

# ATC CLUB 改档教室1 基础部分

---

starjet777

# 首先

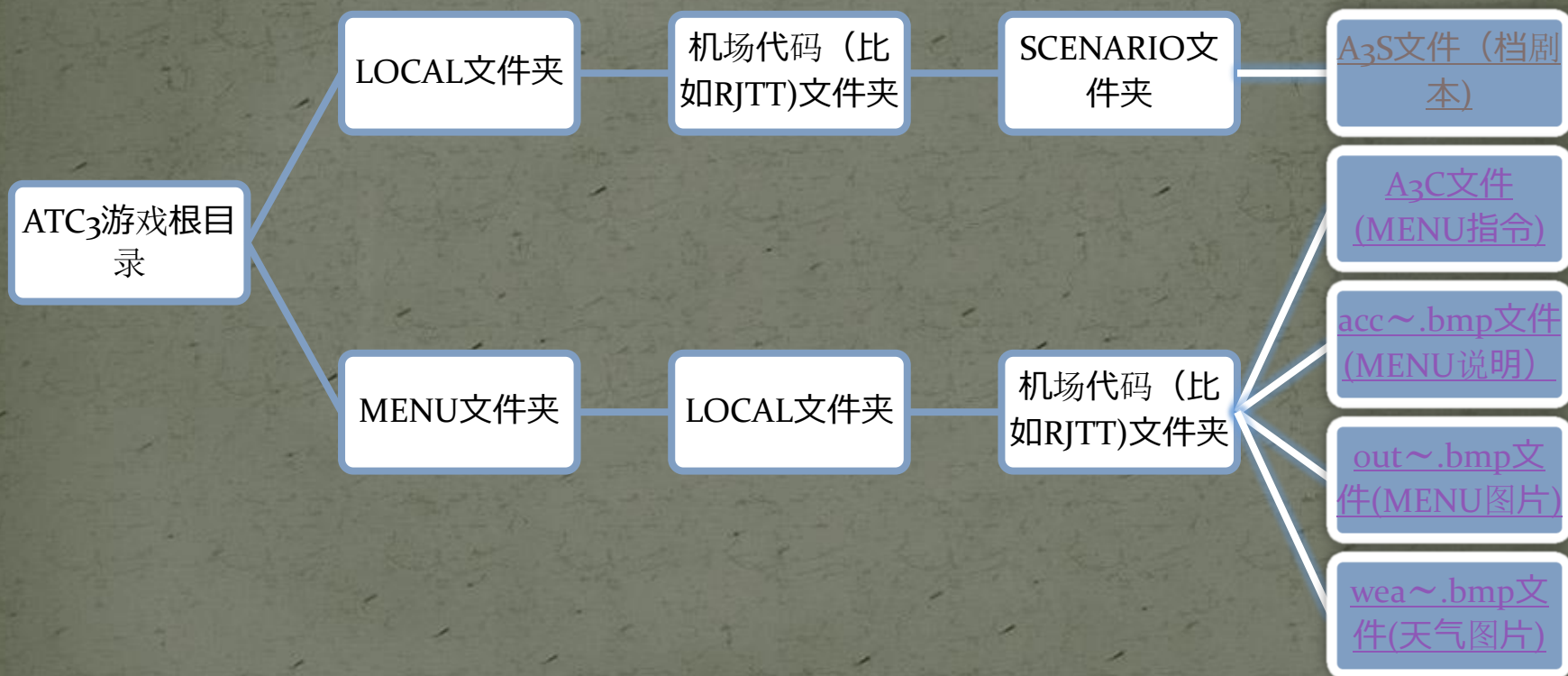
- 感谢大家参与这次改档教室
- 这次讲解改档基础结构
- 实际改档制作以后再讲

# 为什么我们做改档？

- ATC<sub>3</sub>的官方档只有六个(除了那霸的初期限定版)
- 8000日元的游戏，就六个档 是不是很可惜？
- 幸好，ATC<sub>3</sub>游戏的档构造不难，有一点知识，谁都可以做。



# 构成



# A3S文件

- A3S文件是最重要的。控制所有飞机动作。
- A3S文件可以用二进制编辑器或专用编辑器改写
- 我们论坛大部分会员使用专用编辑器做A3S文件，缺点是 如果要作新出的机场的改档，需要等新版编辑器出来。
- 用二进制编辑器优点在，出任何新机场都可以作改档。不过，改写很费时间，不推荐。

# A<sub>3</sub>C文件

- A<sub>3</sub>C文件又可说成MENU文件。
- A<sub>3</sub>C文件格纳选择画面的显示内容，过关与最高分信息。
- A<sub>3</sub>C有专用编辑器(与A<sub>3</sub>S编辑器不同)也可以用二进制编辑器进行编辑。
- 有些人不做A<sub>3</sub>C文件，只发布A<sub>3</sub>S文件。这样也可以。不过玩这种档时，需要把A<sub>3</sub>S文件改名成原有的A<sub>3</sub>S文件名。这个操作比较麻烦，所以建议大家制作A<sub>3</sub>C文件。



# MENU中使用的三个BMP文件



# 最后

- 改档的基本构成就是这样的，没有其他文件了。是不是很简单？
- 这次我就讲到这里，下次讲A<sub>3</sub>S文件的构成。
- 谢谢大家看到最后！ 下课！