

天际边三国霸业 windows 版修改教程之

如何自定义势力

一、涉及的资源文件列表

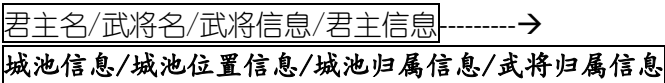
字符串文件(.sss):

类型\时期	一	二	三	四
君主名	1dznq_em.sss	2ccjq_em.sss	3cbzz_em.sss	4sgdl_em.sss
武将名	heroname1.sss	Heroname2.sss	Heroname3.sss	Heroname4.sss

数据文件(.sdt):

类型\时期	一	二	三	四
城池归属信息	citytowho1.sdt	citytowho2.sdt	citytowho3.sdt	citytowho4.sdt
武将归属信息	herotowho1.sdt	herotowho2.sdt	herotowho3.sdt	herotowho4.sdt
君主信息	emperorid.sdt			
城池信息	city1.sdt	city2.sdt	city3.sdt	city4.sdt
武将信息	hero1.sdt	hero2.sd	hero3.sd	hero4.sd
城池位置信息	postion.sdt			

二、修改流程



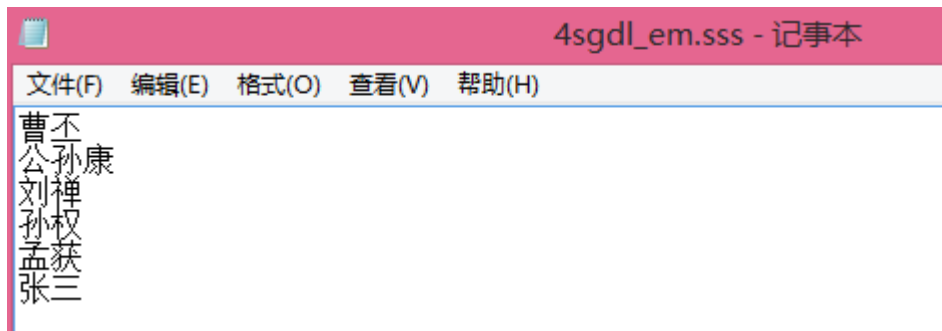
由于在修改过程中需要增加势力必须用到新增加的君主的【武将序号】，因此，必须先修改基础信息，而后再修改归属、城池等信息。具体操作演示可以见下一章节。

三、修改示例

我们这里以在第四时期增加势力：**张三** 为例。张三盔下有一个武将李四。这个势力盘踞在 **建宁** 这个城池中

3.1 君主名

打开 4sgdl_em.sss,在最后增加一行，写上“张三”



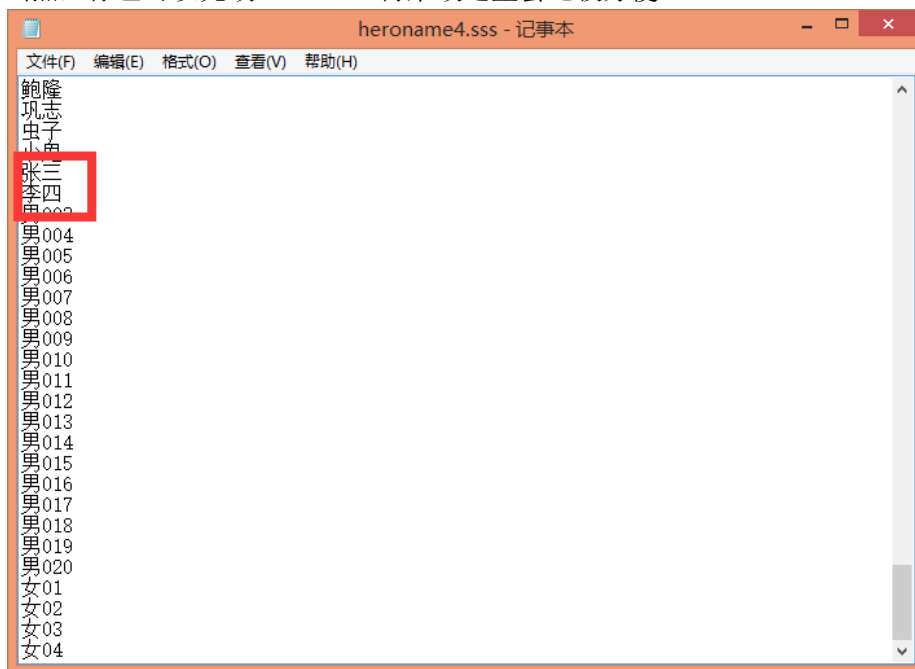
3.2 武将名

打开 heroname4.sss, 把后面需要增加武将的地方的名字改为你要修改的名字。

这里我将 男 001 和男 002 替换成了张三李四。

此时要记住这个位置对应的行号，这个行号会与后续的 hero4.sdt 中的行号相对应。

当然，你也可以先改 hero4.sdt 再来改这里会比较方便



3.3 武将信息

每行第 2 个值就是归属的君主编号

而这个编号是本表中**君主的序号+1**

比如我这里增加的张三 这个势力

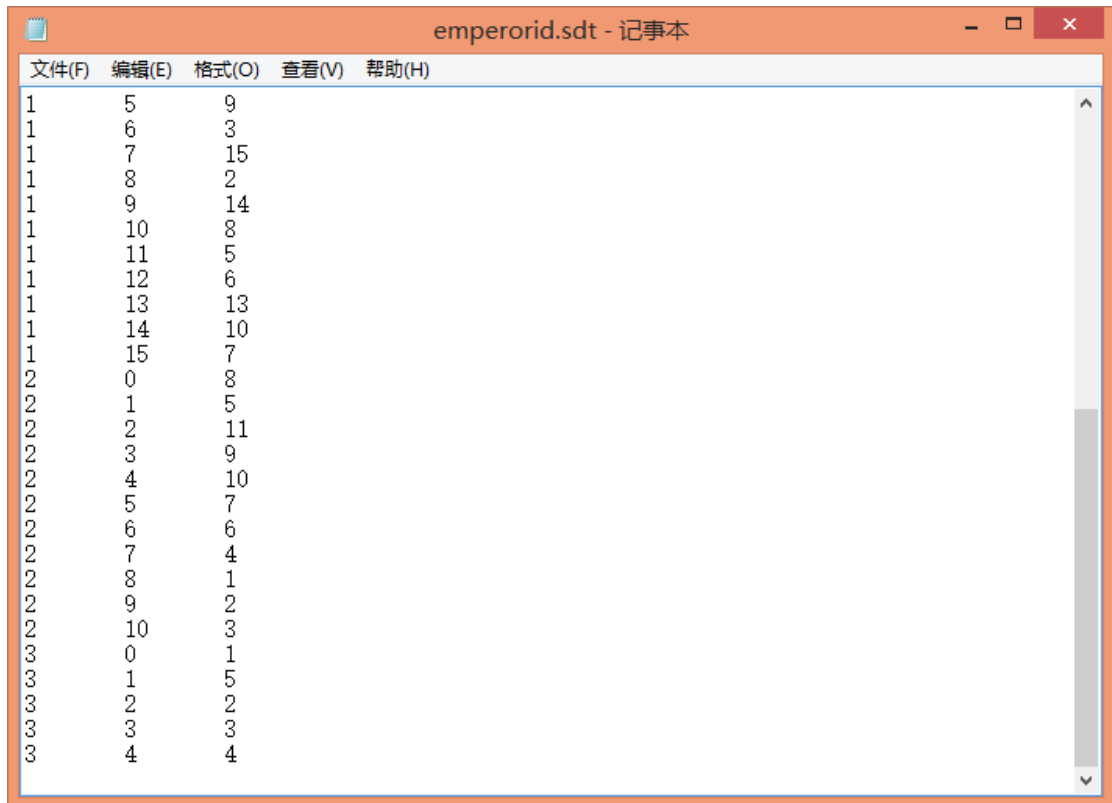
```
hero4.sdt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
163 0 1 85 53 0 0 0 0 2 0 0 0 47 1 0
164 0 1 73 51 0 0 0 0 3 0 0 0 33 16 0
165 0 1 64 70 0 4 0 0 3 0 0 0 0 0 0
166 0 1 83 48 0 4 0 0 0 0 0 0 34 36 0
167 0 1 53 52 0 0 0 0 3 0 0 0 65 15 0
168 0 1 50 37 0 1 0 0 0 0 0 0 38 27 0
169 0 1 71 51 0 0 0 0 2 0 0 0 55 25 0
170 0 1 41 41 0 0 0 0 3 0 0 0 51 25 0
171 0 1 80 22 0 0 0 0 3 0 0 0 58 21 0
172 0 1 68 35 0 0 0 0 1 0 0 0 38 33 0
173 0 1 59 77 0 0 0 0 1 0 0 0 47 4 0
174 0 20 150 150 0 4 0 0 5 0 0 0 22 1 2
175 0 20 150 150 0 4 0 0 5 0 0 0 22 5 4
176 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
177 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
178 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
179 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
180 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
181 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
182 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
183 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
184 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
185 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
186 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
187 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
188 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
189 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
190 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
173 0 1 59 77 0 0 0 0 1 0 0 0 47 4 0
174 0 20 150 150 0 4 0 0 5 0 0 0 22 1 2
175 0 20 150 150 0 4 0 0 5 0 0 0 22 5 4
176 177 20 150 150 0 4 0 0 5 0 0 0 22 38 4
177 177 1 59 77 0 0 0 0 1 0 0 0 47 38 0
178 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

其中第一条数据是君主张三的信息
编号 176 归属于本身（176+1）
后面一条是君主张三的武将李四的信息
编号 177 归属于张三（176+1）
上面每一行倒数第 2 个值是所在城池，这里设置为 38（即建宁）
这个城池为什么设置成 38，我们后续再说明，你也可以在后面修改完城池信息后再到这里来修改这个值。

3.4 君主信息

打开 emperoid.sdt



每一行第一个是时期，第二个序号，最后是君主 id

比如我这里

3	3	3
3	4	4
3	5	177

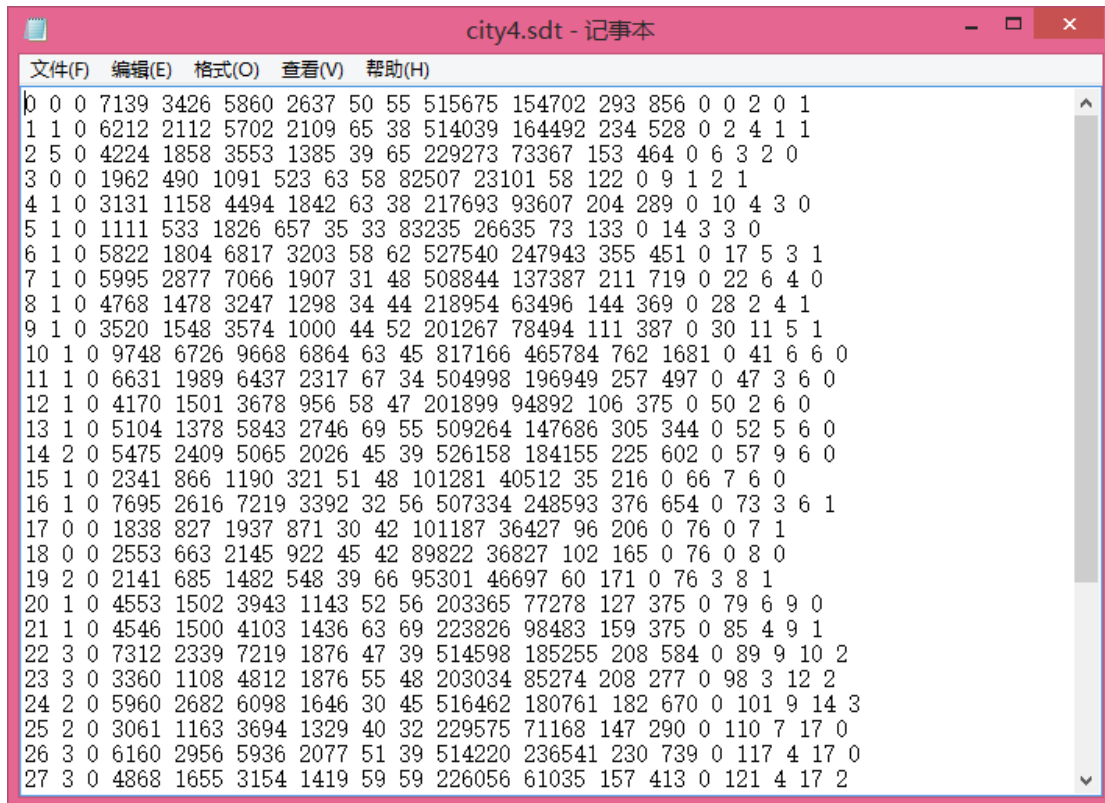
这里的 177 就是刚才在武将信息中设置的（君主的武将序号+1）

至于 5 是顺序号，直接在上一条信息后+1 即可。

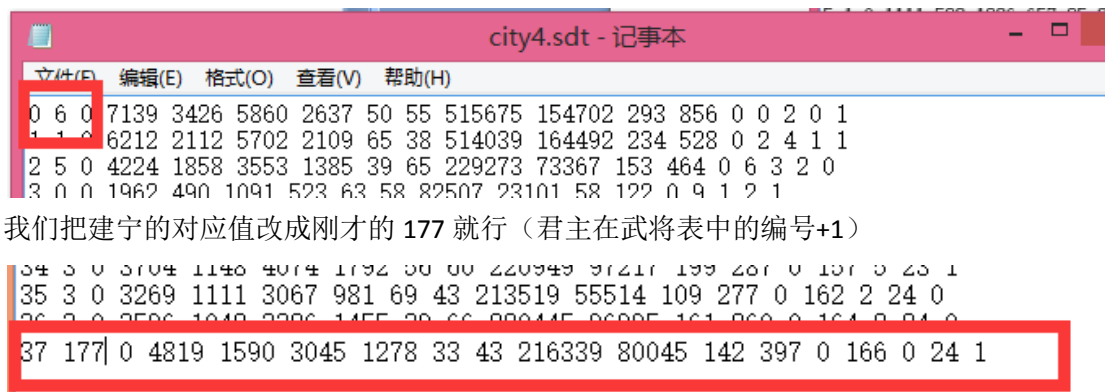
3.5 城池信息

打开 res\city 文件夹下

city4.sdt



在这里的数据我只讲城市归属，其余的请自行摸索
每一行是一个城市
第一个值是城市编号，这里的编号是 0-37(不是 1-38)，此时 37=建宁
然后第二个就是归属的势力的君主编号

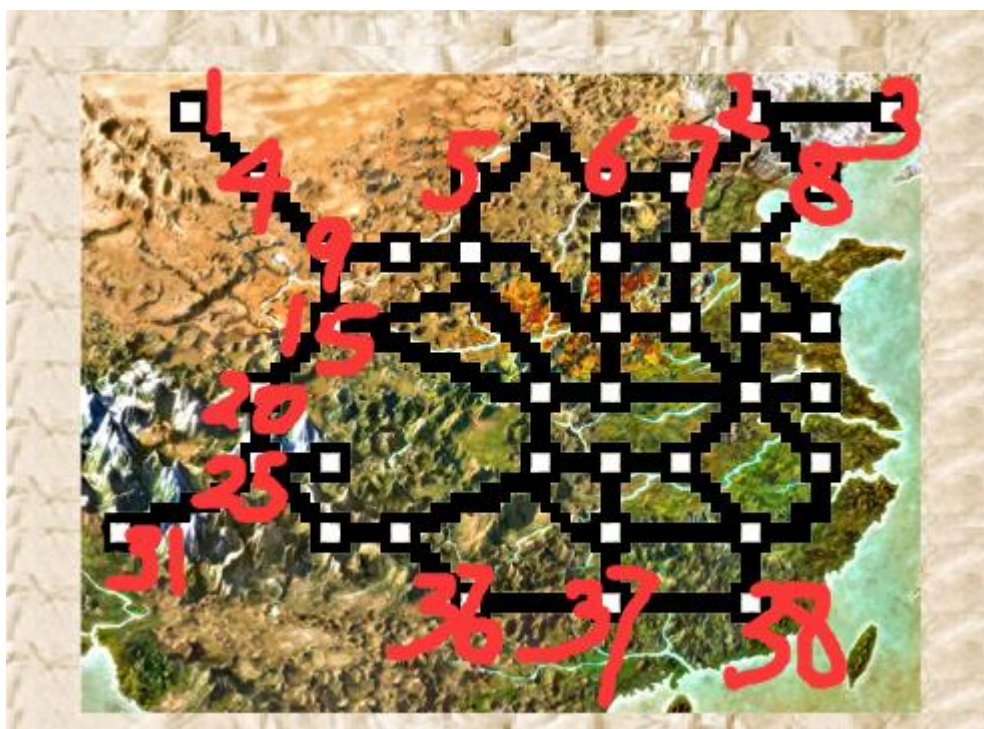


我们把建宁的对应值改成刚才的 177 就行（君主在武将表中的编号+1）

3.6 城池位置信息

说到位置信息，这里讲下两个概念。

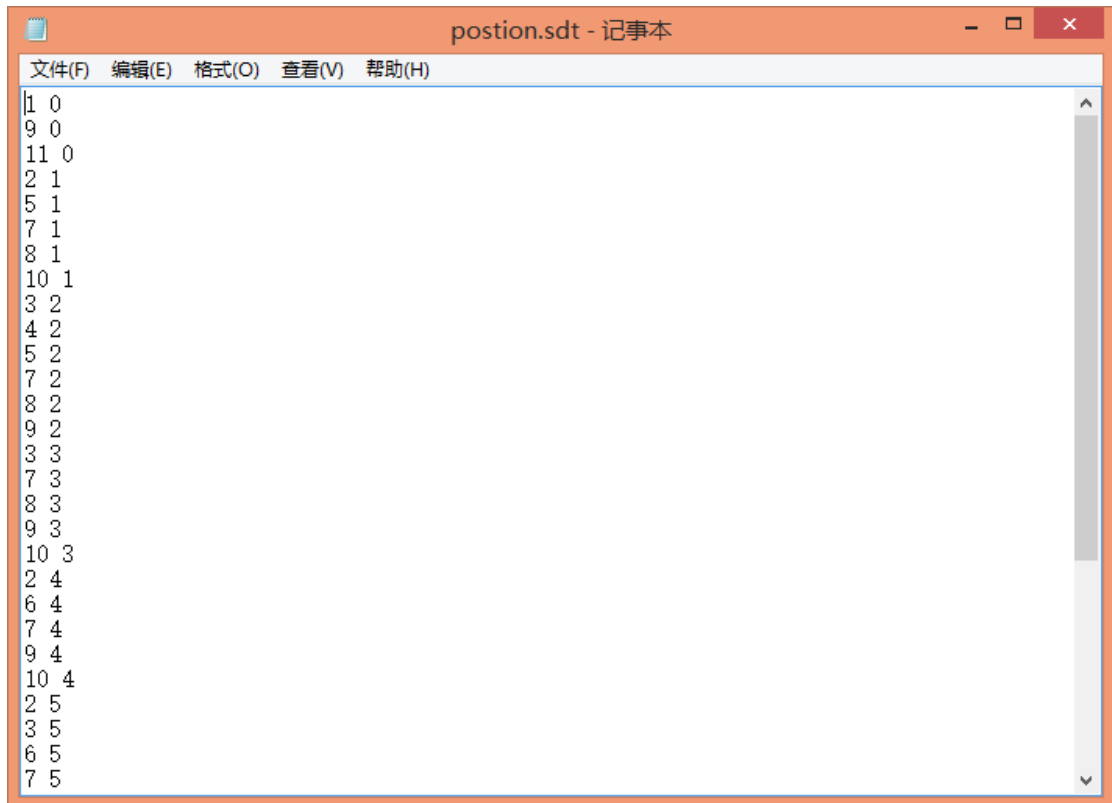
一个是城池在整个地图中的编号，这是个连续的编号值，默认我们使用的是 1-38
编号方式是从左到右，从上到下。具体参考下图：



另外一种城池所在的坐标信息，比如 上图中 1 的位置的城池所在的位置就是（1，0），前面是横坐标，后面是纵坐标。这个坐标值也是从左到右，从上到下的。再比如 2 这个城池所在坐标位置为（9，0），建宁（38）所在位置是（9，7）

现在我们要设置的是后者-位置信息，后面一小节设置归属信息的时候则使用了前者。

position.sdt 城池位置信息



```
1 0
9 0
11 0
2 1
5 1
7 1
8 1
10 1
3 2
4 2
5 2
7 2
8 2
9 2
3 3
7 3
8 3
9 3
10 3
2 4
6 4
7 4
9 4
10 4
2 5
3 5
6 5
7 5
```

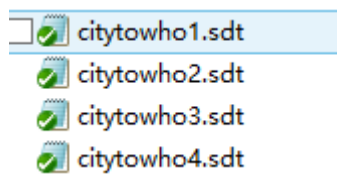
第一个城池坐标 1, 0

第二个 9, 0

以此类推

3.7 城池归属信息

记事本打开 citytowho4.sdt



```
15 2 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 16 17 21 22
1 3
5 15 20 25 26 32
11 23 24 27 28 29 30 33 34 35 36 37
1 31
```

每一行代表一个势力

每一行第一个值为拥有的城市数量

后面的为城市序号，即上一小节说到的前面那个概念。建宁= 38
于是我在下面增加一行

citytowho4.sdt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

15 2 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 16 17 21 22
1 3
5 15 20 25 26 32
11 23 24 27 28 29 30 33 34 35 36 37
1 31
1 38

注意：这里的第几行是哪个君主和之前的君主信息及君主名的信息是对应的。

3.8 武将归属信息

herotowho4.sdt

herotowho4.sdt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

66 0 5 6 7 8 9 10 11 12 14 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62
63 64 65 66 67 68 69 70 71
3 4 148 149
31 1 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97
98 99 100 101
36 2 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122
123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138
10 3 139 140 141 142 143 144 145 146 147

和上面一样，每一行是一个君主的信息
这里可能超过 5 行 5 个君主了，这是 txt 自动换行了

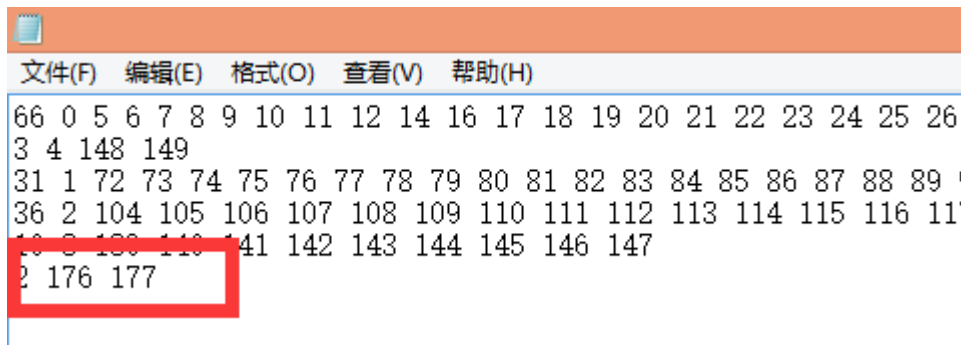
herotowho4.sdt - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

66 0 5 6 7 8 9 10 11 12 14 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71
3 4 148 149
31 1 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
36 2 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138
10 3 139 140 141 142 143 144 145 146 147

放大就正常了

添加一个君主和一个武将
每一行第一个值是拥有的武将数量
后面就是你要添加的武将的编号。这里 176 和 177 是武将序号（注意：不需要+1）



3.9 最终结果



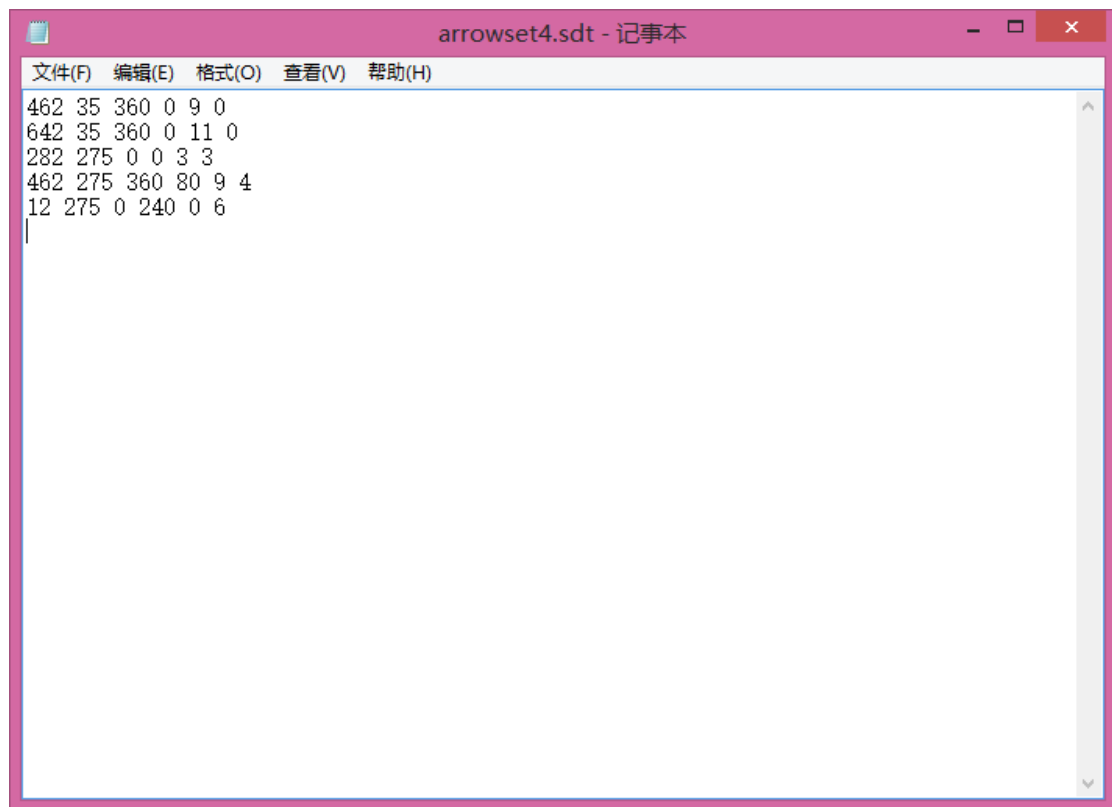


3.10 其他

至于头像就自行研究，这里不作讨论了

另外 还有一个细节也可以修改，那就是初始化进入的时候的光标位置。这个在

Arrowset1.sdt 中



前面 2 个为基于屏幕的坐标位置

后面 3-4 位是左上角位置

5-6 位是箭头所在城池位置

有兴趣的可以自己研究下。这里不做详细说明

最后，还有一个问题

能自定义城池么？

答案是肯定的

至于说怎么去添加这里就不做说明了

后续再另行讨论

四、限制信息

武将数量上限：（windows 版）300

城池数量上限：（windows 版）50

道具数量上限：（windows 版）50

附录：天际边工作室的一些作品及历史

天际边工作室成立于 2008 年 7 月 1 日,是一个【步步高】游戏、词典、资料工作室，旨在为大家提供好玩，有趣的游戏作品及实用的词典 与学习资料。目前在立足于 A 系列游戏及词典的开发基础下，开始发展全面的多机型的步步高游戏开发及移植、词典开发及学习资源的发布，力求使广大用户与玩家满意与放心。

工作室宗旨：没有最好，只有更好。 不求回报，只求快乐。 时间带不走我们的热情，时代改变不了我们的执着！

已开发作品：

A 系列 RPG 游戏：基督山传奇 异时空游记 异时空游记 2—纵横之旅【新】能源危机 蓝色天际 仙剑奇侠传二之虎啸飞剑 抗日小兵 疯狂盗墓人 虎穴卧底 忠义水浒 仙剑奇侠传四 回梦游仙（步步高仙四开发小组）；DIYTheGame

A 系列词典：歇后语词典 名人词典 地名字典 高中文言实词 300 个 名著导读词典 常见化学物质俗称大全 化学方程式词典 高中数学公式大全 语文语法词典 c++编程实用词典 VB 编程词典 化学仪器表 计算机发展简史词典 新年祝语查询词典 疯狂英语 100A 高中古诗词；

天际学习 共 22 期；

A 系列 ZWBASIC 游戏：富甲天下 战国争霸 星际家园 科学狂人；

BBASIC 游戏：富甲天下 战国争霸 星际家园 科学狂人；

外语通主题：天际系列一 天际系列二 黑白主题一 黑白主题二；

外语通精品阅读 MSG：物理世界奇遇记 三个火枪手 聊斋志异白话版 卫斯理系列

词典王移植作品：虎穴卧底 忠义水浒

A 系列小游戏：猜数字 汉诺塔

2012 教程系列

天际边三国霸业 Windows 版及修改程序

天际边三国霸业 Android 版及修改程序

2014 教程系列

天际边三国霸业 IOS 版

雷霆战机 Wndows/Android 版

A 系列 RPG 游戏 windows 模拟平台