

KeiFrame · 星际背板工具

KeiFrame 是一款面向《星际争霸 II》合作模式的背板提醒工具。

最新版说明请参考 <https://www.kdocs.cn/l/cvCj6uEth9os>

下载地址：<https://pan.quark.cn/s/fd3b39e8c316?pwd=XBLq>

主要功能

- 基于游戏内时间的事件提醒
- 自动识别官方合作地图和部分突变因子，对地图进攻波次，大多数「净网行动」事件与以及突变因子的事件进行提醒
- 支持自定义提示消息的关键词、位置，大小，颜色与字体，以及提示音频
- 支持自定义背板消息
- 支持手动开启倒计时和快捷笔记本小抄功能
- 以上功能附带图形化设置窗口（GUI）
- 允许通过替换文件，自定义软件图标图标和识别用素材

环境需求：

游戏设置的显示模式为窗口模式或者窗口模式（最大化），**不能**是全屏

端口 6119 为保留为游戏可用状态，如果不确定，可以问 AI 如何确认，或者直接运行端口修复.bat，为系统保留该端口。

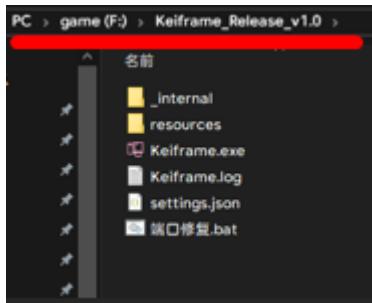
需要全功能的话游戏窗口必须在 1920-2560 之间，比例为 16:9，游戏语言为简体中文或者英文。

如果使用窗口模式（最大化）则系统分辨率为 1920*1080 或者 2560*1440。窗口模式则请参考我的文档/StarCraft II/Variables.txt 内 width 和 windowwidth 都必须在宽度范围内，windowheight 和 height 则为宽度的 9/16。窗口大小不符合要求的话也可以用，但净网的背板识别，因子和敌方种族的自动识别，以及将来涉及到需要图像识别的功能可能不可用。

操作系统建议使用 win10 或 win11

使用说明：

太长不看版：



1. 将压缩包到任意**只含英数文件夹路径**，双击 keiframe.exe 即可正常运行

即如图所示，打开软件目录时，红线所在路径部分不含中文。

运行后可以看到主界面

2. 在确认除了运行的游戏程序外，没有任何一个窗口名为 StarCraft II 或者《星际争霸 II》时，开启一局官方模式的合作任务即可。

如果遇到虚空撕裂或者往日神庙时，需要手动点击主界面的小锁按钮解锁了，手动选择撕裂左或者撕裂右，庙 A 或者庙 B 模式。也可以参考后面设置快捷键切换

撕裂左对应第一波红点 3 分钟出发，撕裂右对应第一波红点在 4 分钟出发。

庙 A 对应 6 分钟第一波混合体为地面混合体，庙 B 对应 6 分钟第一波混合体为空军混合体。

如果需要操作界面，需要手动点击小锁图标才能操作，具体见后

如果自动识别失败（比如网络延迟或非官方地图），如何通过主界面的“地图列表”手动强制加载。

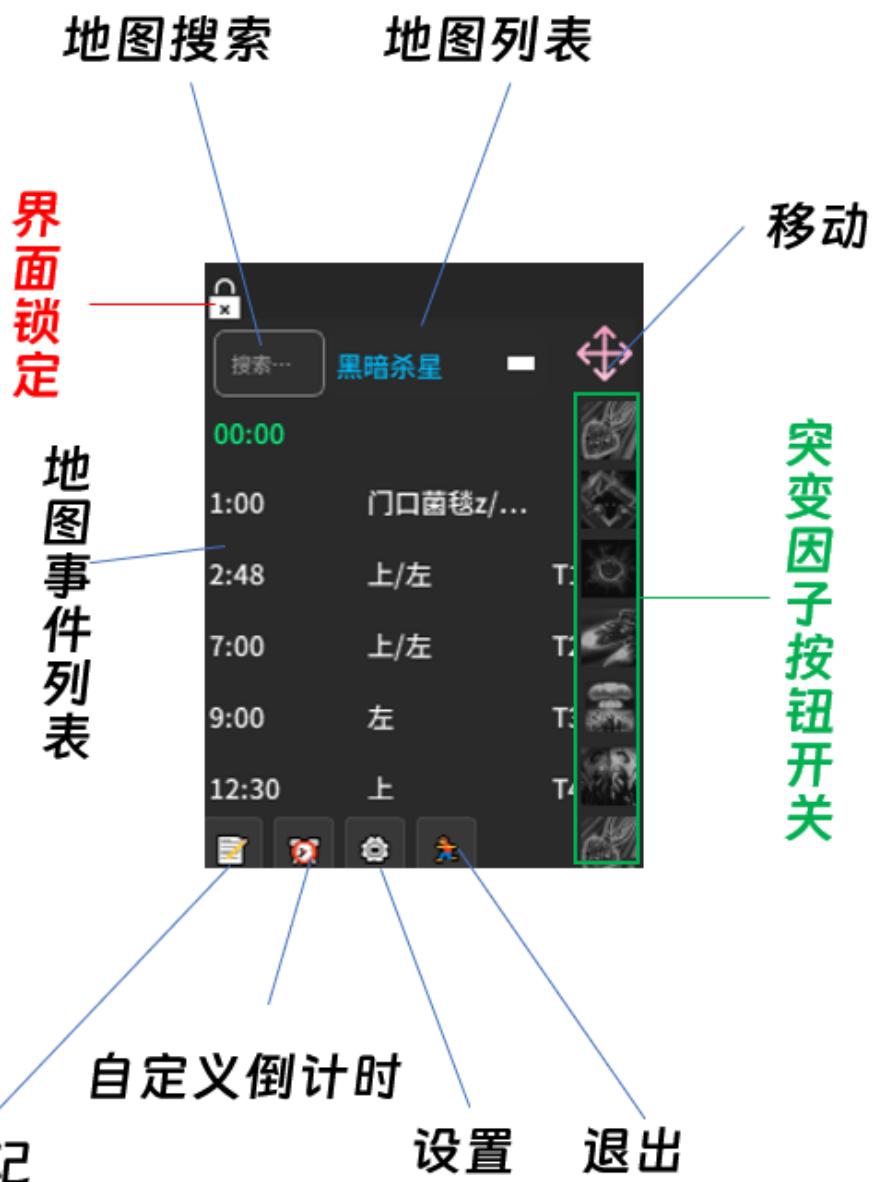
关于净网行动：

1. 部分情况下 OCR 识别可能会卡顿，此时将左上角部分移动到屏幕较暗的地方（例如未探测区域）或者纯黄沙部分这些底色比较纯正的地方可以恢复

2. 由于游戏模式限制，净网行动无法提前预测奥罗娜途径第二到第三终端，第三点到第四终端（一开始家里净化的算第一点）路上时刷新的红点，请自己准备

关于亡者之夜和营救矿工：只会预测红点波次，不会预测特殊僵尸进攻波次。

主界面说明：



界面锁定：点击后解锁才能在界面操作，上锁状态下不能操作任何主界面内容。

地图搜索&地图列表：如果玩非官方合作模式导致无法自动识别地图时，可以点地图列表下拉选择对应地图，也可以先在搜索框输入关键字之后再选择。

移动：临时拖动窗口到喜欢的位置，单纯拖动没在设置里保存位置的话，下次重新启动后位置不保留。

地图时间列表：显示当前地图时间列表，会随着时间滚动

突变因子按钮开关：如果对应突变因子提醒已经激活，按钮会从黑白变成彩色，也可以手动点击提示开启。其中进攻部署是有两种模式，最上面的进攻部署是对应人族和虫族的进攻部署，最下面的部署是对应神族的进攻部署的时刻提醒。如果已经识别到进攻部署，在识别到AI是神族的时候会自动切换到神族进攻部署

笔记：临时显示对应地图的笔记，一段时间后消失，具体见后。

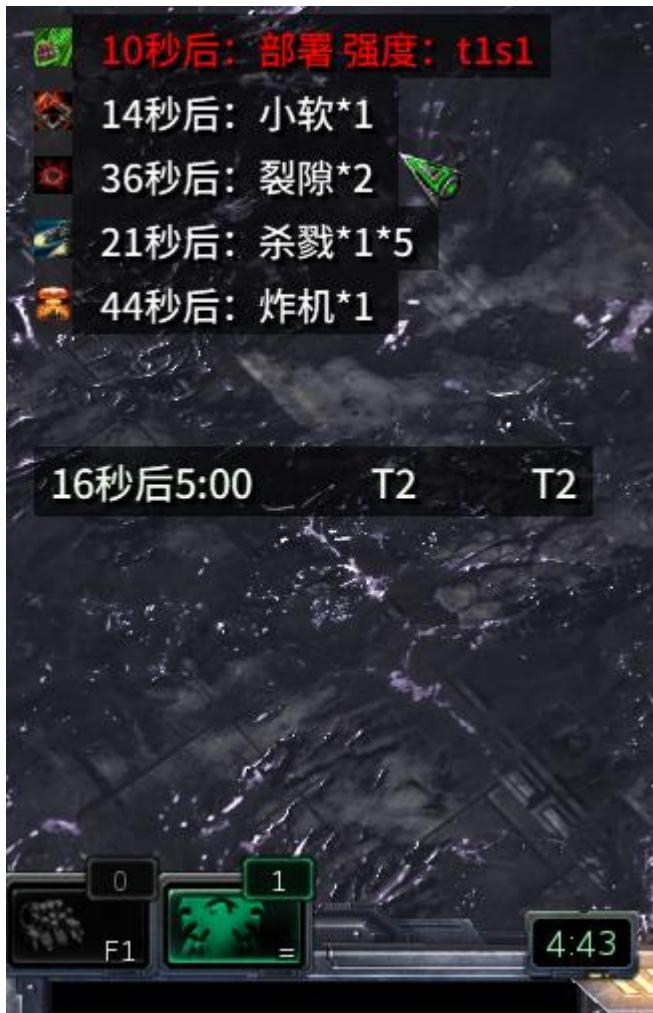
自定义倒计时：手动开启一个倒计时，具体见后。

设置：打开设置窗口。

退出：退出程序。

地图与突变因子提醒说明：

大部分游戏会自动读取地图和因子信息，并在屏幕上显示。如果需要调整参考后面设置部分



遇到虚空撕裂或者往日神庙，或者因子读取不正常的情况，需要手动解锁后点击按钮选择模式或者开关因子。



笔记功能说明：



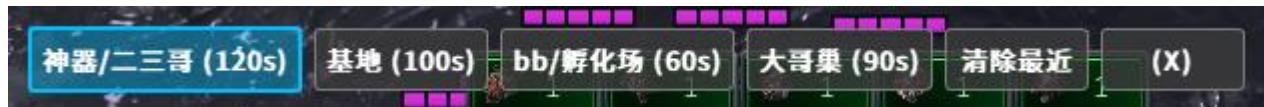
点击笔记按钮显示当前地图的的笔记，显示数秒后消失。具体时间设置里面可以调。

也可以选择按快捷键，第一次按快捷键显示，再按一次快捷键消失。笔记显示时不会影响游戏操作

笔记存在工具的根目录 resources/memo/对应{地图文件名称}.png 里面。可以自己拿画图或者 photoshop 做好喜欢的笔记命名好文件放 memo 目录里

文件名只以地图名为准，例如机会渺茫-人虫和机会渺茫-神都会共用机会渺茫.png 作为笔记

自定义倒计时提醒说明：



点击○会跳出个临时菜单，之后可以什么都不做现实时间界 5 秒后启动当前选择的倒计时，也可以手动开启选择喜欢的倒计时，或者可以点击 (x) 退出倒计时菜单。按倒计时快捷键会循环选择，例如按第一次倒计时快捷键唤出倒计时菜单并默认选择第一个倒计时，按第二次快捷键选择第二个选项，如此类推。

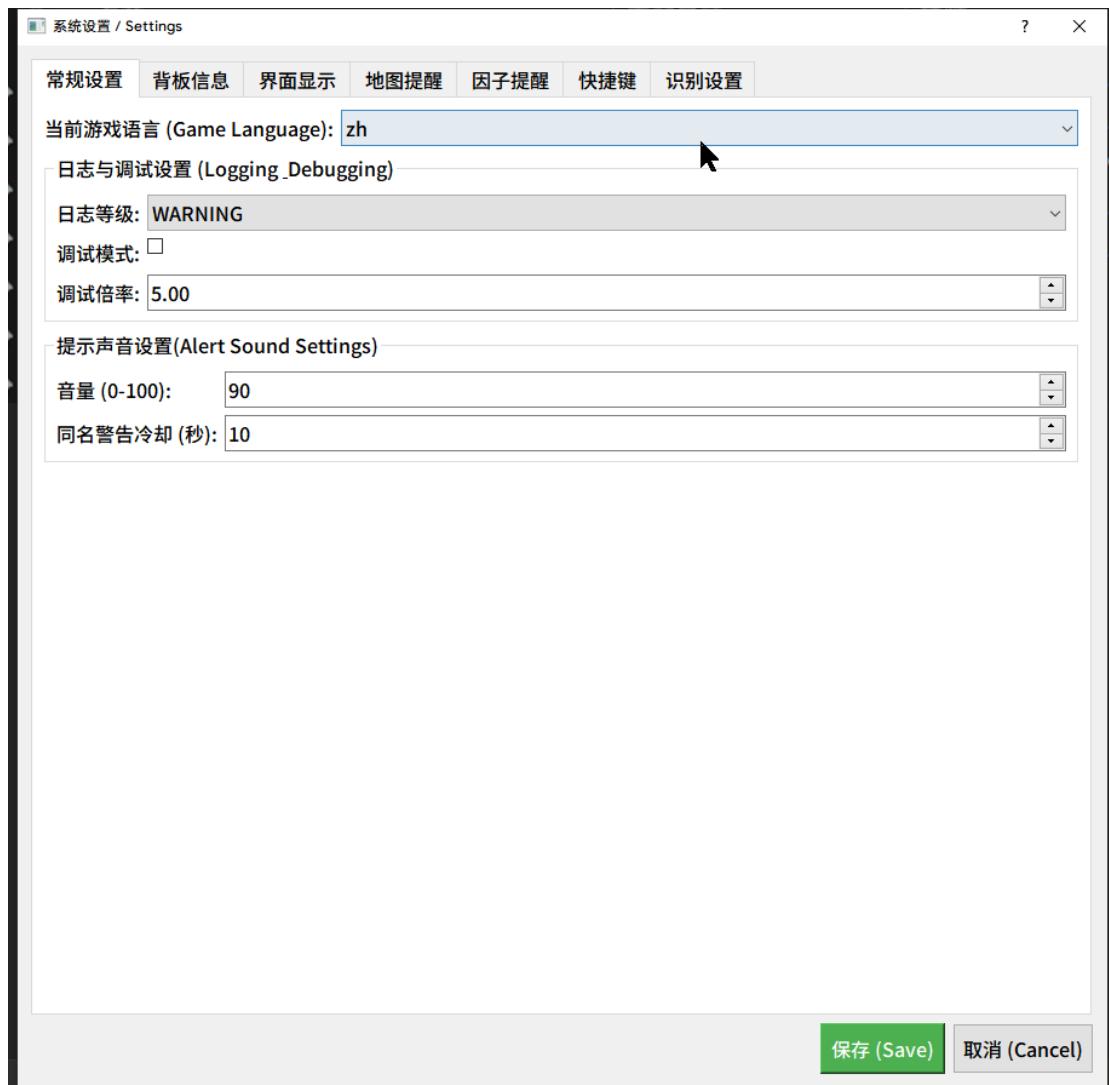
时间倒计时会以点开菜单为准，例如游戏时间 4 分钟开启倒计时菜单，之后什么都不做，此时默认选择了 120 秒倒计时，那么这个启动的倒计时会正常在 6 分钟结束，而不是 6 分钟游戏时间+5 秒现实时间的延迟。

设置内容说明：

除了背板信息调整，所有设置都在点击保存后生效。

下面只针对设置画面的重点部分说明，其他自行探讨。

常规设置



游戏语言主要影响到净网 OCR 识别，如果简体中文游戏语言选 zh，英文游戏语言选 en。

日志等级：调试用，默认 warning 只记录重点信息。如果出现 bug 可能需要提交 keiframe.log 记录排查。

调试模式：用虚假测试数据代替游戏数据测试背板状态情况，如无必要不要勾。

背板信息

系统设置 / Settings

常规设置 背板信息 界面显示 地图提醒 因子提醒 快捷键 识别设置

数据备份与恢复 (Excel)

注意：导入 Excel 会直接覆盖数据库对应类型的全部旧数据（excel无记录则删除）。

建议：若仅微调数据，请优先使用下方的“在线编辑”功能。

建议提前备份resources/db内的map.db或者mutators.db文件，以防误操作导致数据丢失。

导出地图配置 导入地图配置 导出突变因子 导入突变因子

背板数据在线编辑

类型: 地图 (Map) 目标: 克哈裂痕

	时间点 (Label)	节点 (净网限定)	提醒事件	科技等级	声音文件	风暴英雄
1	2:00		T1	T1	Default.mp3	雷
2	5:00		T2	T2		泰德
3	8:00		分矿1	T3		诺技
4	11:00		T4	T4		炸泽
5	14:00		分矿2	T5		烤主
6	17:00		T6	T6		123
7	20:30		T7	T7		1123
8	24:30		T7	T7		112233
9	26:30		T7	T7		112233
10	28:30		T7	T7		
11	30:00		T7	T7		

添加行 删除行 保存当前页到数据库 (Save to DB)

保存 (Save) 取消 (Cancel)

导出导入见上，如果不是需要批量修改建议还是不使用导入。

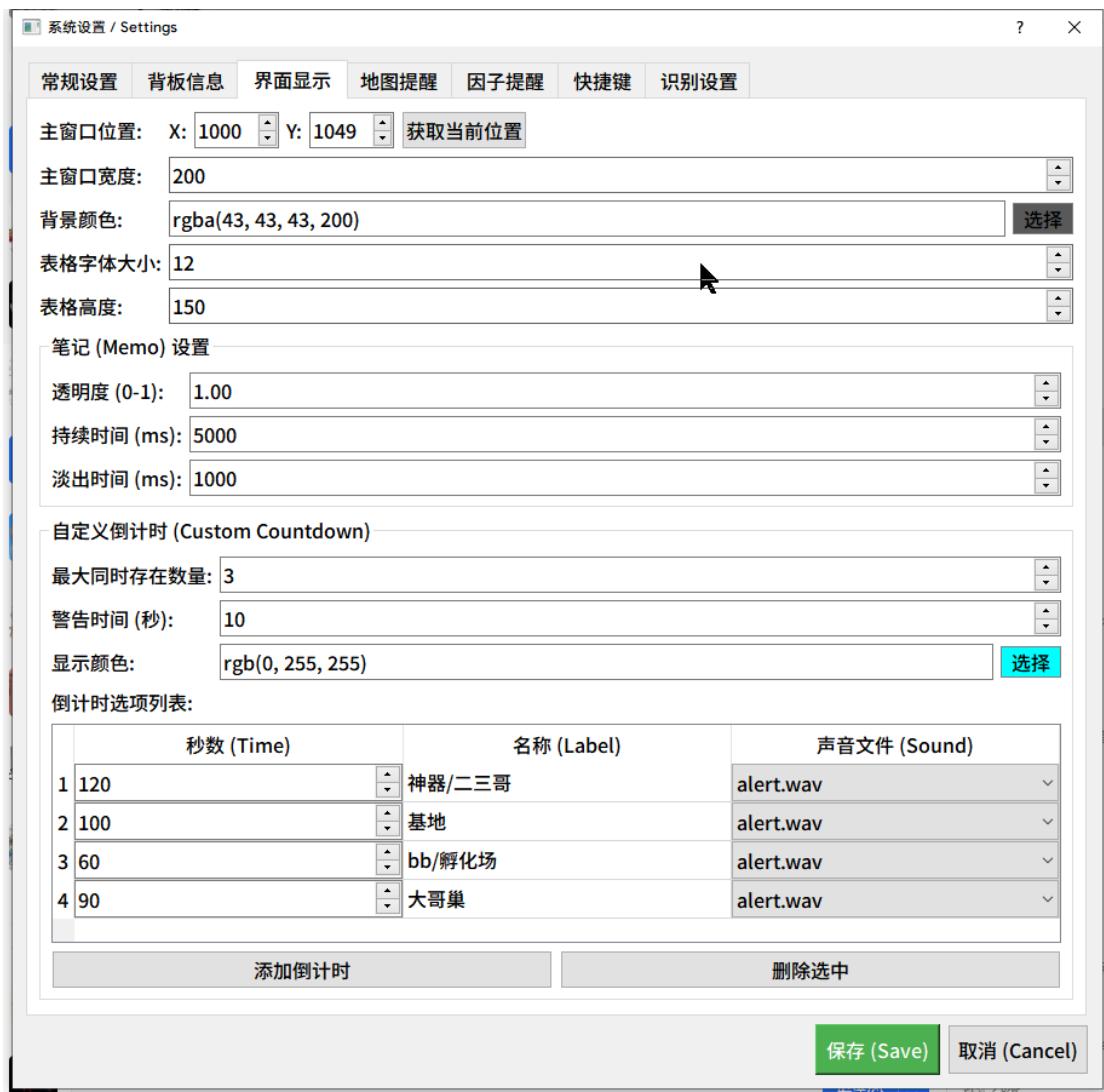
下方双击对应单元格即可修改内容，修改导致显示结果可以参考实际提示信息



声音文件在项目目录下的 resources/memo/sounds 里面放好对应文件后，在声音文件位置输入对应文件名（包括后缀），即可在警告时间时播放对应音频。可以参考上面的设计和保存的文件。有兴趣的可以自己拿 ai 做点喜欢的语音调进去。

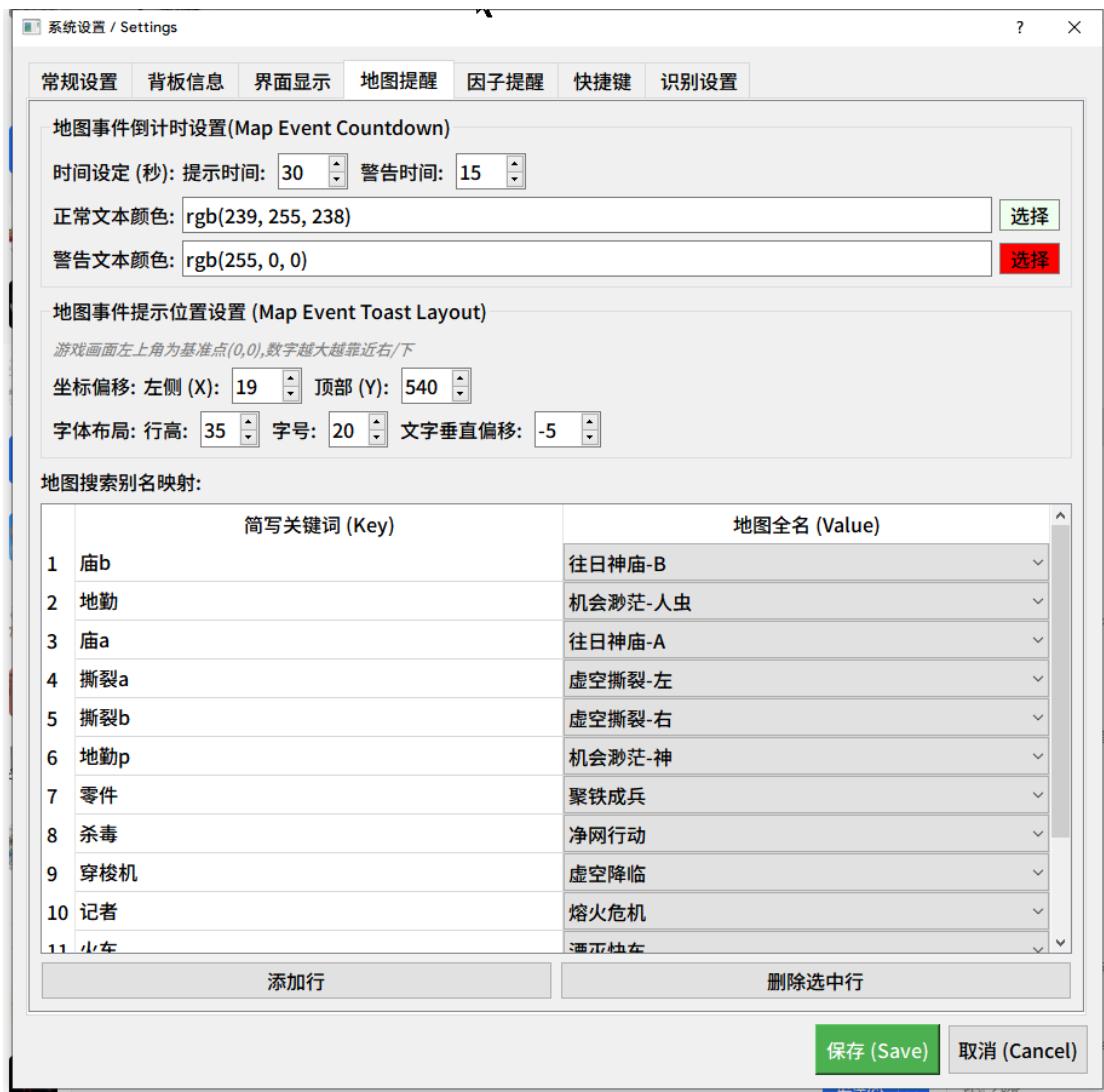
在这里每个分页做完修改，需要点击 **保存当前页到数据库** 按钮才能生效。修改完之后不会立刻生效，可能需要关闭设置窗口再打开一遍，或者开启一局新的游戏才行。

界面显示



想永久记录新的主窗口位置的话，拖拽主窗口到适当的位置后，进入该分页->获取当前位置，再点保存即可。

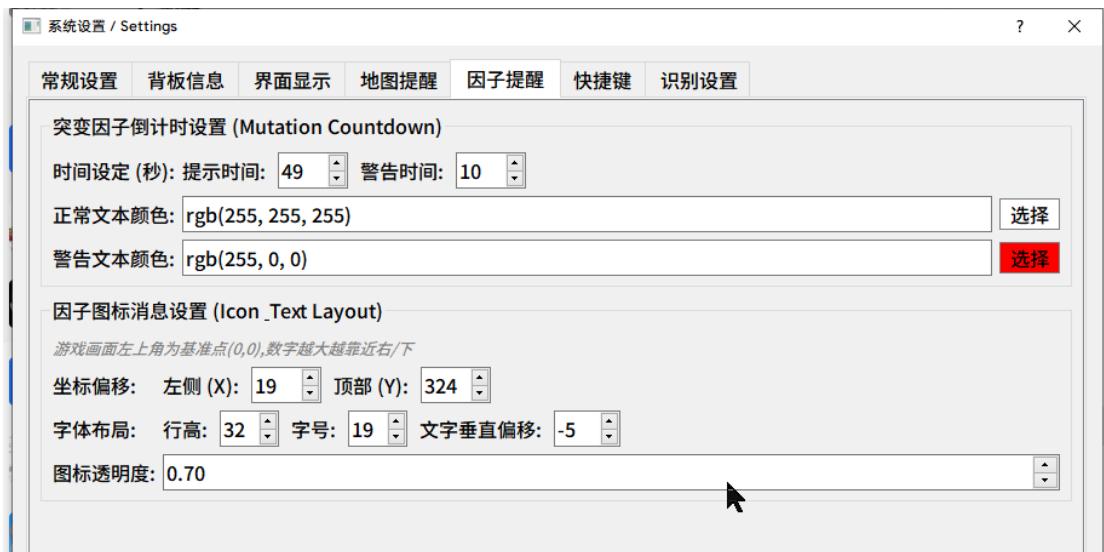
地图提醒设置



在警告时间时，提示消息会变警告文本颜色，并且播放背板信息里设置的声音文件的音频。

文字垂直偏移是可以调整文字信息在所在行的垂直位置，用于处理更换字体导致显示不完全的问题。

因子提醒设置



在警告时间时，提示消息会变警告文本颜色，并且播放背板信息里设置的声音文件的音频。

文字垂直偏移是可以调整文字信息在所在行的垂直位置，用于处理更换字体导致显示不完全的问题。

快捷键设置



点击对应栏目再按下组合键即可。默认快捷键比较抽象建议自己再按需要录一遍。

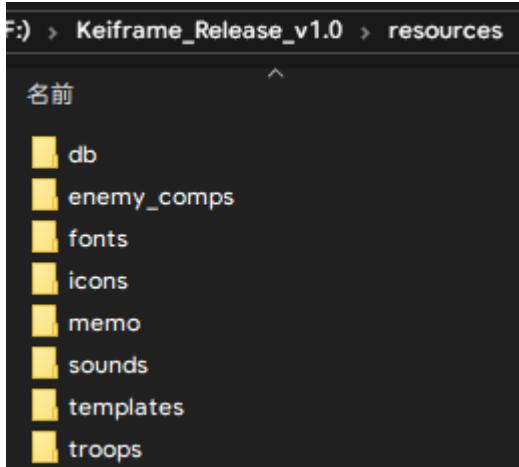
识别设置



截图个游戏画面拿 photoshop 参照下就懂了。如果还不清楚不建议修改

文件替换：

可以根据需要替换 resources 目录下的部分文件。项目根目录下的文件不要修改



Fonts:里面 primary 文件夹里的放的字体为该工具 UI 和提示信息字体，多个字体也只会取一个。

Icons:工具界面显示用到的图标

Memo: 笔记用的图片，参考前面笔记功能说明部分

Sounds: 背板信息音频文件对应的实际文件存放的地方。

不建议修改：

Db:存放背板信息的几个数据库

Templates: ocr 识别参考用的模板，文件名格式为 {识别关键字}_{编号}_{简要说明}.png

Enemy_comps, troops: 暂时废案中

致谢

本项目基于原作者 ylkangpeter 的 sc2timer (<https://github.com/ylkangpeter/sc2-expo>) 的实现开发，感谢原作者的开源贡献与许可支持。

社区与问题反馈

nga 原帖 (<https://bbs.nga.cn/read.php?tid=46230758>) 可以反馈相关问题

QQ 交流群：1082688571

目前没人，欢迎来凑人气

Github 链接

<https://github.com/Archer-Ucx0DSe4f57t9/Keiframe/>

免责声明

KeiFrame 与 Blizzard Entertainment 无关联或授权。

本软件按 “as-is” 提供，有关技术方案都来源于公开网络，仅供学习交流使用。该软件所有功能免费，不涉及任何游戏内容或者玩家键鼠的修改，对使用本软件所产生的任何后果不承担责任，如产生封禁等问题后果自负。

更新日志

1.01: 修正了设置快捷键时可能退出的问题

1.02: 启动时窗口现在会锁在屏幕范围内，适应启动放大后的 ui，修正了机会渺茫的提示说明，