

SCP - 收容失效 地图制作器

v2.1帮助手册

1. 启动
2. 如何制作一个地图
3. 3D查看器选项
4. 3D查看器控制

1. 启动

在启动地图制作器后,你可以创建一个新的地图,或者加载并编辑一个已经保存的地图。

当你第一次加载地图时,你可能需要自己选择地图路径。但在之后,路径会被保存。

如果你保存了一个地图,地图文件应该保存在Maps文件夹中(Map Creator/Maps)。游戏会在该文件夹中寻找可以加载的地图。

2. 如何创建一个地图

在创建地图之前,你需要了解为SCP收容失效创建地图的基础知识。

在软件右侧的列表显示着所有可以放置在地图网格上的地图,关于房间的简要描述会在列表下方显示,并且包含一个可以为房间设置事件的选择框(如果有的话)。

关于事件的简要描述会在事件选择框的下方显示。事件的概率可使用描述下方的滑动条修改。

- 百分比代表事件发生的可能性。默认为100%,这代表事件一定会发生。
- 为了阻止某个房间发生事件,你可以在事件选择框中设置为“[无]”。

事件概率滑块下方的文本框用于显示选定房间的详细信息。

窗口右侧的网格用于放置房间。从列表中选择一个房间,并单击想要放置房间的位置网格,即可放置房间。你可以通过单击已放置的房间来选择房间。长按左键可以旋转选定的房间。旋转的角度会显示在房间信息文本框中。

注意:

- 你可以选择网格上的房间以取消列表的选择。双击列表中的房间以选择。选择房间如果鼠标移动到网格上后出现加号,则表示你可以在该网格上放置房间。
- “start”房间(收容失效后的SCP-173收容室)被设置为旋转180°且无法更改。因为游戏开始时的脚本需要房间以特定角度放置才能正常定位。
- 检查点房间被设置为默认180°,因此它们的方向没有问题。但与“start”房间不同的是,检查点房间的旋转角度可以修改。
- “start”房间需要“alarm”事件才能让游戏正常运作。

- “默认设置房间事件”会决定是否在放置房间时自动分配事件 (通常是事件选择框中的第一个事件)。
- “在3D预览中放置门”会决定是否在3D预览时自动在连接房间的地方放置门。这对于判断该位置所在的区域十分有效。
- “地图设置”允许你修改每个区域的大小。点击“应用”以应用更改, 点击“重置”将区域大小设置为默认大小。
- “修改作者和描述”可以编辑地图的作者和描述。关闭窗口后会自动保存修改。
- 你可以制作三种类型的地图: 设施、森林和维修通道。设施地图网格用于放置设施内房间的默认网格。森林地图网格用于SCP-860-1。
注意, 你需要先设置“room860事件”, 并将事件概率设为100%才能使森林地图生效。这同样适用于维修通道, 但不同的是, 它需要“room2tunnel”事件。
同时需要注意的是, 地图类型的更改也会导致房间列表内容的更改。SCP-860-1和维修通道也可以在3D查看器中预览。

你可以右键网格上的房间以删除。通过长按右键并在地图上滑动可以同时删除多个房间。

单击鼠标中键以取消选择当前选择中的房间。

你还可以通过在房间列表上方的搜索框输入房间名, 并单击“搜索”按钮来搜索指定房间。单击搜索框旁边的“x”按钮可以清空搜索框。

注意: 无论何时保存地图, 你都可以选择将其保存为“cbmap”格式或“cbmap2”格式。“cbmap”是一种已过时的格式 (尽管仍然兼容), “cbmap2”是一种更新的格式, 可以保存作者名、描述、区域过渡以及森林和维修通道地图。

3. 3D查看器选项

该版本的地图制作器包含3D查看器。单击“2D/地图制作器”按钮旁边的“3D/地图查看器”即可查看地图。“2D/地图制作器”会带你回到2D视图的地图制作器。

3D查看器的设置位于“设置 -> 修改镜头设置”中：

- 修改迷雾颜色：该选项将改变3D查看器中迷雾的颜色。默认颜色为黑色 (R=0, G=0, B=0)。
- 修改鼠标颜色：修改自由视角的鼠标颜色。默认为红色 (R=255, G=0, B=0)。
- 渲染距离：决定以镜头为中心的渲染的房间数量。默认值为50。注意, 渲染距离越大, 同时渲染的房间数量就越多。过大的数值可能会导致性能问题。
- 垂直同步：决定渲染速率是否与显示器的刷新速率相同。
- 显示FPS：决定是否在自由模式中显示帧速率。

4. 3D查看器控制

在2D视图上单击房间并转到3D查看器, 镜头将移到房间上。如果不希望相机自动移动, 请在转到3D查看器前取消选择房间。

在3D查看器中右键以切换自由模式。使用WASD和鼠标来控制镜头。在自由模式下单击房间来高亮显示。此外, 你还可以查看房间的名称、xz坐标以及房间的事件。

在高亮显示的房间上再次单击左键, 2D网格中也会同时选择该房间, 以便轻松修改房间。