



ATC CLUB 改档教室2 使用A3S编辑器

starjet777

v1

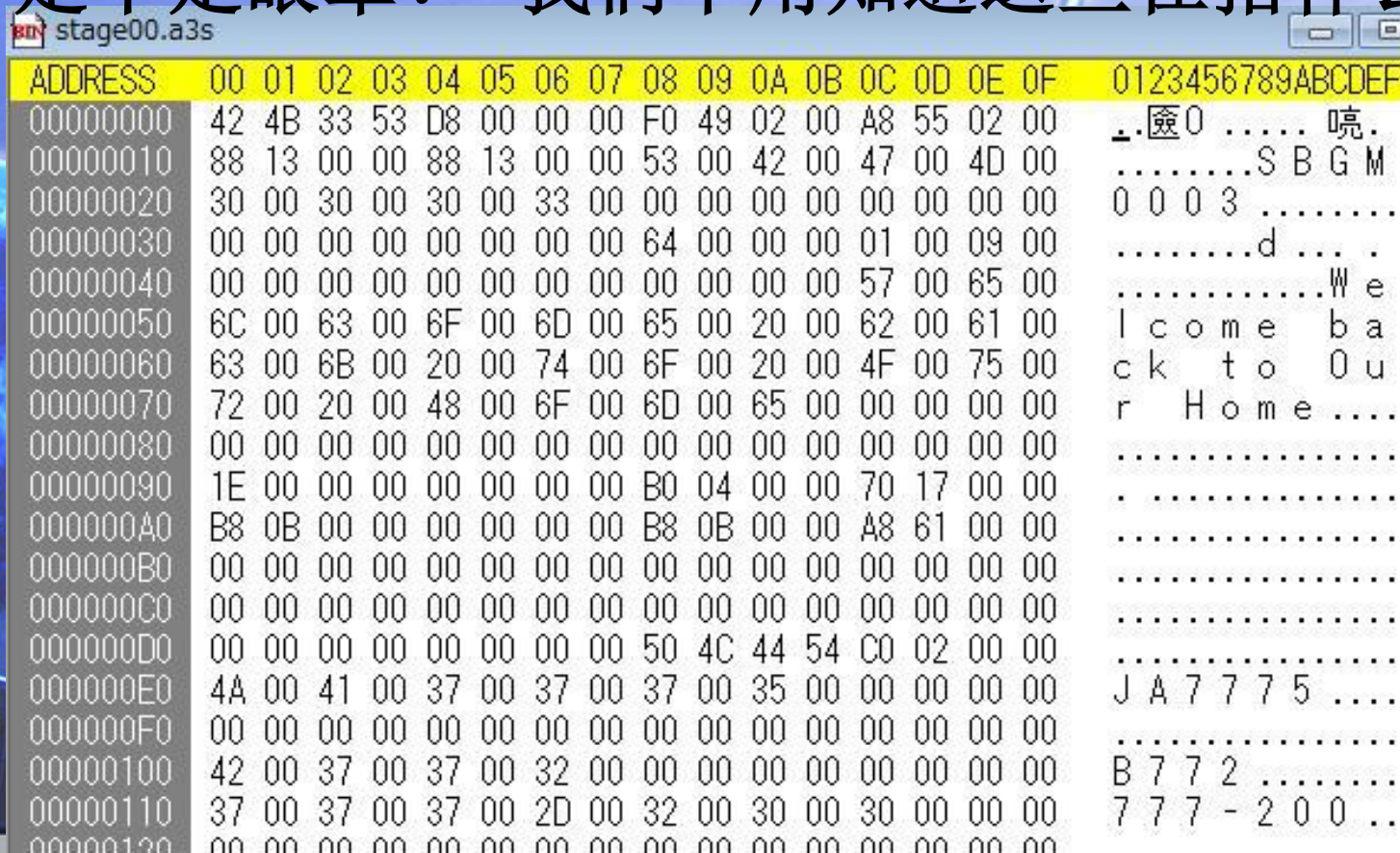
2009/3/11

首先

- 感谢大家参与第二次改档教室
- 这次讲解如何使用编辑器修改A3S文件
- 请准备好starjet777的改档编辑器

A3S的构成

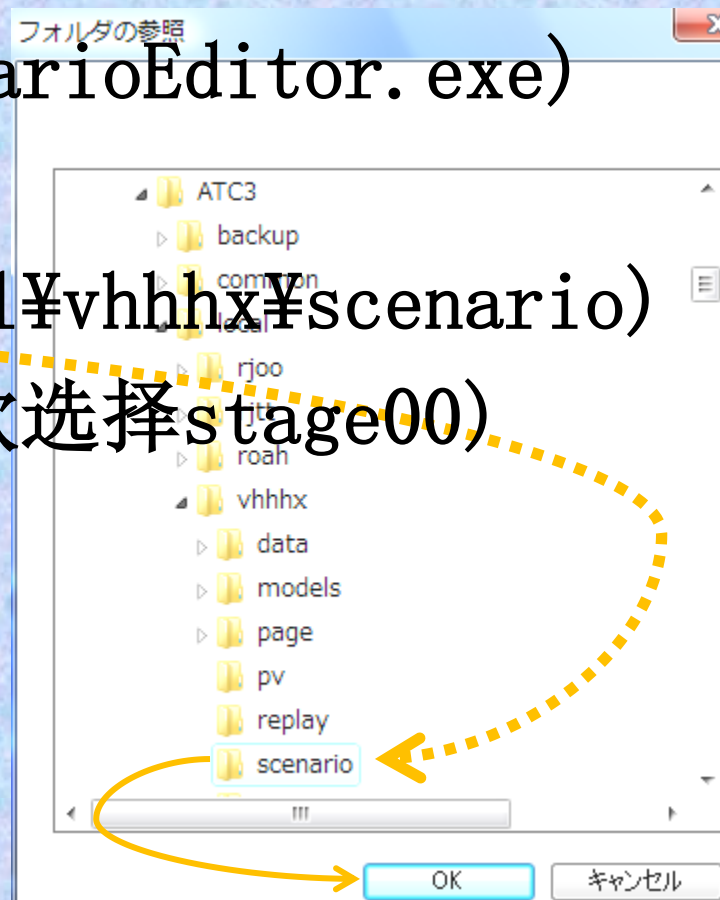
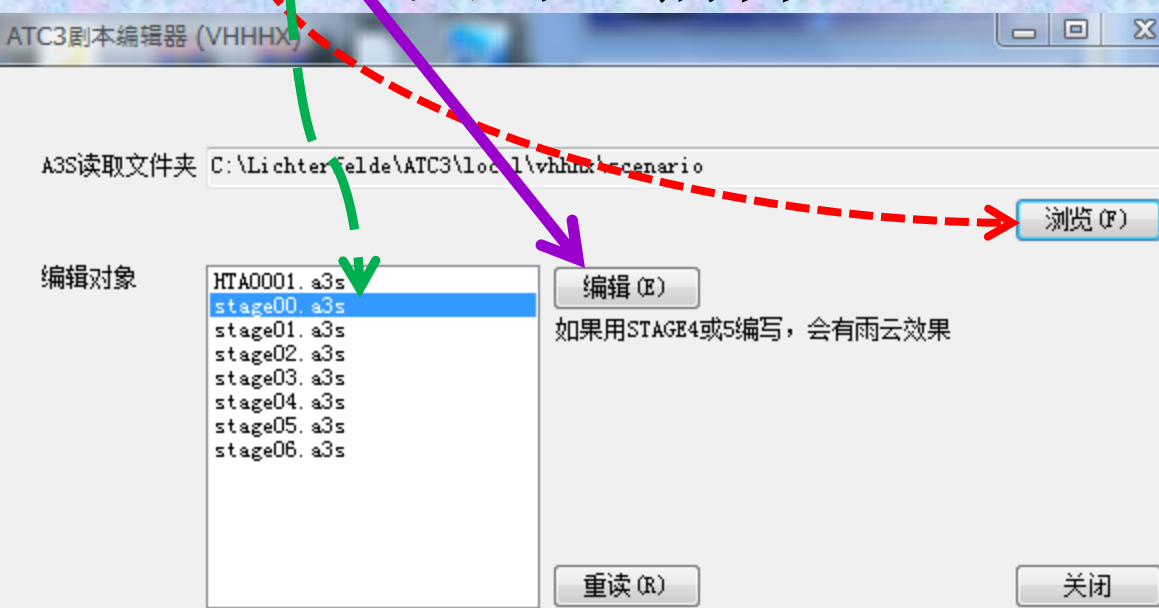
- 下图是把, 香港某个档的A3S文件用二进制(十六进制)编辑器打开时的效果(unicode)
- 是不是眼晕? 我们不用知道这些在指什么



ADDRESS	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	0123456789ABCDEF
00000000	42	4B	33	53	D8	00	00	00	F0	49	02	00	A8	55	02	00	.. 窗 0 噁.
00000010	88	13	00	00	88	13	00	00	53	00	42	00	47	00	4D	00S B G M
00000020	30	00	30	00	30	00	33	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0 0 0 3
00000030	00	00	00	00	00	00	00	00	64	00	00	00	01	00	09	00d
00000040	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	57	00	65	00We
00000050	6C	00	63	00	6F	00	6D	00	65	00	20	00	62	00	61	00	l come ba
00000060	63	00	6B	00	20	00	74	00	6F	00	20	00	4F	00	75	00	ck to Ou
00000070	72	00	20	00	48	00	6F	00	6D	00	65	00	00	00	00	00	r Home
00000080	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000090	1E	00	00	00	00	00	00	00	B0	04	00	00	70	17	00	00
000000A0	B8	0B	00	00	00	00	00	00	B8	0B	00	00	A8	61	00	00
000000B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000000C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000000D0	00	00	00	00	00	00	00	00	50	4C	44	54	C0	02	00	00
000000E0	4A	00	41	00	37	00	37	00	37	00	35	00	00	00	00	00	J A 7 7 7 5
000000F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0000100	42	00	37	00	37	00	32	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B 7 7 2
0000110	37	00	37	00	37	00	2D	00	32	00	30	00	30	00	00	00	7 7 7 - 2 0 0 ..
0000120	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

用编辑器改写A3S(1) 打开改档

1. 打开编辑器 (ATC3ScenarioEditor.exe)
2. 点“浏览”
3. 选择读档文件夹(local¥vhhhx¥scenario)
4. 选择个编辑对象 (这次选择stage00)
5. 点击“编辑”



用编辑器改写A3S (2) 基本选项

The screenshot shows a software window titled '剧本编辑画面' (Script Editing Screen). The address bar displays the file path: 'C:\Lichterfelde\ATC3\local\vhbx\scenario\stage00.a3s'. The main area contains a list of settings organized into columns. The first column lists settings with their IDs and descriptions, the second column shows their current values, and the third column shows their ranges. The settings include: (00-07 BIN)头文件 (42-4B-33-53-D8-00-00-00), (08-0B INT)游戏开始时间 (80000), (0C-0F INT)游戏结束时间 (84500), (10-13 INT)N过关分数 (5000), (14-17 INT)E过关分数 (5000), (18-33 UTF)BGM文件名 (SBGM0001), (34-37 INT)不使用 (0), (38-3B INT)版本 (不使用) (100), (3C-3F INT)不使用 (788463), (40-43 INT)照明开关 (0), (44-47 INT)不使用 (0), (48-4B INT)关号码 (0), (4C-7F UTF)剧本名称 (Let's begin a workout!), (80-83 INT), (84-87 INT) (0), (88-8B INT) (0), (8C-8F INT)天气 (0晴 257雨 3有云), (90-93 INT) (10), (94-97 INT) (0), (98-9B INT) (1000), (9C-9F INT) (6000), (A0-A3 INT) (3000), and (A4-A7 INT)能见度 (0为最高 数值越大越差).

头文件:不需要改动。

游戏开始, 结束时间:填写游戏的开始, 结束的时间(如果8点0分0秒, 写成“80000” 如果18点30分0秒, 写成“183000”)

N, E过关分数:指Normal, Expert模式下的过关分数

BGM文件名:指定游戏中播放的BGM文件 文件必须放在common¥bgm里, 文件格式必须为WAV

版本:默认为“100” 不需要更改

照明开关:“0”为关, “1”为开。控制所有照明(候机楼, 跑道, 城市)

剧本名称:直接用英文填写剧本名称, 26字以内(包括空格)最多28字, 多余的2字写在(80-83 INT)

天气:“0”为晴天 “3”为多云 “257”为下雨(257推荐与第3或4档配合使用)

能见度:“0”为视野最好, 数值调高有起雾效果 官档中最高是“80”

用编辑器改写A3S(3) 增加风向

事件数据

B_0003	B_0407	B_080B	B_0C0F	B_1013	B_1417
32	1000	80000	310	8	3005

增加 删除 编辑

事件编辑画面

(00-03 INT)填写' 32'

(04-07 INT)' 1000' (風)' 1010' (其他)

(08-0B INT)发生时间

(0C-0F INT)风向(風)' 0' (BS)' 1' (DB)

(10-13 INT)风力(風)' 1' (BS)时刻(DB)

(14-17 INT)QNH(風)

(18-1B INT)

32

1000

83000

330

16

2992

0

关闭

点击时间数据部分的“增加”，打开事件编辑画面

(00-03):填写“32” 直接写上32就可以

(04-07):填写“1000” [其他]在香港不使用

(08-0B):填写风向转变时间 5-6位(跟基本选项的开始/结束时间填写的格式一样)

(0C-0F):填写风向。2-3位 影响可使用的跑道方向(格式为10到360)

(10-13):风力 单位为节/秒 1-2位(官档最大值是17)

(14-17):填写QNH(修正海压)单位为inHg

(18-1B):不使用(填写“0”)

(例)

B_0003	B_0407	B_080B	B_0C0F	B_1013	B_1417
32	1000	173000	120	13	2998
32	1000	181000	110	15	2997
32	1000	183400	100	14	2996

在这个情况下，风会这样改变

- 17:30~18:09 风向120度 风力13节 修正海压2998
- 18:10~18:33 风向110度 风力15节 修正海压2997
- 18:34~最后 风向100度 风力14节 修正海压2996

用编辑器改写A3S(4) 增加登场飞机1

把机材数据复制到剪贴板

增加 删除 编辑

(70-7...	(80-8...	(90-9...	(A0-A...	(A4-A...
	SPOT3		0	1
KLAX			SPOTOUT	
	SPOT18		0	1
RJAA			SPOTOUT	
			0	1
RCTP	SPOT3		MAGOG	

機材編集画面

(00-0F UTF)PVM文件名

(10-1F UTF)不使用

(20-2F UTF)机型代码

(30-4F UTF)显示的机型名

(50-5F UTF)航空公司代码

(60-6F UTF)航班号

(70-7F UTF)不使用

(80-8F UTF)默认机位 (到达机留空)

(90-9F UTF)不使用

(A0-A3 INT)不使用

(A4-A7 INT)指令次数 (与下面指令数一致)

B-2301

A320

A320-200

CES

CES104

SPOTS

0

0

指令

(00-0...	(04-0...	(08-0...	(0C-0...	(10-1...

点击指令部分的“增加” 打开飞机编辑画面

(00-0F):填写PVM文件名(下页有说明)

(20-2F):填写机型文件夹名(下页有说明)

(30-4F):显示的机型名(显示在进程条里, 波音飞机一般不写“B” 直接写成“777-200”)

(50-5F):填写机型文件夹里的航空公司文件夹名(下页有说明)

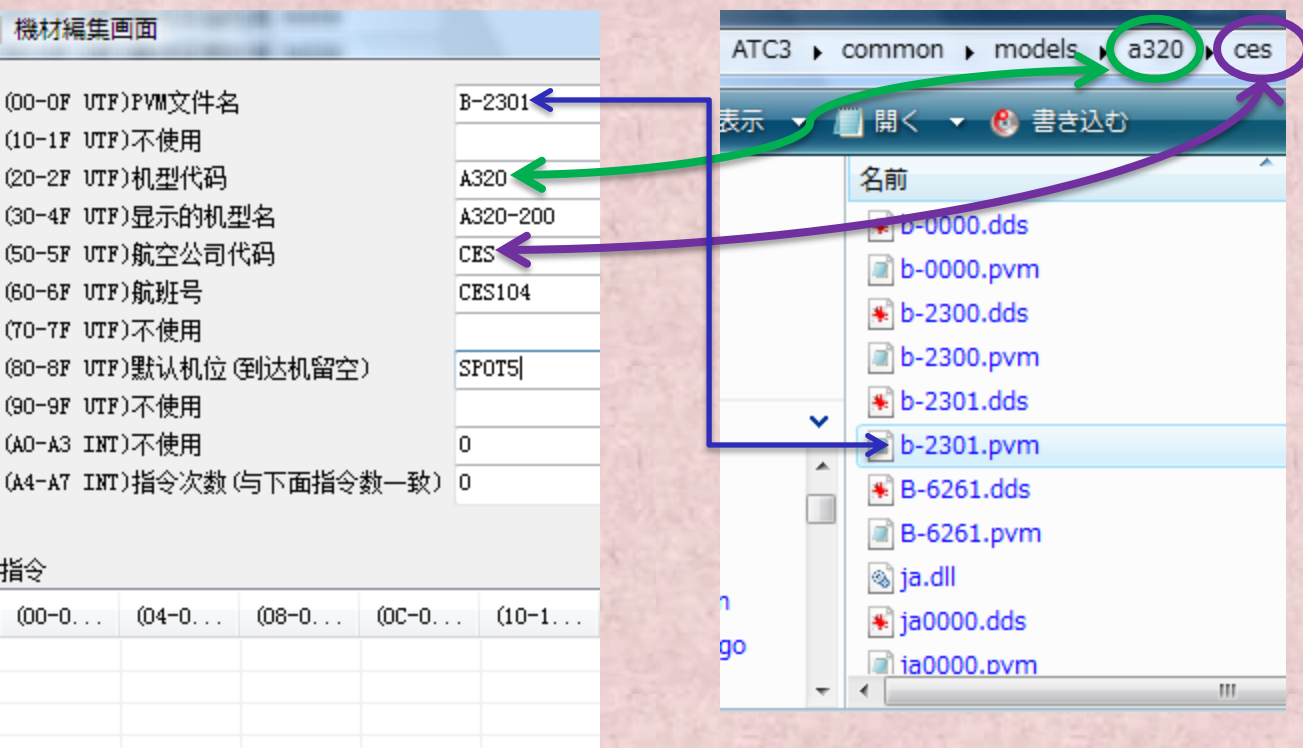
(60-6F):填写航班号(与涂装不关联, 比如:可以JAL 航班号+MU涂装)

(80-8F):填写默认机位, (游戏开始时的飞机停止位置。)到达的飞机必须留空。

(A4-A7):指令次数, 必须与下面的指令次数一致。
如果不一致, 会造成这个档永远读不出! (如果这里填写“0” 并不给任何指令, 可以使这架飞机停在“默认机位” 不要求任何许可, 一直停到游戏结束)

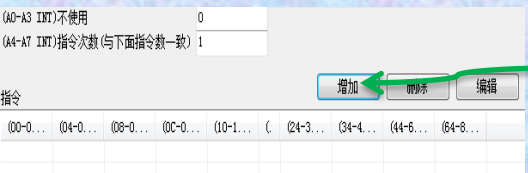
用编辑器改写A3S (5) 增加登场飞机2

- 因为飞机编辑画面的填写有一点复杂，在这里用图说明一下。

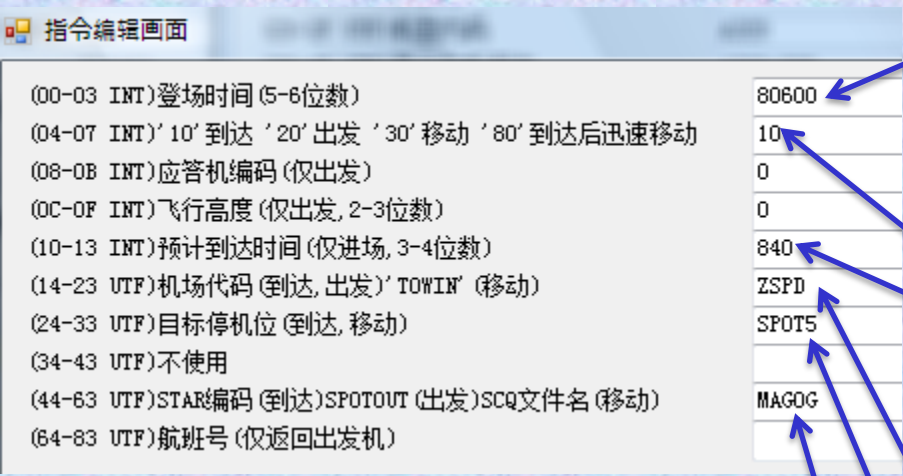


- 一个PVM只能出现一次 (PVM文件名不可以重复)
- 建议所有字都用大写写 (包括后面讲解的“指令部分”。)

用编辑器改写A3S (6) 增加飞机指令(到达)

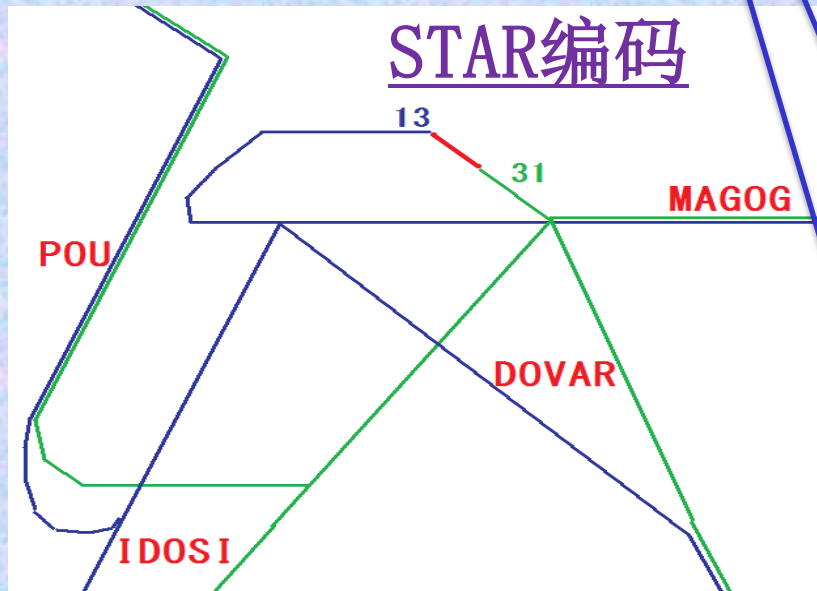


点击飞机编辑画面里的“增加” 打开指令编辑画面



80600
10
0
0
840
ZSPD
SPOT5
MAGOG

- (00-03): 登场时间, 指定飞机出现的时间。(跟基本选项的开始/结束时间填写的格式一样)
- (04-07): 指令代码 到达飞机填写“10”
- (10-13): 到达时间 3-4位数, 不写入秒。如果实际到达时间(到达停机坪的时间)超过这个时间15分以上, 会增加压力值。
- (14-23): 填写飞机的出发机场4位代码。(可使用机场列表请到论坛寻找)
- (24-33): 填写飞机降落后要求的停机坪。虽然玩者可以更改到达停机坪, 建议计算好停机位置, 写入恰当的停机坪编号。
- (44-63): 写入STAR(进场)编码(看左图) 到达飞机会按指定的进场方式进场



用编辑器改写A3S (7) 增加飞机指令 (移动)

(00-A3 INT) 不使用 0
(04-A7 INT) 指令次数 (与下面指令数一致) 1

指令

增加 删除 编辑

(00-0...	(04-0...	(08-0...	(0C-0...	(10-1...	(14-3...	(18-4...	(22-5...	(26-6...	(30-7...	(34-8...	(38-9...	(42-A...

点击飞机编辑画面里的“增加” 打开指令编辑画面

指令编辑画面

(00-03 INT) 登场时间 (5-6位数)	80600
(04-07 INT) '10' 到达 '20' 出发 '30' 移动 '80' 到达后迅速移动	30
(08-0B INT) 应答机编码 (仅出发)	0
(0C-0F INT) 飞行高度 (仅出发, 2-3位数)	0
(10-13 INT) 预计到达时间 (仅进场, 3-4位数)	0
(14-23 UTF) 机场代码 (到达, 出发) 'TOWIN' (移动)	TOWIN
(24-33 UTF) 目标停机位 (到达, 移动)	SPOT8
(34-43 UTF) 不使用	
(44-63 UTF) STAR编码 (到达) SPOTOUT (出发) SCQ文件名 (移动)	SPOTEVT102
(64-83 UTF) 航班号 (仅返回出发机)	

(00-03): 登场时间, 指定飞机要求移动的时间。(跟基本选项的开始/结束时间填写的格式一样)

(04-07): 指令代码 普通移动填写“30” 如果是到达的飞机并希望那架飞机尽快要求移动, 填写“80” 这样飞机准备好就马上要求移动 (不管是否已到上面填写的登场时间)

(14-23): 移动的飞机填写“TOWIN”

(24-33): 填写让飞机移动过去的目标停机位。飞机将从现在所在的停机位要求移动到这里指定的停机位。

(44-63): 指定SCQ文件名, 香港可以使用3个, 分别(SPOTEVT102, SPOTEVT208, SPOTEVT606) 这个影响要求许可时的呼叫代码。可以重复, 同时登场相同SCQ。

- “30”和“80”移动, 填写内容相同。不过“80”移动只能使用在进场的飞机到达停机坪之后第一次要求的移动。

- 所有飞机不可以从SPOT16-20要求移动。 (可以移动到这些停机位)

用编辑器改写A3S(8) 增加飞机指令(出发)

(A0-A3 INT)不使用 0

(A4-A7 INT)指令次数(与下面指令数一致) 1

指令

增加 删除 编辑

(00-0...	(04-0...	(08-0...	(0C-0...	(10-1...	(14-3...	(18-4...	(1C-5...	(20-6...

点击飞机编辑画面里的“增加” 打开指令编辑画面

指令编辑画面

(00-03 INT)登场时间(5-6位数)

(04-07 INT)'10'到达'20'出发'30'移动'80'到达后迅速移动

(08-0B INT)应答机编码(仅出发)

(0C-0F INT)飞行高度(仅出发, 2-3位数)

(10-13 INT)预计到达时间(仅进场, 3-4位数)

(14-23 UTF)机场代码(到达, 出发)'TOWIN'(移动)

(24-33 UTF)目标停机位(到达, 移动)

(34-43 UTF)不使用

(44-63 UTF)STAR编码(到达)SPOTOUT(出发)SCQ文件名(移动)

(64-83 UTF)航班号(仅返回出发机)

80600

20

5133

290

0

ZSAM

SPOTOUT

(00-03):登场时间, 指定飞机要求出发许可的时间。(跟基本选项的开始/结束时间填写的格式一样)

(04-07):指令代码 出发的填写“20”

(08-0B):填写应答机编码 使用0-6数字, 4位(比如, 8146这种是不存在的)

(0C-0F):填写飞行高度(FL)比如, 270, 320等

(14-23):填写目的机场。(可使用机场列表请到论坛寻找)

(44-63):出发飞机填写SPOTOUT(大阪等有其他指令, 香港不使用)

(64-83):航班号 如果到达飞机返航的时候需要改变航班号, 新航班号填写在这里。(例 CES108) 普通出发机把这里留空。

保存之前

- 请确认以下内容是否已设置好
 - ✓ 指令次数填写的是否与实际指令数相同?
 - ✓ 预计到达时间填写格式是否正确?
 - ✓ PVM是否在重复? (不可以重复)
 - ✓ 风向等是否已设置好?

最后

- 感谢大家看到最后 改档教室2结束。
- 下一期讲解A3C与BMP (MENU文件), 也就是最后一堂课了。
- 起立! 再见!

