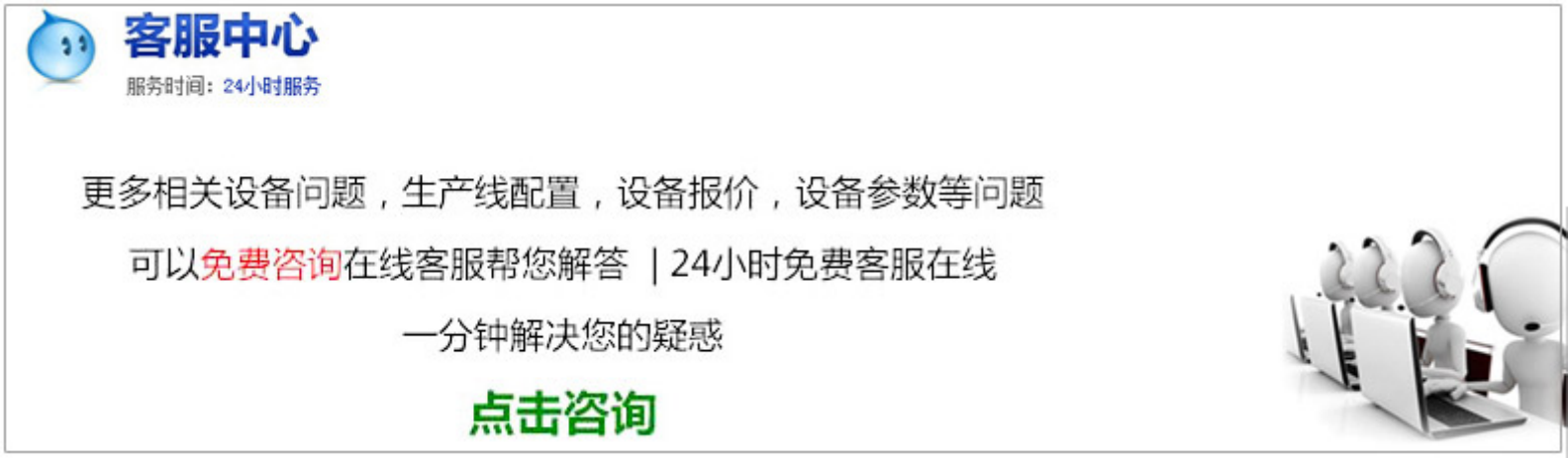
龙之崛起开放游戏采石场

免责声明：上海矿山破碎机网: http://www.jawcrusher.biz本着自由、分享的原则整理以下内容于互联网, 若有侵权请联系我们删除!

上海矿山破碎机网提供沙石厂粉碎设备、石料生产线、矿石破碎线、制砂生产线、磨粉生产线、建筑垃圾回收等多项破碎筛分一条龙服务。

联系我们：您可以通过在线咨询与我们取得沟通! 周一至周日全天竭诚为您服务。



龙之崛起开放游戏采石场

呵呵，无意中看见咱游侠本区索引里没有修改类的《龙之崛起》相关帖子，我索性写了篇，虽然游戏比较老了，但龙之崛起开放游戏采石场还算经典。

我介绍的修改都经过测试，不存在问题，要有也是游戏本身一些BUG吧～虽然有不少站点介绍过此游戏修改，不过这个我是大部分自己研究出来的。摘自内容的作者，因时间太久，我也搞不清了，在此表示下对他们的感谢！我龙之崛起开放游戏采石场还是以理解的方式给大家介绍，这样改起来可以随心所欲。希望大家能够喜欢～同时欢迎大家踊跃补充：）游戏目录下/Model/ctrl+f查找：修改：〓EmperorFigureModelstxt文本下，NPC参数。----------SpeedTable---速度表SpeedValue/////////21221/41////说明：这里指的是行人行走时速度与实际的数值等换，左边是速度，右边是数值。

例如，/，意思就是正常人速度的/，那么这个行人在括号描述里显示的速度数值就应该是；相反，你把某行人速度改为8（好像是上限了），那这个行人在游戏里显示的速度就是平常人的倍。NPC=PlayerVeryEasy=---玩家难度非常容易PlayerEasy=---玩家难度容易PlayerNormal=---玩家难度正常PlayerHard=1---玩家难度

龙之崛起开放游戏采石场

难PlayerVeryHard=---玩家难度非常难〓EmperorTaxSentimentModeltxt文本下，税率参数。格年产担格年产担格年产担格年产担亚麻格年产担格年产担格年产担生丝格年产担格年产担格年产担漆格年产担格年产担格年产担茶年产年产1年产2，土壤肥沃度5%，未灌溉，测试的作物是小麦和卷心菜。

格小麦：每年都稳定在，平均每格格小麦：每年都稳定在，平均每格格小麦：每年都稳定在，平均每格格小麦：不稳定。、1、1、，平均每格格小麦：每年都稳定在，平均每格以下为小麦和卷心菜混种：A：小麦：、1300、、1300。解决方法就是先随意输入个英文名字，在退出游戏去安装目录下的SAVE里，找到名字改为自己想要输入的中文，在进游戏可。

，本区其他相关连接：皇帝--龙之崛起全面研究byredbanana龙之崛起过关要求及热键by游荡的猫战役编辑器使用方法：（摘自网络）----作者：中国巨龙龙之崛起的战役编辑器分为地图编辑和城市编辑两个部奏。地图编辑地图编辑就是编辑每个城市的地图，由于我们可以选择游戏里给的已经编好的地图所有这个部奏是可选项。点击“城市地图”下拉菜单中的“新建”按钮，在新的城市地图列表里选则一个满意的地图，选择好地图大小和气候，例如：Chang-anHan(温和,极大型地图)，选择好中型地图和温和气候。（注意：本人测试认为：气候一定要在这设好了，以后编辑地图时虽然可以改动，但是容易出错，进入游戏调（diao）用不了，这个地图就不能用了；另外渡口建好后也不能重建或拆除，否则也会出现相同的毛病。

地图编辑按钮有terrain项，空陆地，水，树木，竹子，普通石头，铜矿，铁矿，石场，沙丘，盐碱地，废墟，河滩，高地，高地，低地，低地，道路，斜坡，半斜坡，山峰，人造建筑和圣地；setpoints项，入口，入侵，捕鱼，猎物，猛兽和猛兽；functions项，取消最后一个操作，点击到触发地点，旋转地图和更新地图。

草地：龙之崛起中好多东西都需要建在草地上，而只有有水的地方才能生成草地，在地图编辑器中建立一格的盐碱地，河滩，和水中的任意一项，都可以在周围格矩形范围内生成草地。

城门：先造一条路,在与这条路交叉造两段城墙,路要从城墙中间穿过去,然后只要保证路与城墙交叉部分附近为平地就行了。如图：图一图二OOOLLLLLXXXXXXXXOXXXXXXXXXXXXXXXXXXXLLLLLXXXXXXXXXXOLLLLLOOX为城墙0为路L为城门运河：首先保证地图上没有杂物妨碍奇迹的放置。

然后选定地图四个角落中的一个角，拖出运河来，然后沿着地图边缘在运河的水平方向上左右上下小范围晃动，以期找到合适的地点。一般来说陆地出入口和河流出入口设一组就可以，陆地出入口点设在距地图边缘，，格的平地上就可以了，而河流出入口点必须龙之崛起开放游戏采石场还要地图边缘的河流为格以上宽（包括格）。注意：Setpoints项各点设完之后可以在上面建树木和竹子，但不能建农田和建筑物，入口点和入侵点不能被水（河流），普通石头，铜矿，铁矿，废墟，高地，高地，山峰，人造建筑和圣地与城市隔开，其中高地，

高地可以通过斜坡和半斜坡连接城市与外界，水（宽度超过格的河流，周围平坦的可以通过建渡口的方式与外界连通）特别是入侵点是不可能用山峰，城墙只类把敌人隔在城市外面的，敌人会从隔离线里面出现在城市里。城市编辑的详细步奏为：A打开战役编辑器，自动建立一个空白的战役地图，也可以通过“ 战役 ”下拉菜单中的“ 新建 ”按钮来建立一个新的空白战役地图。B添加城市：打开战役编辑器后，可以看到编辑器界面的右侧上部从上到下有四个按钮：添加/移动城市和地区，城市和地区特征，贸易路线特征，国家特征。当前默认状态为“ 添加/移动城市和地区 ”按钮，点击该按钮下的子按钮“ 增加城市 ”，然后，在左面的世界地图上点一下鼠标左键添加一个城市，编辑器默认这个城市为玩家城市，换一个位置再添加一个城市。如果你对城市的位置不满意可以用第三个“ 移动 ”按钮来改变城市的位置，放好第一个城市后，点击鼠标右键取消当前选择的城市，在选择第二个城市放到何时位置。

如果你想删除当前选择的城市，可以通过“ 删除选择的目标 ”按钮实现，想要删除全部内容可以用“ 删除全部目标 ”按钮。C编辑城市特性：选择一个刚添加的城市，单击“ 城市和地区特征 ”按钮，我们可以更改所选城市的调用的地图，是否与玩家贸易，城市名称，统治者的民族，名称，军事经济的规模，购买，和贩卖的商品的种类和数量等，当然这些参数除了调用的地图和城市名称之外其他的各参数只有该城市为电脑控制时才生效。）选择任务栏中的任务条，单击“ 编辑任务 ”，在“ 任务设置 ”菜单中设置任务名称，介绍文字，胜利文字，帝国城市，军事目标等；设完后点“ 好 ”。单击“ 新目标 ”设置“ 任务目标 ”（非军事目标）；再设置好允许资源；）单击“ 增加任务 ”，再重复步奏）的操作；）再依次设置好战役介绍文字，战役标题（例如：龙之崛起-自编战役标题），战役胜利文字，派别等。G单击“ 战役 ”菜单中的“ 创建PAK文件 ”按钮，生成PAK文件，该文件在\皇帝龙之崛起\EMPEROR\Campaigns文件夹下。至此，全部战役编辑完毕，我们在游戏“ 历史战役 ”中就可以找到名叫“ 龙之崛起—自编战役 ”的历史任务了剧本：自己制作的，没什么特色，就是一个超级大地图，先给大家看张图：图片在游戏中截屏共计张，在用软件合成去除边框，全部由bullfrog_x版主完成并提供，特别感谢！这个图战役共分关，第一关：圣地；第二关：辉煌；第三关：征服如果不喜欢战役内容，可以自行修改，或者自己玩开放游戏也可以借用自制地图：）自制地图一共三张，分别是极大巨型大型。原帖由动如雷霆于--发表正需要这个，不过的升级补丁哪里有？？？呵呵，这个游戏太老了，网络上资源少，刚查了几个都失效了。

. 在. 0版中，秘技‘ DelianTreasury被取消，由‘ Shutime ’代替其作用编辑本段任务流程全攻略XiaDynasty夏朝Shelter&Sustenance(半坡村BANPO)过关目标(Goal)：有50人居住在村舍(PlainCottage)或更佳这是第一关，我们在陕西山西的半波村开始进行中国新石器时代的开发，与每种游戏的首个关卡般，重点并不是设法如何过关（因为太容易了），反而是让玩者熟悉整个游戏的操作。

原文地址：http://jawcrusher.biz/xkj/uO3TLongZhibEiYL.html