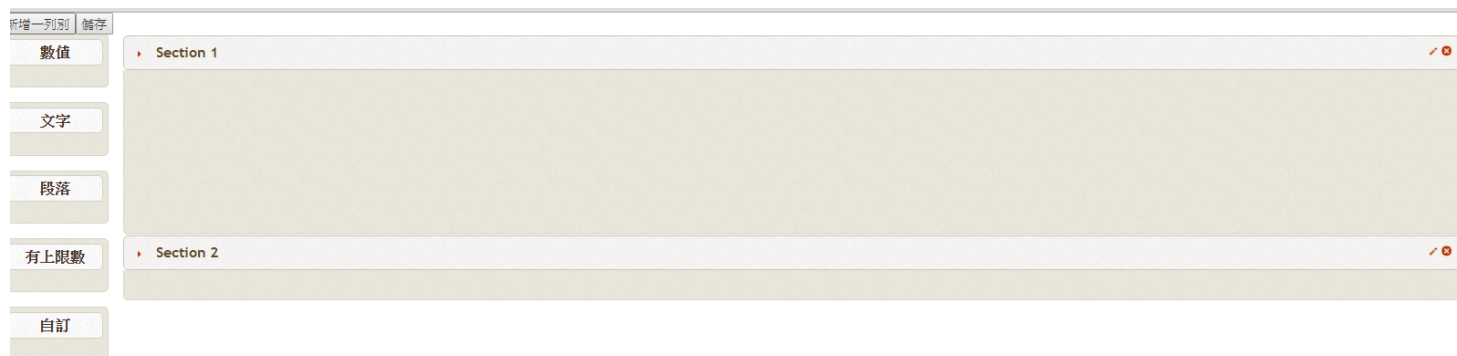




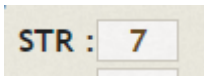
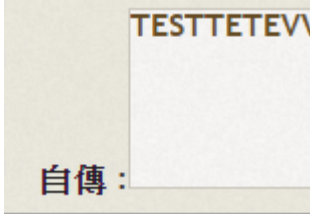
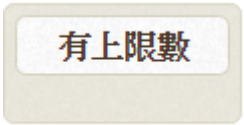
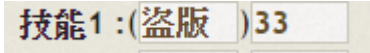
此模組為給使用者自訂出自己想要的遊戲模組,創建完成後點擊儲存按鈕會把使用者創造出來的模組給下載

- 畫面左方為能力的類別,右方為模組的各個區塊分類,可使用滑鼠將能力拖曳進右方的區塊
- 在模組裡面,目前每個能力值可以分成五類
 - 數值: 能力表示方式為數值,例如經驗值
 - 文字: 能力表示方式為文字,例如狀態值
 - 段落: 文字加長版,能力表示方式為一個大段落,例如自傳
 - 有上限數: 能力表示方式為數值,但是有上限值, 例如 HP (11/18)
 - 自訂: 自訂能力名稱, 例如 技能一(繪畫):77
- 右方每個區塊為模組的各個分類, 以COC為例子(右方遊戲時的顯示)



- 角色能力為分類名稱
- 而STR, CON等則是數值類別的能力值
- 分類名稱的欄位右邊鉛筆記號點擊則可以修改分類名稱,點擊X 則可以刪掉該分類
- 能力值右上角的鉛筆可以修改內容,X則可以刪掉
- 在每個分類區塊使用滑鼠可自由拖曳改變順序
- [新增一類別]可以增加一個分類區塊
- [儲存]可以把現在的紀錄下載並存成網頁版模組檔案

各類數值簡介

類別	可填內容	顯示範例
	名稱: 預設數值	 名稱: STR 預設數值:7
	名稱: 預設字元	 名稱: 職業
	名稱: 預設字元	 名稱: 自傳, 預設字元:TEST.....
	名稱 預設數值 預設上限	 名稱: MP 預設數值: 11, 預設上限: 10
	名稱: 預設數值	 名稱: 技能1 預設數值: 盜版

接下來的資訊很重要!!!!!!



模組第一個分類會放在角色顯示上, 左方是COC6板
模組,大家可以看到大概放了六個左右就會滿了, 所以請盡量不要放太多技能在第一個分
類上