 张。



上图显示的就是车兵(战国争霸 MOD 中替换了玄兵)的8 张图片

	黑白版	彩色版
图片大小	16×16	80×80
图片格式	单色 BMP	JPEG

天气图片: 共 6 种天气。这里显示的是每次回合结束后显示的第 N 天的背景天气图



	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图, 可调整	参考原图,可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

 技能动画:选定技能后可导入导出动画。注意每个动画2张图片。导入时需要按顺序执 行2次





34 1.bmp

34 2.bmp

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图,可调整	参考原图,可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

战斗动画:根据不同的兵种或者所处环境,可修改不同的战斗动画效果。注意导入时会 根据不同的类型重复不同次数,导入时请遵循顺序导入、遮盖 MASK 在前的原则。

18_1.bmp	18_1_mask.bmp	2.bmp	18_2_mask.bmp	18_3.bmp	18_3_mask.bmp	25 18_4.bmp	18_4_mask.bmp	18_5.bmp	18_5_mask.bmp	2 18_6.bmp	18_6_mask.bmp
218_7.bmp	18_7_mask.bmp	18_8.bmp	18_8_mask.bmp	18_9.bmp	18_9_mask.bmp	* 18_10.bmp	18_10_mask.bm p	<b>2</b> 18_11.bmp	18_11_mask.bm p	2 18_12.bmp	18_12_mask.bm p
2 18_13.bmp	p	18_14.bmp	18_14_mask.bm p	18_15.bmp	18_15_mask.bm p	18_16.bmp	18_16_mask.bm p	18_17.bmp	28_17_mask.bm p	<b>8</b> _18_18.bmp	18_18_mask.bm p

\* 18\_19.bmp 18\_19\_mask.bm p

如上图因先导入 18\_1\_mask 再导入 18\_1,接着是 18\_2\_mask,以此类推。

	黑白版	彩色版
图片大小	参考原图, 可调整	参考原图,可调整
图片格式	单色 BMP	JPEG

• 战斗地图图块:是用于战斗地图的背景图片,共46张,请按需替换

3_1_mask.jpg	3_2_mask.jpg	3_3_mask.jpg	3_4_mask.jpg	3_5_mask.jpg	3_6_mask.jpg	3_7_mask.jpg	3_8_mask.jpg	3_9_mask.jpg	3_10_mask.jpg	3_11_mask.jpg	3_12_mask.jpg
3_13_mask.jpg	3_14_mask.jpg	3_15_mask.jpg	3_16_mask.jpg	3_17_mask.jpg	3_18_mask.jpg	3_19_mask.jpg	3_20_mask.jpg	3_21_mask.jpg	3_22_mask.jpg	3_23_mask.jpg	3_24_mask.jpg
3_25_mask.jpg	3_26_mask.jpg	3_27_mask.jpg	3_28_mask.jpg	3_29_mask.jpg	3_30_mask.jpg	3_31_mask.jpg	3_32_mask.jpg	3_33_mask.jpg	3_34_mask.jpg	3_35_mask.jpg	3_36_mask.jpg
3_37_mask.jpg	3_38_mask.jpg	3_39_mask.jpg	3_40_mask.jpg	3_41_mask.jpg	3_42_mask.jpg	3_43_mask.jpg	3_44_mask.jpg	3_45_mask.jpg	3_46_mask.jpg		

如上图就是彩色版的效果

	黑白版	彩色版
图片大小	16×16	80×80
图片格式	单色 BMP	JPEG

## 4.11 战斗地图

界面如下显示:



选择地图编号后,可通过点击右侧的图块,然后点击左侧地图对应位置,替换原图达到修改 的目的。修改后用保存按钮即可保存。

## 五、常见错误及说明

暂无,请反馈给我们: wstjb.emall@gmail.com

## 附录

## 君主性格列表

#define CHARACTER_PEACE	4	/*和平*/
#define CHARACTER_JUSTICE	3	/*大义*/
#define CHARACTER_DUPLICITY	2	/*奸诈*/
#define CHARACTER_CRAZY	1	/*狂人*/
#define CHARACTER RASH	0	/*冒进*/

## 武将性格列表

#define CHARACTER_LOYALISM	4	/*忠义*/
#define CHARACTER_IDEAL	3	/*大志*/
#define CHARACTER_AVARICE	2	/*贪财*/
#define CHARACTER_DREAD	1	/*怕死*/
#define CHARACTER_TEMERITY	0	/*卤莽*/

## 兵种列表

- 0 骑兵
- 1 步兵
- 2 弓兵
- 3 水兵
- 4 极兵
- 5 玄兵