

如何自定义时期

一、涉及的资源文件列表

字符串文件(.sss):

君主名	period[5-8]_em.sss
武将名	Hero\\heroname[5-8].sss

数据文件(.sdt):

时期信息	period.sdt
城池归属信息	citytowho[5-8].sdt
武将归属信息	Hero\\herotowho[5-8].sdt
君主信息	emperorid.sdt
城池信息	City\\city[5-8].sdt
武将信息	Hero\\hero[5-8].sdt
道具信息	Good\\goods[5-8].sdt
特殊技能武将	specialhero[5-8].sdt

图片文件(.sbp)

初始化界面	period[5-8].sbp
武将头像列表	Head\\period%d.sbp

本教程适用于 windows 版 ver1.60 及以上版本

二、修改说明

自定义时期的过程是比较复杂的，需要修改包括武将、城池、道具、图片、等等信息在内的各种数据，在第一部分已经罗列了所有包含的文件，下面做简单说明

首先，自定义时期的上限是 4 个时期，也就是说，在游戏初始化时可以选择一个八个时期进行游戏。添加的事情使用[5-8]作为编号，依次是第 5、6、7、8 时期。在表中标识[5-8]的地方即需要用 5、6、7、8 中任一数字替换为对应数字，如第五时期武将列表文件命名应该为：hero5.sdt.(“hero\\”为所在路径)。

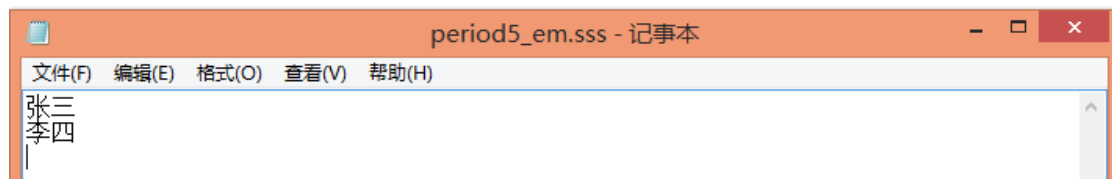
其次，在上表中，有 2 个数据文件是不包含[5-8]格式的，这 2 个文件默认是存在的，您只需要在后面添加或修改信息就行。其余的文件需要您手工添加。

三、修改示例

我们这里以增加第五时期：**王朝争霸** 为例。数据做如下说明：存在 2 个势力：**张三、李四**。张三势力占领北平（2）及襄平（3），共有 3 个武将：赵一、钱二、孙三。李四势力占领建业（23）、吴（24），共有 4 个武将周五、吴六、郑七、王八

3.1 君主名

新建 period5_em.sss，写上两行“张三、李四”



3.2 武将名

新建 Hero\\heroname5.sss，添加武将张三、李四、赵一、钱二、孙三、周五、吴六、郑七、王八,下面的部分你可以用其他武将名字填充或者直接空着都行。

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。

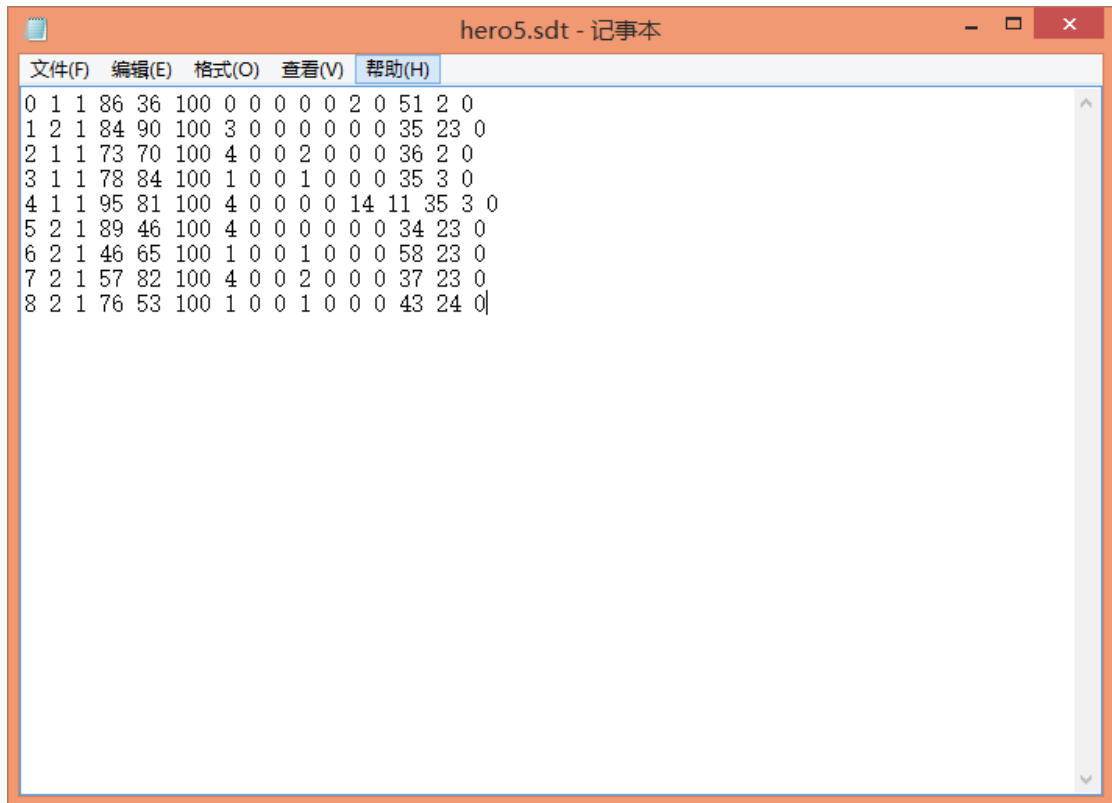
当然，你也可以先改 hero4.sdt 再来改这里会比较方便



3.3 武将信息

每一行即是一条武将的信息。各字段分别代表

序号 归属 等级 武力 智力 忠诚 性格 经验 体力 兵种 兵力 道具一 道具二 年龄 所在城池 特殊搜索者



```
hero5.sdt - 记事本
文件(F)  编辑(E)  格式(O)  查看(V)  帮助(H)
0 1 1 86 36 100 0 0 0 0 0 2 0 51 2 0
1 2 1 84 90 100 3 0 0 0 0 0 0 35 23 0
2 1 1 73 70 100 4 0 0 2 0 0 0 36 2 0
3 1 1 78 84 100 1 0 0 1 0 0 0 35 3 0
4 1 1 95 81 100 4 0 0 0 0 14 11 35 3 0
5 2 1 89 46 100 4 0 0 0 0 0 0 34 23 0
6 2 1 46 65 100 1 0 0 1 0 0 0 58 23 0
7 2 1 57 82 100 4 0 0 2 0 0 0 37 23 0
8 2 1 76 53 100 1 0 0 1 0 0 0 43 24 0
```

可以看到我这里一共有 9 个武将，在北平 2 个、襄平 2 个、建业 4 个、吴一个。
如果不知道所在城池的编号具体怎么定义的不用着急，后续会讲到。

3.4 君主信息

打开 emperorid.sdt

时期	序号	君主 id
1	5	9
1	6	3
1	7	15
1	8	2
1	9	14
1	10	8
1	11	5
1	12	6
1	13	13
1	14	10
1	15	7
2	0	8
2	1	5
2	2	11
2	3	9
2	4	10
2	5	7
2	6	6
2	7	4
2	8	1
2	9	2
2	10	3
3	0	1
3	1	5
3	2	2
3	3	3
3	4	4

每一行第一个是时期，第二个序号，最后是君主 id
在这里我在后面添加 2 行

时期	序号	君主 id
1	8	2
1	9	14
1	10	8
1	11	5
1	12	6
1	13	13
1	14	10
1	15	7
2	0	8
2	1	5
2	2	11
2	3	9
2	4	10
2	5	7
2	6	6
2	7	4
2	8	1
2	9	2
2	10	3
3	0	1
3	1	5
3	2	2
3	3	3
3	4	4
4	0	1
4	1	2

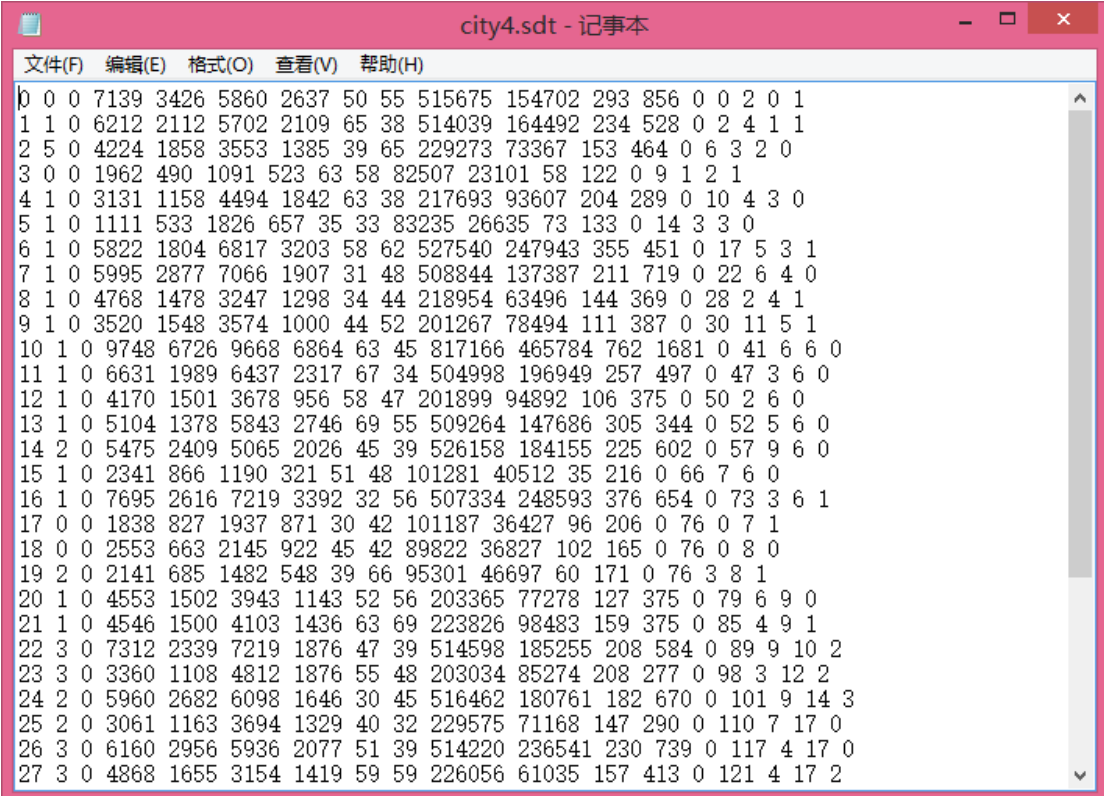
这里的第三列的 1、2 就是在武将信息中设置的（君主的武将序号+1）
至于第二列，是序号，每个时期从 0 开始编号，然后在上一条信息后+1 即可。

3.5 城池信息

新建 City\city5.sdt

每一行即是一个城池的信息。各字段分别代表

序号 归属君主 太守 农业最大值 农业当前值 商业最大值 商业当前值 民忠 防灾 人口最大值 人口当前值 金钱 粮食 空闲兵力 无用 无用 无用 无用



```
0 0 0 7139 3426 5860 2637 50 55 515675 154702 293 856 0 0 2 0 1
1 1 0 6212 2112 5702 2109 65 38 514039 164492 234 528 0 2 4 1 1
2 5 0 4224 1858 3553 1385 39 65 229273 73367 153 464 0 6 3 2 0
3 0 0 1962 490 1091 523 63 58 82507 23101 58 122 0 9 1 2 1
4 1 0 3131 1158 4494 1842 63 38 217693 93607 204 289 0 10 4 3 0
5 1 0 1111 533 1826 657 35 33 83235 26635 73 133 0 14 3 3 0
6 1 0 5822 1804 6817 3203 58 62 527540 247943 355 451 0 17 5 3 1
7 1 0 5995 2877 7066 1907 31 48 508844 137387 211 719 0 22 6 4 0
8 1 0 4768 1478 3247 1298 34 44 218954 63496 144 369 0 28 2 4 1
9 1 0 3520 1548 3574 1000 44 52 201267 78494 111 387 0 30 11 5 1
10 1 0 9748 6726 9668 6864 63 45 817166 465784 762 1681 0 41 6 6 0
11 1 0 6631 1989 6437 2317 67 34 504998 196949 257 497 0 47 3 6 0
12 1 0 4170 1501 3678 956 58 47 201899 94892 106 375 0 50 2 6 0
13 1 0 5104 1378 5843 2746 69 55 509264 147686 305 344 0 52 5 6 0
14 2 0 5475 2409 5065 2026 45 39 526158 184155 225 602 0 57 9 6 0
15 1 0 2341 866 1190 321 51 48 101281 40512 35 216 0 66 7 6 0
16 1 0 7695 2616 7219 3392 32 56 507334 248593 376 654 0 73 3 6 1
17 0 0 1838 827 1937 871 30 42 101187 36427 96 206 0 76 0 7 1
18 0 0 2553 663 2145 922 45 42 89822 36827 102 165 0 76 0 8 0
19 2 0 2141 685 1482 548 39 66 95301 46697 60 171 0 76 3 8 1
20 1 0 4553 1502 3943 1143 52 56 203365 77278 127 375 0 79 6 9 0
21 1 0 4546 1500 4103 1436 63 69 223826 98483 159 375 0 85 4 9 1
22 3 0 7312 2339 7219 1876 47 39 514598 185255 208 584 0 89 9 10 2
23 3 0 3360 1108 4812 1876 55 48 203034 85274 208 277 0 98 3 12 2
24 2 0 5960 2682 6098 1646 30 45 516462 180761 182 670 0 101 9 14 3
25 2 0 3061 1163 3694 1329 40 32 229575 71168 147 290 0 110 7 17 0
26 3 0 6160 2956 5936 2077 51 39 514220 236541 230 739 0 117 4 17 0
27 3 0 4868 1655 3154 1419 59 59 226056 61035 157 413 0 121 4 17 2
```

第一个值是城市编号，这里的编号是 0-37(不是 1-38)，此时 1=北平 22-建业。至于具体值的序号，参见下一节。

然后第二个就是归属的势力的君主编号，设为 0 就是空城。

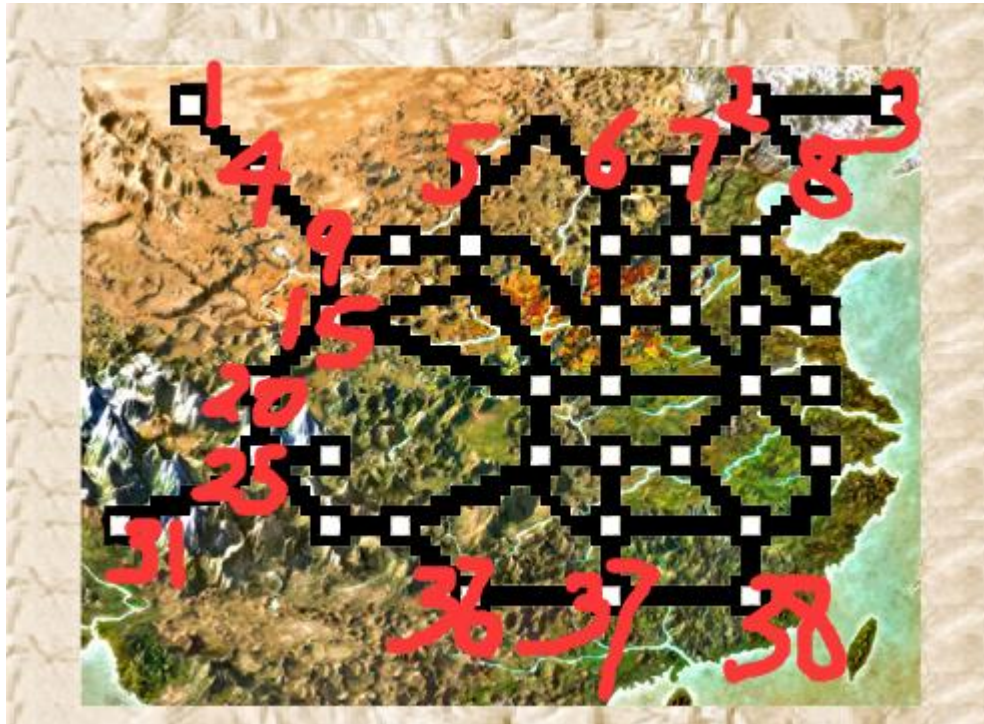
```
city5.sdt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
0 0 0 5141 1747 6502 1820 59 58 523672 157101 202 436 0 0 3 0 0
1 1 0 5458 1421 6274 3074 43 56 500011 145003 341 355 0 3 6 0 1
2 1 0 3475 1251 3782 1134 39 55 209227 83690 126 312 0 9 3 1 1
3 0 0 1385 696 2104 967 58 69 85073 22969 107 174 0 12 5 2 0
4 0 0 4634 1714 4765 1763 67 69 206794 55834 195 428 0 17 4 2 1
5 0 0 2470 938 2486 845 68 62 87096 32225 93 234 0 21 5 3 0
6 0 0 6344 2601 5862 2403 68 43 531663 260514 267 650 0 26 13 3 0
7 0 0 7471 3586 6933 2634 46 60 522555 188118 292 896 0 39 3 3 0
8 0 0 4817 2023 4751 2137 47 51 204210 61263 237 505 0 42 8 3 0
9 0 0 4307 1593 4822 1301 52 49 207820 68580 144 398 0 50 5 3 1
10 0 0 8610 4391 8948 5189 49 39 816140 546813 576 1097 0 55 4 4 0
11 0 0 6005 2642 7634 1984 35 37 527115 158134 220 660 0 59 9 4 0
12 0 0 4424 1238 4892 1223 48 30 206902 64139 135 309 0 68 11 4 2
13 0 0 5979 1973 7602 2660 50 57 527214 237246 295 493 0 79 4 6 0
14 0 0 7193 2157 6512 2409 39 50 529929 158978 267 539 0 83 5 6 1
15 1 0 9649 5017 8951 4654 36 48 805392 402696 517 1254 0 88 9 7 0
16 9 0 5257 1471 5858 2811 53 60 527359 163481 312 367 0 97 6 7 3
17 0 0 1782 659 1922 730 62 40 85320 26183 81 164 0 103 3 10 2
18 0 0 1077 495 1499 419 62 62 68495 1911 46 123 0 106 2 12 0
19 0 0 1037 342 2173 804 55 36 111055 35537 89 85 0 108 1 12 0
20 0 0 4714 2074 3939 1024 55 39 201268 52329 113 518 0 109 2 12 0
21 0 0 3612 1155 4495 1887 66 44 201984 68674 209 288 0 111 5 12 0
22 2 0 7078 3185 7700 3619 61 33 530535 180381 402 796 0 116 3 12 1
23 2 0 3328 1264 4363 2006 36 66 202674 72962 222 316 0 119 1 13 0
24 0 0 5565 1947 5199 2235 69 53 516895 144730 248 486 0 120 5 13 0
25 0 0 4197 1259 3808 1256 59 63 216703 54159 139 314 0 125 1 13 0
26 0 0 5612 2525 5988 2335 37 68 530039 201414 259 631 0 126 7 13 0
27 0 0 3049 1341 3665 1685 60 35 204159 100037 187 335 0 133 3 13 2
```

```
city5.sdt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
8 0 0 4817 2023 4751 2137 47 51 204210 61263 237 505 0 42 8 3 0
9 0 0 4307 1593 4822 1301 52 49 207820 68580 144 398 0 50 5 3 1
10 0 0 8610 4391 8948 5189 49 39 816140 546813 576 1097 0 55 4 4 0
11 0 0 6005 2642 7634 1984 35 37 527115 158134 220 660 0 59 9 4 0
12 0 0 4424 1238 4892 1223 48 30 206902 64139 135 309 0 68 11 4 2
13 0 0 5979 1973 7602 2660 50 57 527214 237246 295 493 0 79 4 6 0
14 0 0 7193 2157 6512 2409 39 50 529929 158978 267 539 0 83 5 6 1
15 1 0 9649 5017 8951 4654 36 48 805392 402696 517 1254 0 88 9 7 0
16 9 0 5257 1471 5858 2811 53 60 527359 163481 312 367 0 97 6 7 3
17 0 0 1782 659 1922 730 62 40 85320 26183 81 164 0 103 3 10 2
18 0 0 1077 495 1499 419 62 62 68495 1911 46 123 0 106 2 12 0
19 0 0 1037 342 2173 804 55 36 111055 35537 89 85 0 108 1 12 0
20 0 0 4714 2074 3939 1024 55 39 201268 52329 113 518 0 109 2 12 0
21 0 0 3612 1155 4495 1887 66 44 201984 68674 209 288 0 111 5 12 0
22 2 0 7078 3185 7700 3619 61 33 530535 180381 402 796 0 116 3 12 1
23 2 0 3328 1264 4363 2006 36 66 202674 72962 222 316 0 119 1 13 0
24 0 0 5565 1947 5199 2235 69 53 516895 144730 248 486 0 120 5 13 0
25 0 0 4197 1259 3808 1256 59 63 216703 54159 139 314 0 125 1 13 0
26 0 0 5612 2525 5988 2335 37 68 530039 201414 259 631 0 126 7 13 0
27 0 0 3049 1341 3665 1685 60 35 204159 100037 187 335 0 133 3 13 2
28 0 0 3873 1278 4244 1442 56 47 220166 79259 160 319 0 136 1 15 2
29 0 0 3865 966 4126 2021 44 63 204685 67546 224 241 0 137 1 17 1
30 0 0 3927 1138 3473 1632 45 54 218695 67795 181 284 0 138 4 18 0
31 0 0 1330 611 2535 836 39 68 89856 23362 92 152 0 142 2 18 0
32 0 0 4533 1541 3996 1678 48 60 211283 95077 186 385 0 144 1 18 0
33 0 0 3009 1293 3791 1175 59 69 200369 70129 130 67 0 145 6 18 0
34 0 0 4104 1600 4885 2100 62 49 207470 60162 233 400 0 151 2 18 0
35 0 0 4594 1791 3206 1282 68 40 215611 97024 142 447 0 153 0 18 2
```

3.6 城池位置信息

说到位置信息，这里讲下两个概念。

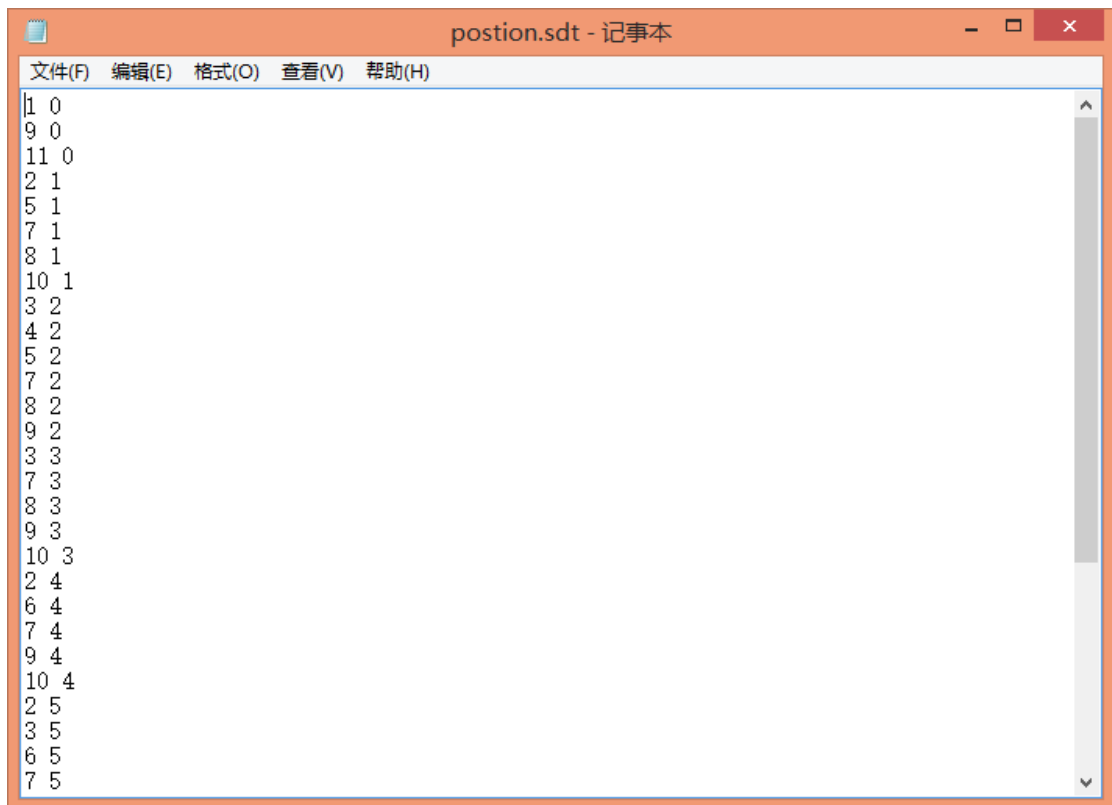
一个是城池在整个地图中的编号，这是个连续的编号值，默认我们使用的是 1-38 编号方式是从左到右，从上到下。具体参考下图：



另一种是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。

postion.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

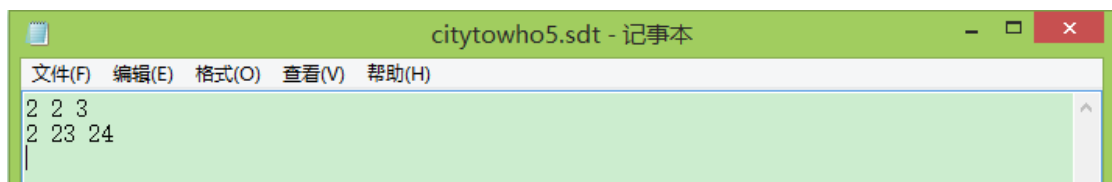
3.7 城池归属信息

新建 citytowho5.sdt

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。北平=2（1-38）



```
2 2 3
2 23 24
```

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

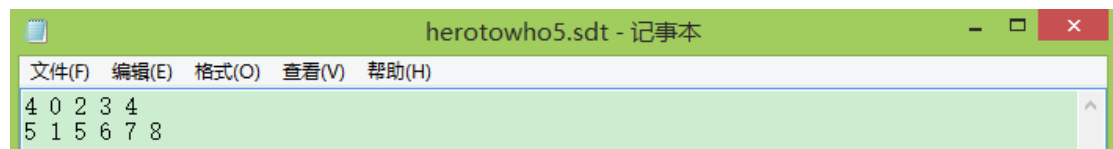
Hero\herotowho5.sdt

和上面一样，每一行是一个君主的信息

添加 2 个君主

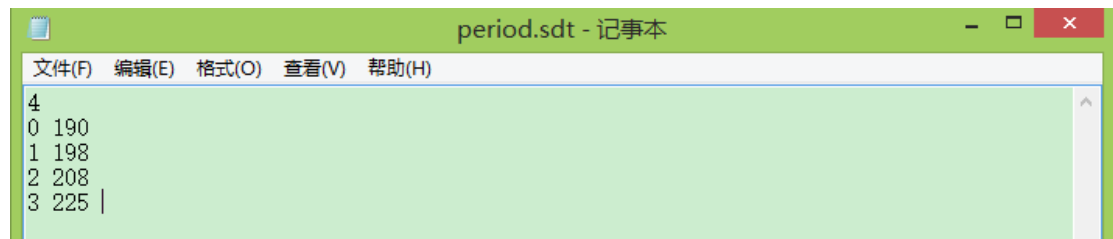
每一行第一个值是拥有的武将数量

后面就是你要添加的武将的编号。这里 0 2 3 4 等等是武将序号（注意：不需要+1）



3.9 时期信息

打开 period.sdt

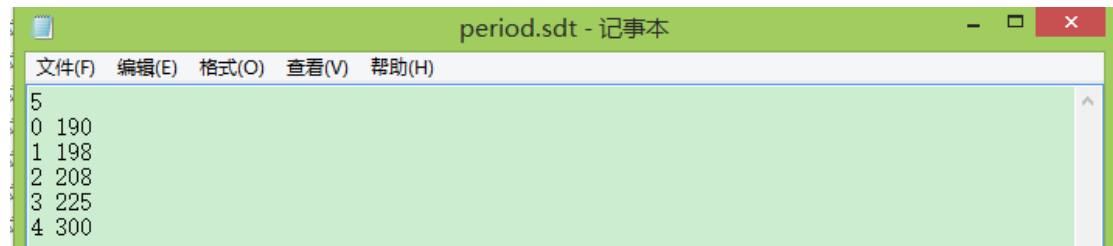


可以看到第一行是时期数量

后面每一行对应一个时期，一共可以有 8 个时期。也就是说第一行的数字只能是 4-8

文件最多只能有 9 行（包括第一行）

这里我增加第 5 时期，情况如下：



添加的一行 4 300

其中 4 指时期编号（从 0 开始，第 5 时期=4 第 6 时期=5）

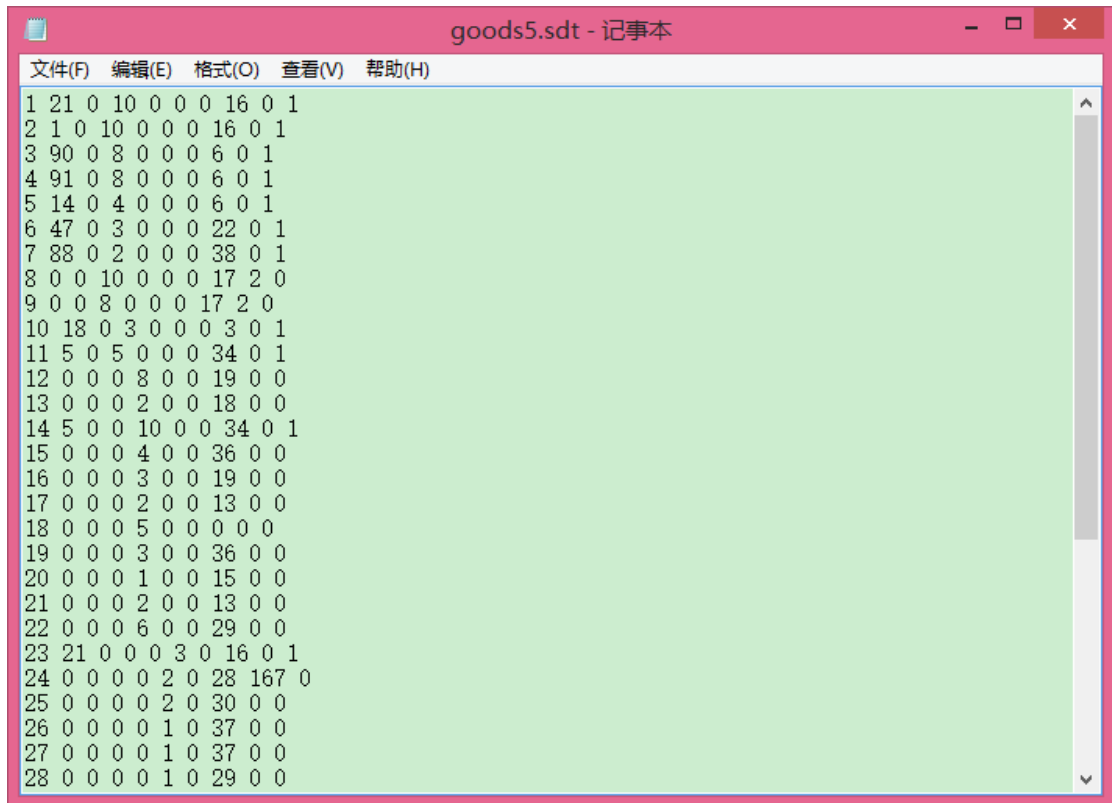
300 代表初始化的年份，这里定义成公元 300 年。

3.10 道具信息

新建 Good\goods5.sdt

每一行即是一个道具的信息。各字段分别代表

序号 拥有者 类型（0-装备，1-使用） 武力提升值 智力提升值 速度提升值 兵种 所在城市 特殊搜索者 是否出现（0-未出现 1 已经出现）

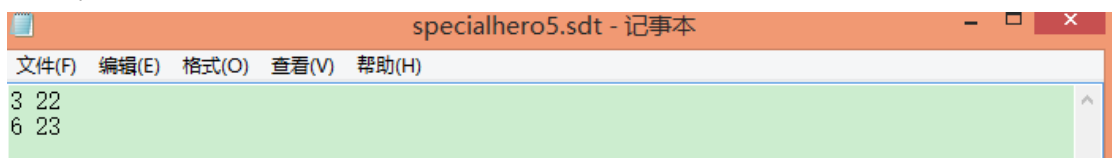


```
goods5.sdt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
1 21 0 10 0 0 0 16 0 1
2 1 0 10 0 0 0 16 0 1
3 90 0 8 0 0 0 6 0 1
4 91 0 8 0 0 0 6 0 1
5 14 0 4 0 0 0 6 0 1
6 47 0 3 0 0 0 22 0 1
7 88 0 2 0 0 0 38 0 1
8 0 0 10 0 0 0 17 2 0
9 0 0 8 0 0 0 17 2 0
10 18 0 3 0 0 0 3 0 1
11 5 0 5 0 0 0 34 0 1
12 0 0 0 8 0 0 19 0 0
13 0 0 0 2 0 0 18 0 0
14 5 0 0 10 0 0 34 0 1
15 0 0 0 4 0 0 36 0 0
16 0 0 0 3 0 0 19 0 0
17 0 0 0 2 0 0 13 0 0
18 0 0 0 5 0 0 0 0 0
19 0 0 0 3 0 0 36 0 0
20 0 0 0 1 0 0 15 0 0
21 0 0 0 2 0 0 13 0 0
22 0 0 0 6 0 0 29 0 0
23 21 0 0 0 3 0 16 0 1
24 0 0 0 0 2 0 28 167 0
25 0 0 0 0 2 0 30 0 0
26 0 0 0 0 1 0 37 0 0
27 0 0 0 0 1 0 37 0 0
28 0 0 0 0 1 0 29 0 0
```

这里我就直接把第一时期的数据粘贴进来了。

3.11 特殊技能武将

新建 specialhero5.sdt

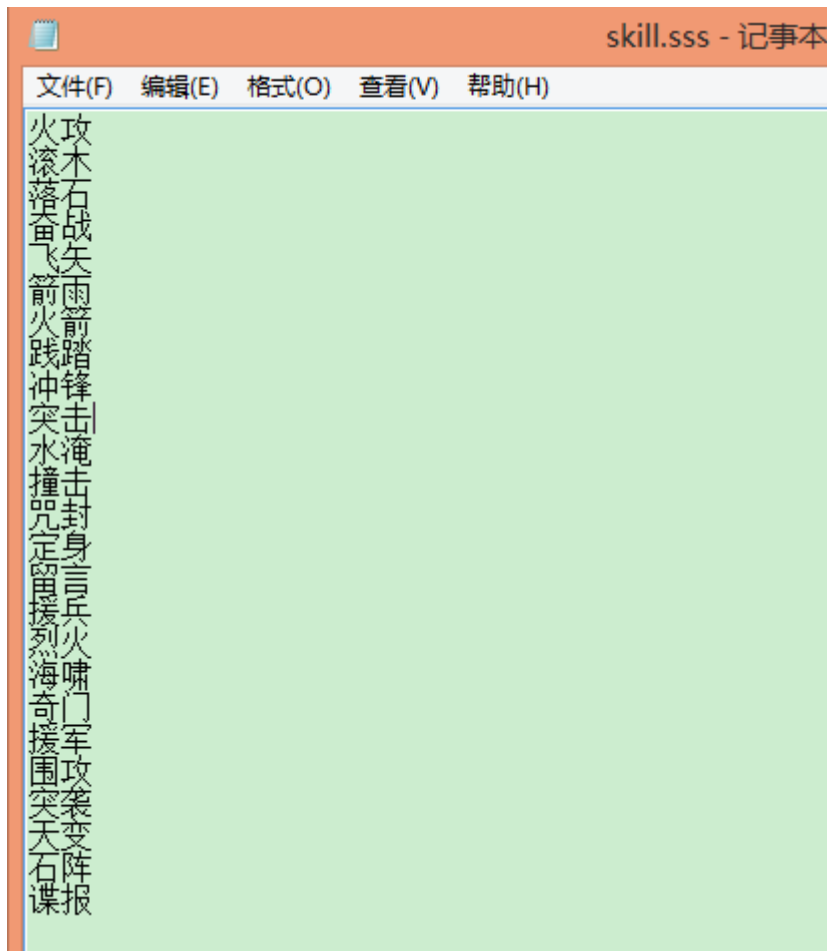


```
specialhero5.sdt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
3 22
6 23
```

这里每一行代表一条信息

第一个值是武将序号

第二个值是特殊技能序号，至于是哪个技能，请参考 skill.sss



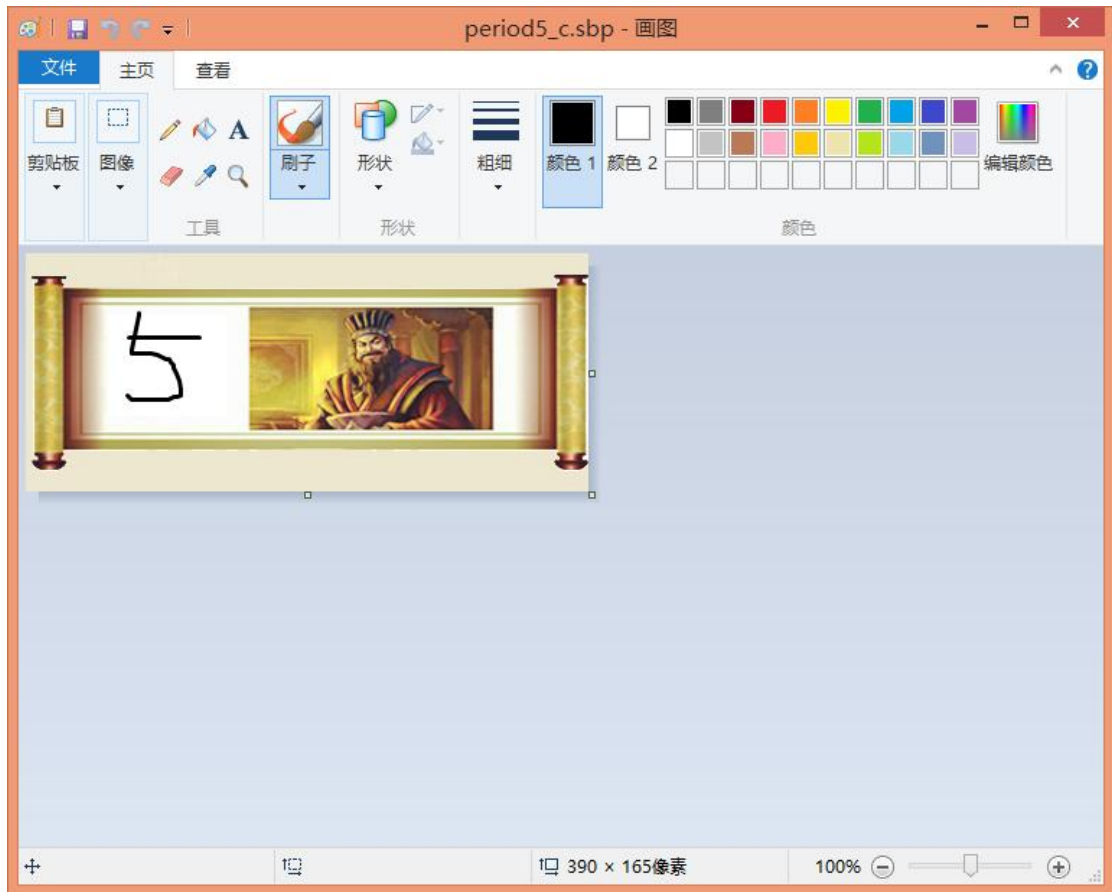
3.12 初始化界面

新建 period5_c.sbp 或者 period5.sbp

（注意，不带_c的为黑白版的图片资源。带_c为彩色版的，可以根据需要添加）

这个.sbp 后缀文件其实就是.bmp 格式的图片。用画图打开就行。（windows 版不支持 jpg 及 png）

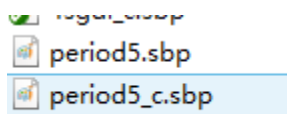
恩 于是我这么做了：

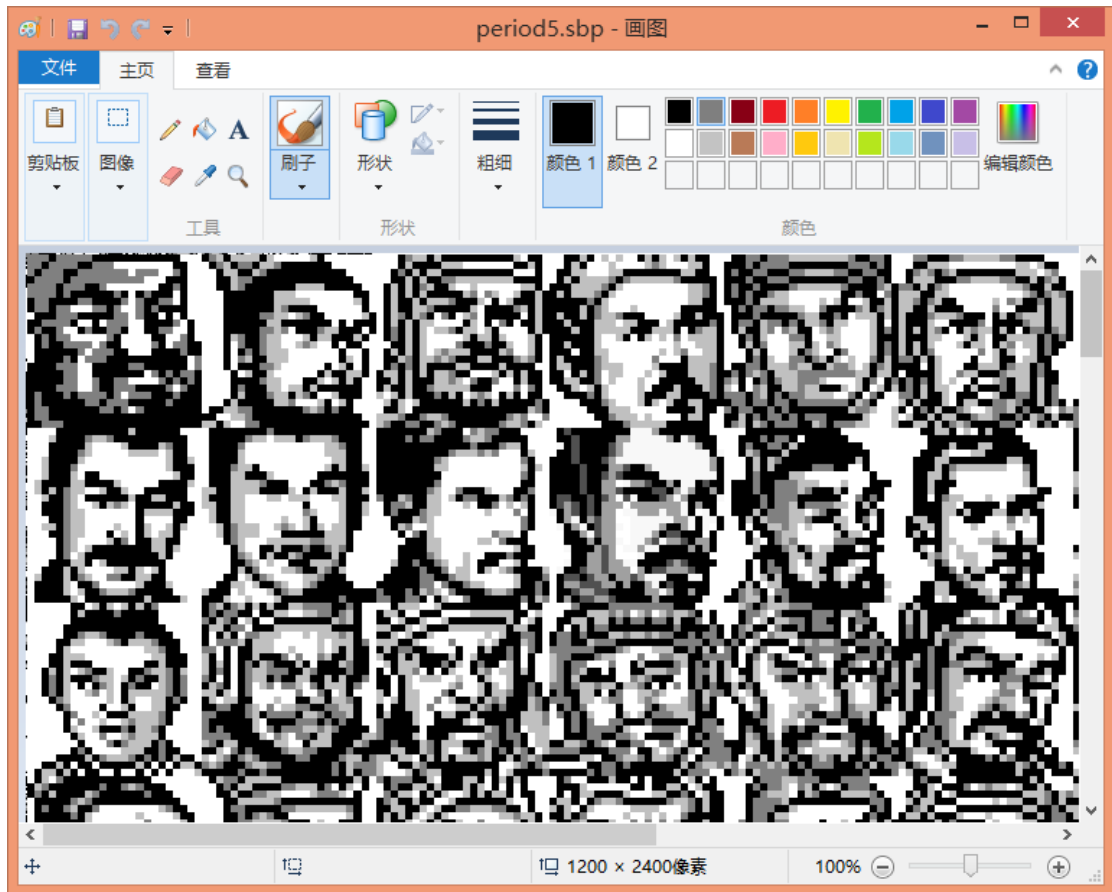


这就是第 5 时期的界面。

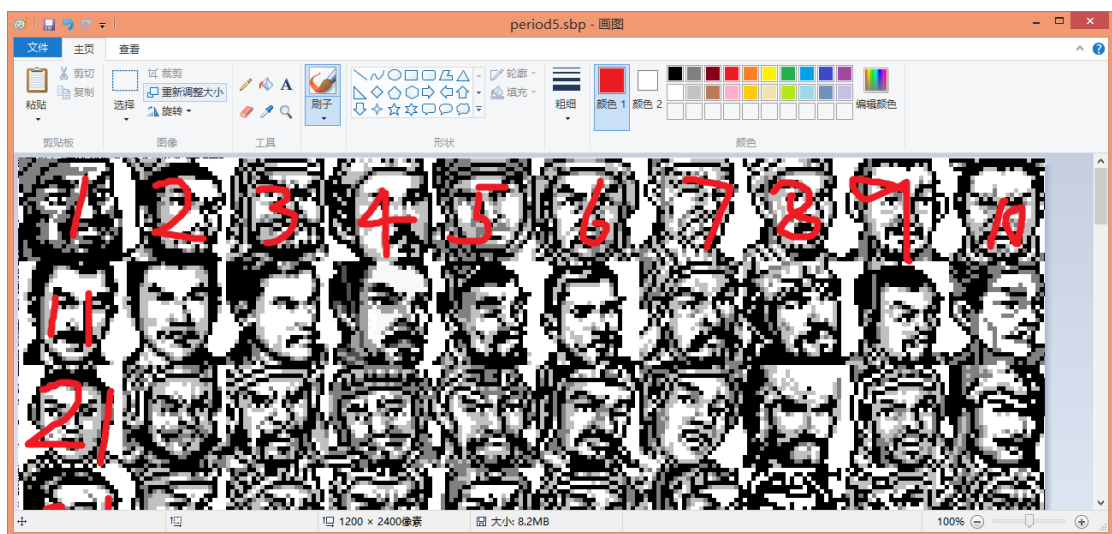
3.13 武将头像列表

新建 Head\period5.sbp 或者 Head\period5_c.sbp





这个图像情况是这样的
 每个头像 80×80 大小。
 按武将列表序号排序
 每一行固定 10 张
 从左到右再从上到下
 如下



3.14 运行效果

好 现在我们来看运行效果

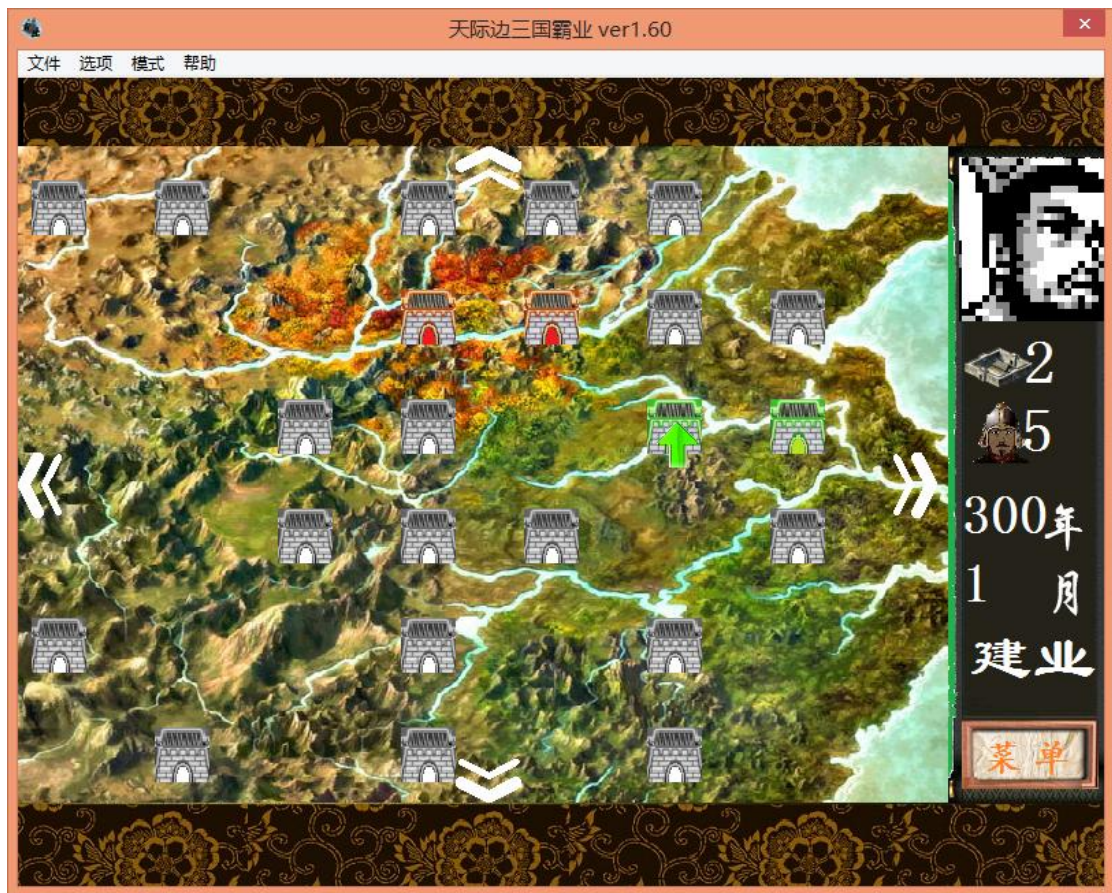


在这个界面可以按方向键出现第 5 时期



进去后就看到只有 2 个君主可以选择





只有 2 个城池



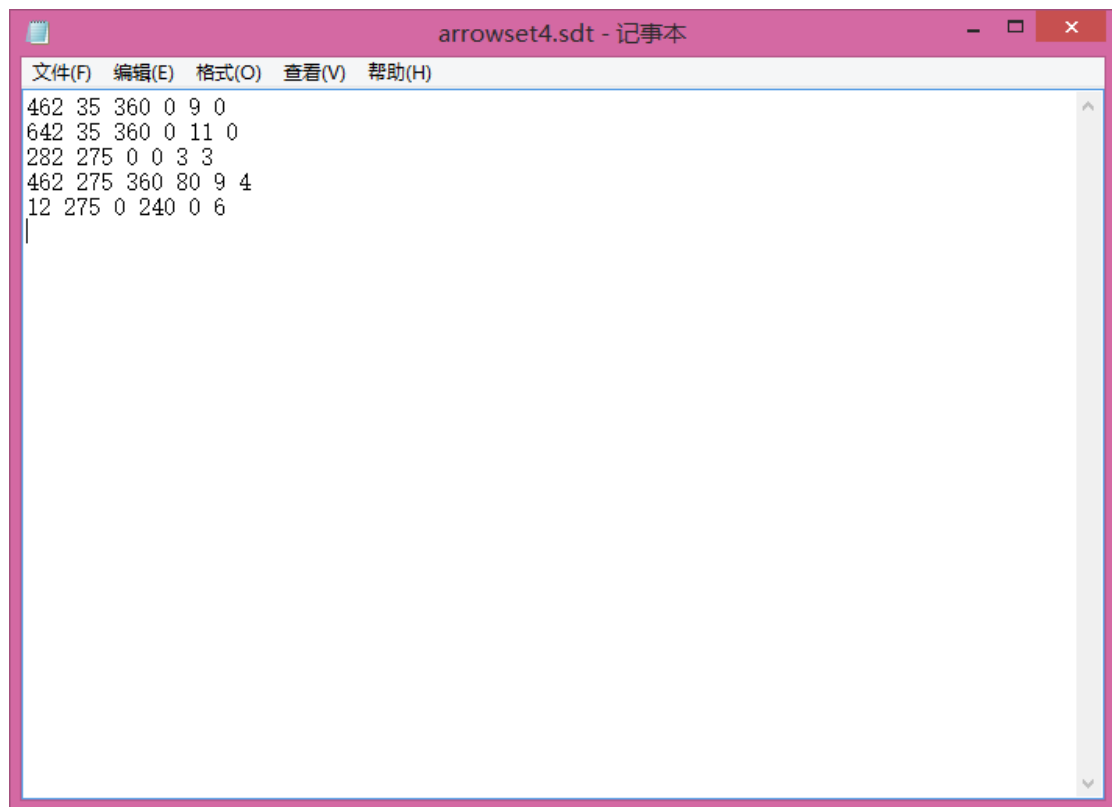


好了 本次教程到此结束。

不 等等，还有一个额外信息

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

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