

# Unearth 地图编辑器使用说明

此编辑器为国外友人自制的，无论是功能还是性能均比原版编辑器更强大，推荐使用。目前为全英文的，暂时没有汉化，为方便使用，故附上中文使用说明。

目前上传的版本为 0.39，作者可能后续还会更新，后续版本请访问作者官网下载：<https://rainlizard.itch.io/unearth>

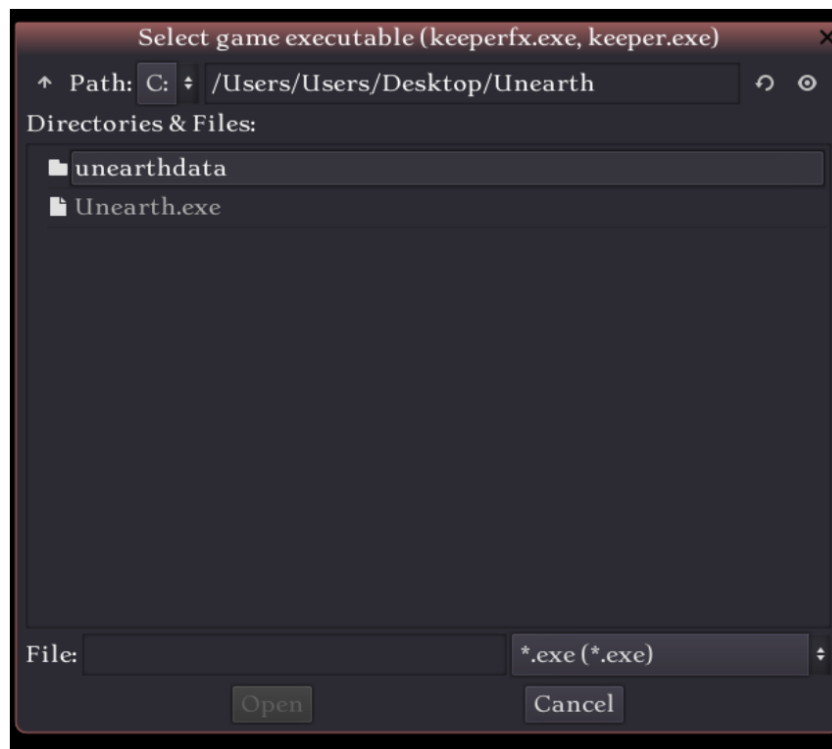
## 目录

1. 配置编辑器 .....	2
2. 地图文件的基本操作 .....	3
2.1. 创建新地图 .....	3
2.2. 浏览地图 .....	6
2.3. 首选项 .....	7
3. 编辑地形 .....	8
3.1. 编辑地形，房间和门 .....	9
3.2. 放置 FX 版新增的地形 .....	10
3.3. 放置自定义组合地形 .....	11
3.4. 设置地形风格 .....	12
3.5. 设置地形所有权 .....	13
4. 编辑怪物和物品 .....	14
4.1. 放置怪物 .....	14
4.2. 放置魔法书 .....	15
4.3. 放置陷阱&陷阱箱子 .....	15
4.4. 放置特殊宝盒 .....	16
4.5. 放置英雄门和事件触发点 .....	16

4.6. 放置自定义模型 .....	16
5. 自定义地形 .....	17
6. 地图查看设置 .....	18
7. 地图全局设置 .....	18
7.1. 地图基本信息设置 .....	18
7.2. 脚本生成器 .....	18
7.3. 脚本编辑器 .....	19
8. 帮助页面 .....	20
9. 保存并试玩地图 .....	21
10. 退出编辑器 .....	21

## 1. 配置编辑器

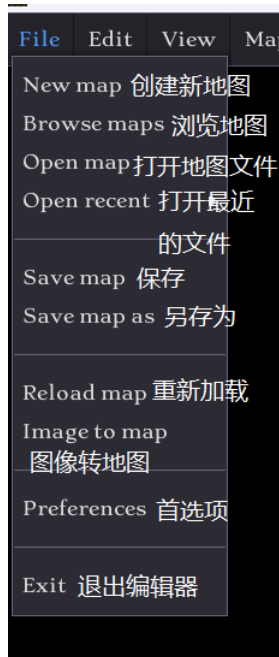
双击 unearth.exe 程序，首次启动编辑器，会弹出以下界面：



地图编辑器需要找到游戏根目录的 keeperfx.exe 并与游戏主程序链接，在最上面输入游戏根目录地址并回车，然后从列表里找到并双击 keeperfx.exe，并点击 open 即可。

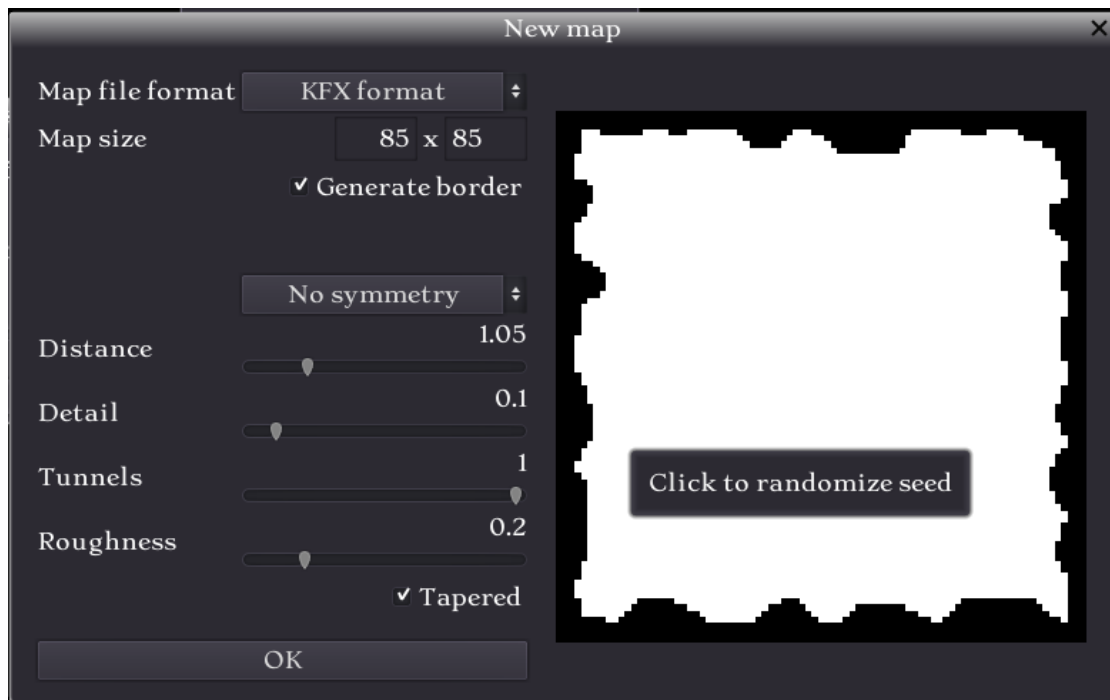
## 2. 地图文件的基本操作

点击最上方菜单栏的 file 一项，来对地图文件进行操作：



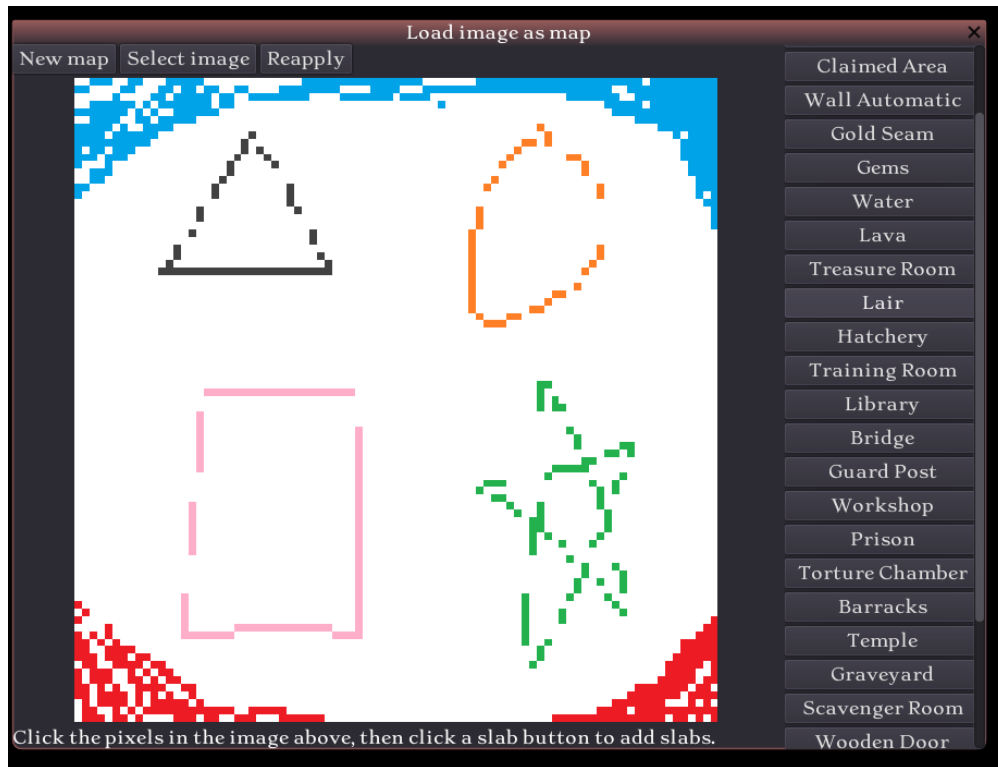
### 2.1. 创建新地图

点击 new map，可以常规方法创建新地图：map file format 为地图格式，分为原版或 fx 版格式；Map size 为地图大小设置，默认为 85x85（FX1.0 版本开始可以突破这一限制），通过拖拽后面四项可以使地图带有不规则的岩石边框，显得更自然一些。



此外，还可以通过 image as file 选项，通过载入图像的方式，直接转换成地图。图像必须为 png 格式，像素大小与地图尺寸一致，一个像素代表实际地图的一格。点击 select image 按钮浏览图片文件位置。

如下图所示，图像中的每一种颜色可以分别代表一种地形或房间，可从右边逐一选择。



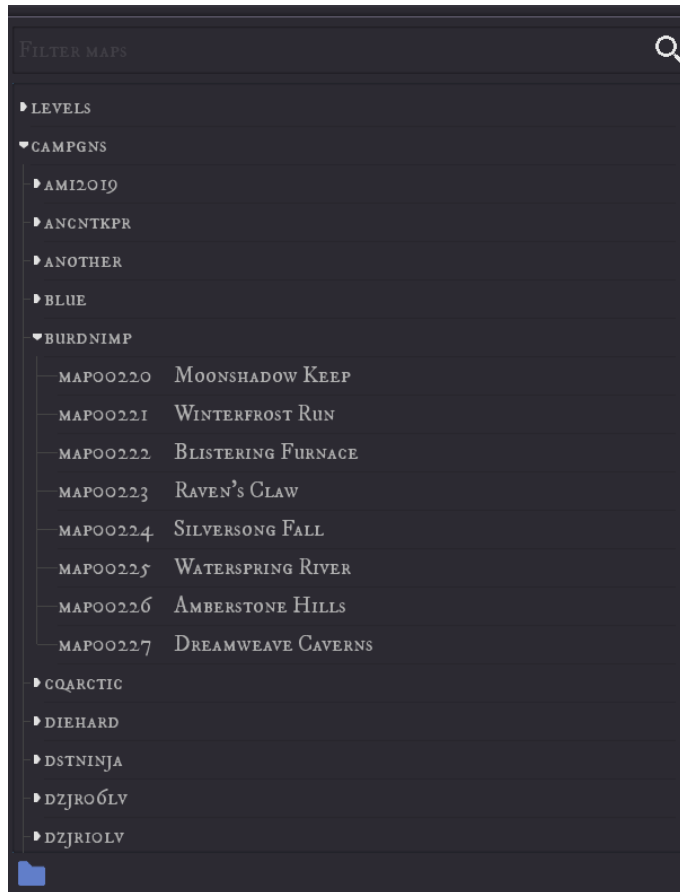
先单击某种颜色的区域，然后选择右侧对应的地形种类，然后点击 reapply 可直接自动完成填充。

（例：黑色对应为黑色岩石，蓝色为水，红色为岩浆，绿色为宝石矿，橙色为金矿，粉色为占领的地面，白色为为占领的土地）



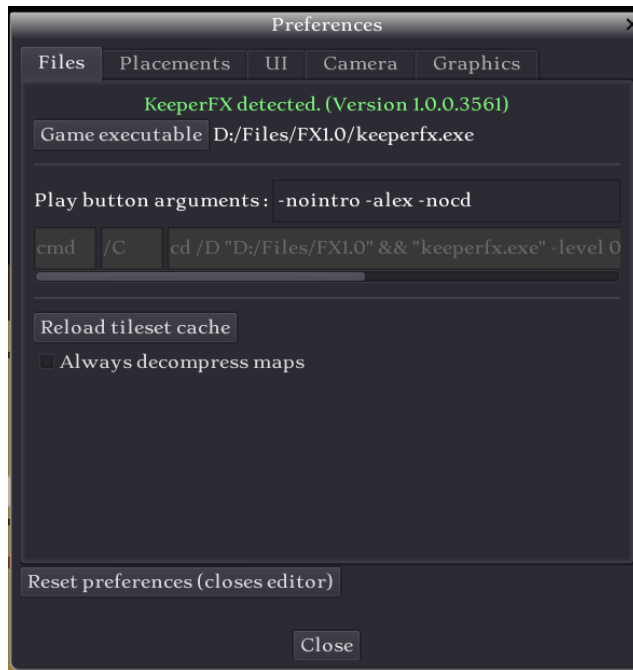
## 2.2. 浏览地图

“浏览地图”可以便于检索同一个文件夹下的所有地图（通常为同一个战役的地图），或切换地图所在文件夹地址，从而切换战役。同时，会显示地图的英文名称。



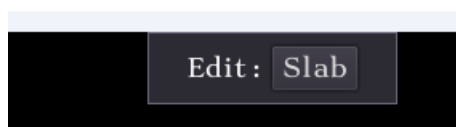
### 2.3. 首选项

“首选项”中可以进行地图编辑器的基本设置，例如变更游戏主程序地址，设置编辑器的字体大小，UI 风格，镜头位置，图像分辨率，等等。



### 3. 编辑地形

当编辑器显示 edit : slab 时，即为编辑地形模式，单击此按钮可切换为 edit:thing（编辑怪物和物品）模式。





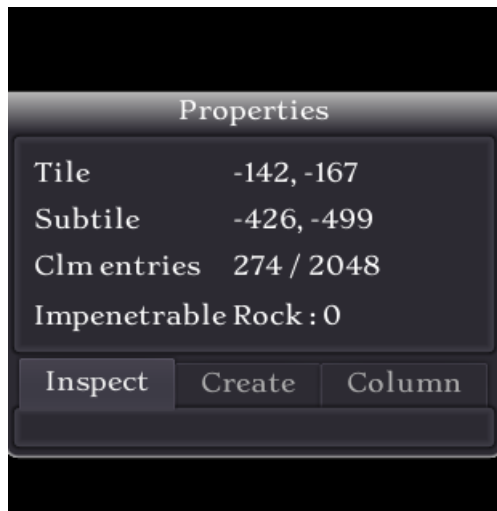
### 3.1.编辑地形，房间和门

如图所示，可根据图标所示选择放置对应的地形，房间和门。

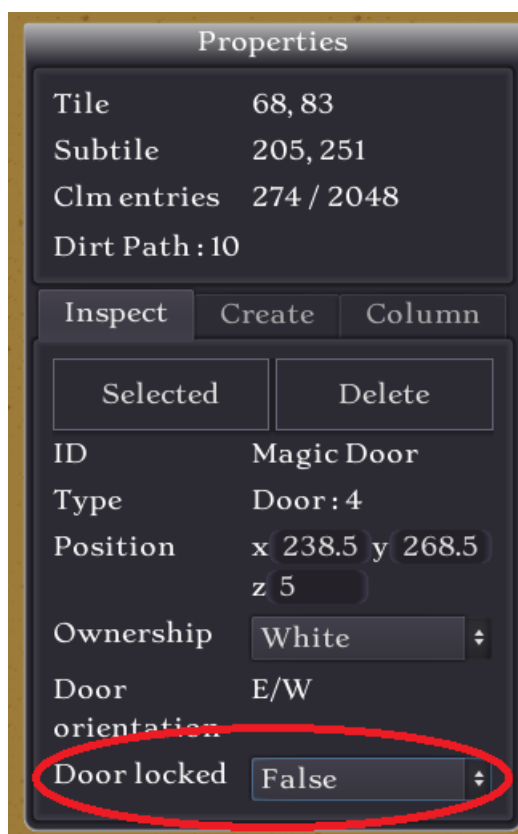


此外，编辑器会显示实时位置的坐标，分为大格坐标（tile）和小格坐标

（subtile，一小格为一个大格细分成 3x3），并提示地图物件总数，最好不超过 2048.



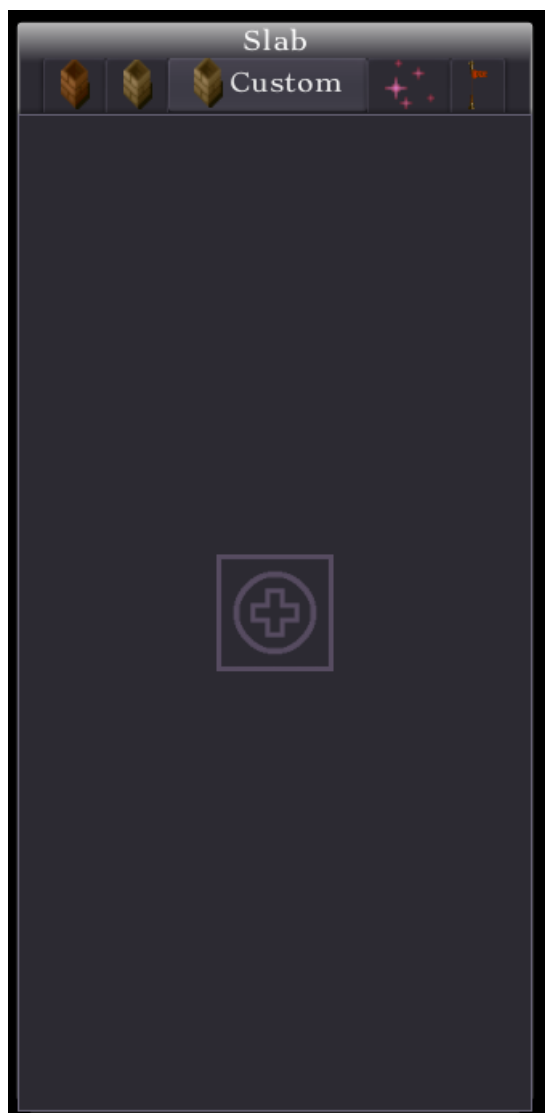
放置门之后，点鼠标右键退出放置模式，然后鼠标左键点击门，可以选择是否将其上锁。



### 3.2.放置 FX 版新增的地形

以下为 FX 版本中自带的一些原版游戏没有的地形，可供使用。

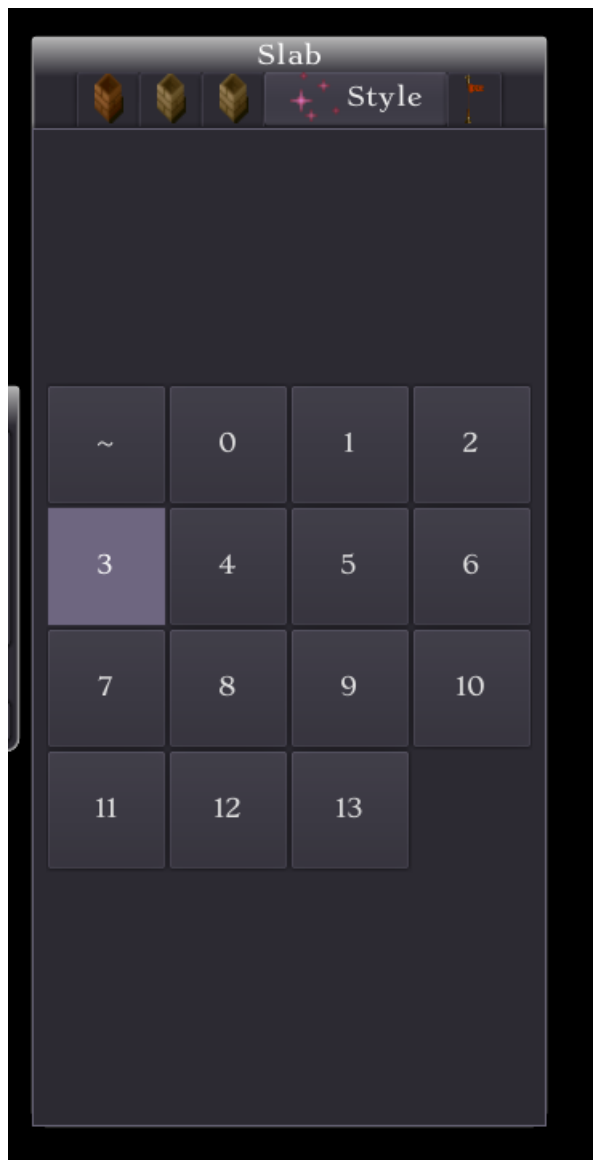




### 3.4. 设置地形风格

如同原版游戏中包含的雪地，土地等不同地形的风格外，还有一些 FX 版原创的地形风格。

同一张地图的不同格子可以分别设置成不同风格。



### 3.5. 设置地形所有权

设置某个地图格子的所有权。



#### 4. 编辑怪物和物品

当编辑器显示 `edit : thing` 时，即为编辑怪物和物品模式，单击此按钮可切换为 `edit:slab`（编辑地形）模式。



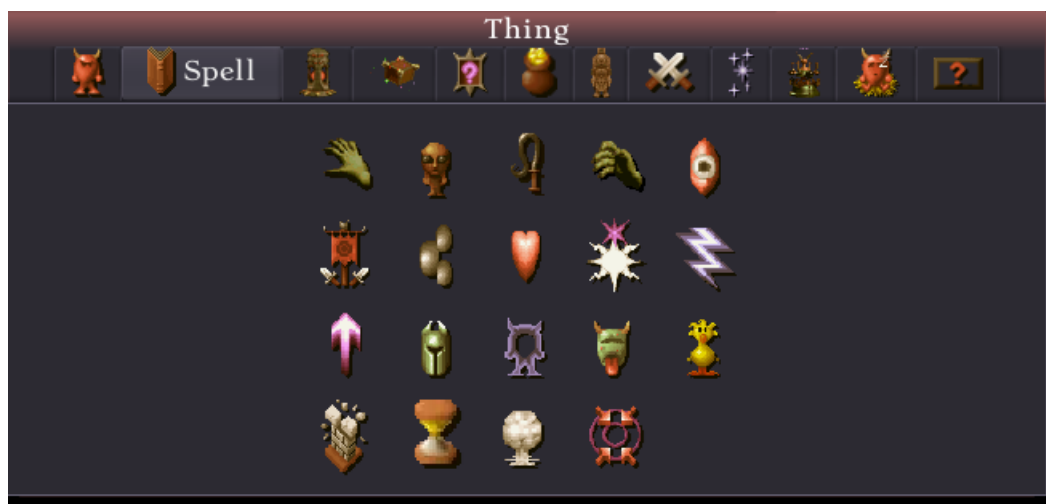
##### 4.1. 放置怪物

按照图标放置怪物。（支持 `floating_spirit` 和新版本的新怪物！）



#### 4.2. 放置魔法书

放置现成的魔法书。由小鬼搬运到图书馆使用。



#### 4.3. 放置陷阱&陷阱箱子

陷阱箱子由小鬼搬运到工厂使用。

注：包括 FX 版自带的新陷阱。





#### 4.4. 放置特殊宝箱

放置特殊宝箱。



#### 4.5. 放置英雄门和事件触发点

很重要，关乎敌人刷怪的位置。



#### 4.6. 放置自定义模型

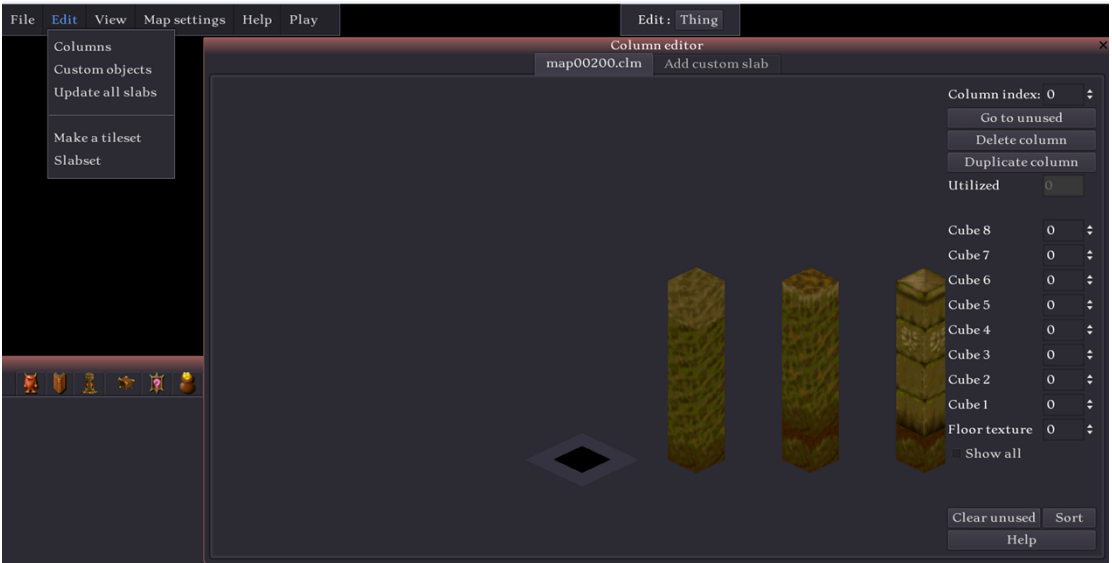


其余部分基本都是 FX 版新增的各种模型，包括旗帜，雕像，草木，烟幕，等等，以及怪物巢穴，但都是仅供装饰，没有任何实际作用。



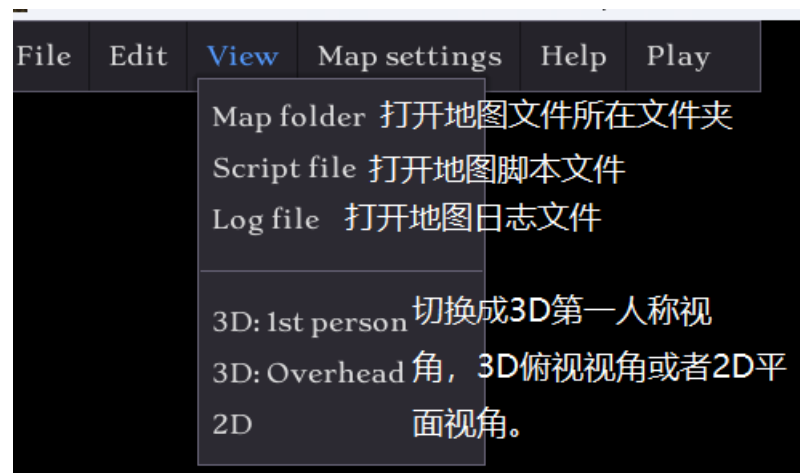
### 5. 自定义地形

最新版的编辑器支持自定义新地形。点击菜单的 edit 一项，是各种自定义地形功能。可以输入地形编号，把各种地形糅合在一起，并导入成新的文件，添加在地图中。目前已有部分新地图采用了这一点，但具体实现方式还不太清楚，有待进一步研究。



## 6. 地图查看设置

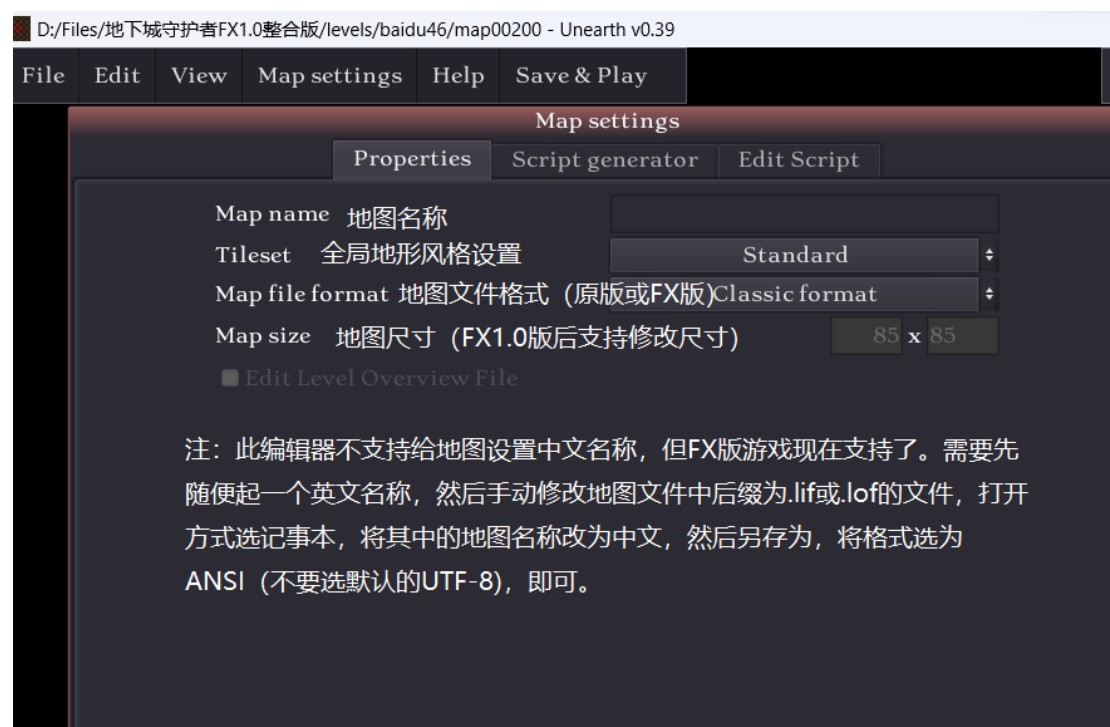
点开菜单栏的 view 一栏，进行地图查看设置。



## 7. 地图全局设置

点开菜单栏的 map settings 一栏，进行地图全局的相关设置。

### 7.1. 地图基本信息设置



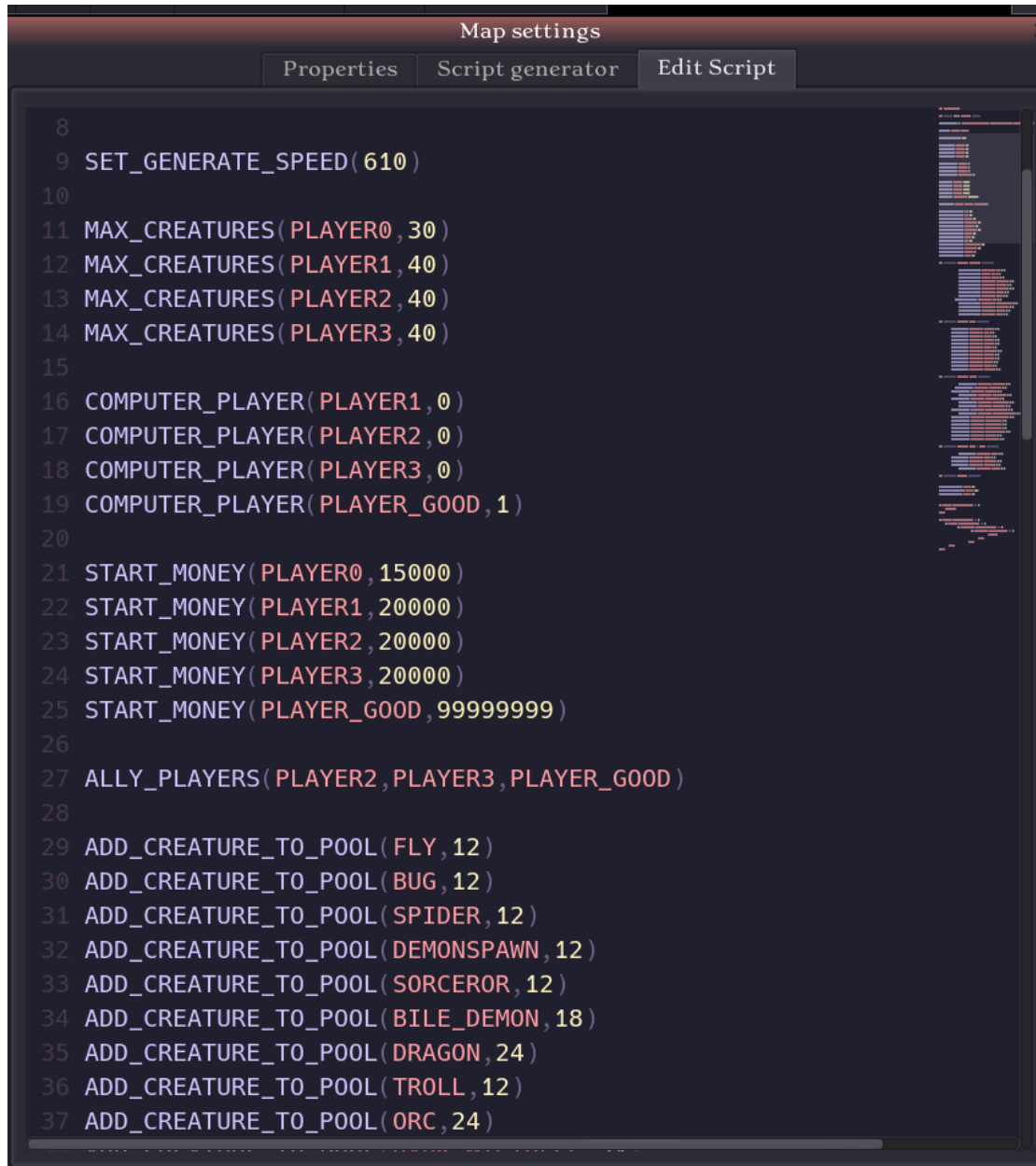
### 7.2. 脚本生成器

编辑器自带的脚本生成器：便于新手使用，选择怪物数、房间，魔法，自动生成对应的脚本。



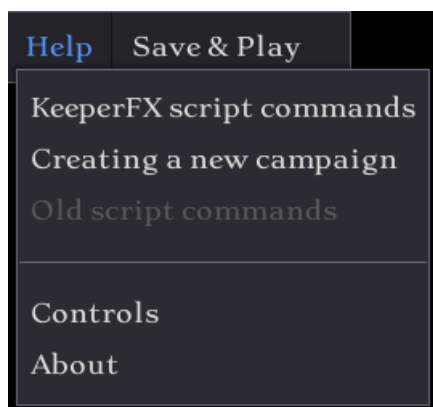
### 7.3. 脚本编辑器

内置的脚本编辑器，会用颜色标注关键词和数值，看起来很方便。



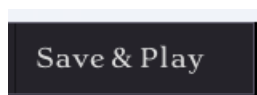
## 8. 帮助页面

点击菜单栏的 help 一栏，会出现 FX 版的官方帮助页面，包含脚本命令说明和战役制作教程，英文非常好的朋友可以参考。



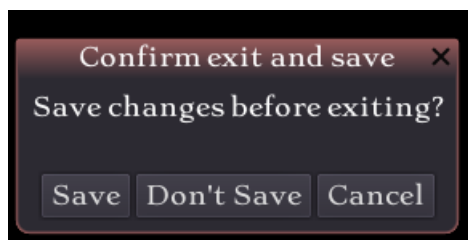
## 9. 保存并试玩地图

完成地图编辑后，点击菜单栏的 save&play 一栏，可以立即保存当前地图，并启动游戏试玩，非常方便。



## 10. 退出编辑器

完成地图编辑后，点击菜单的 file->exit 或按 alt+f4 可以退出编辑器。如果已编辑过地图，退出时会弹出以下页面：



三个选项分别为保存，不保存，取消。