

# Sphinx 系统实用帮助手册

Sliver,3DPinball

December 16, 2020

# 关于本书

Sphinx<sup>©</sup> 系统是一个用于管理你的资源与设备的大型网络。随着后期的发展，手动作业将逐步被淘汰，取而代之的是完全的网络化管理。因此，熟练掌握使用网络的技能便变得愈发重要。

本书旨在使用尽可能简明的语句讲解 Sphinx 系统的功能和使用技巧，使读者能够通过阅读本书逐渐理解并掌握 Sphinx 系统的强大功能。

# 第 1 章

## 认识 Sphinx 系统

### 1.1 主界面

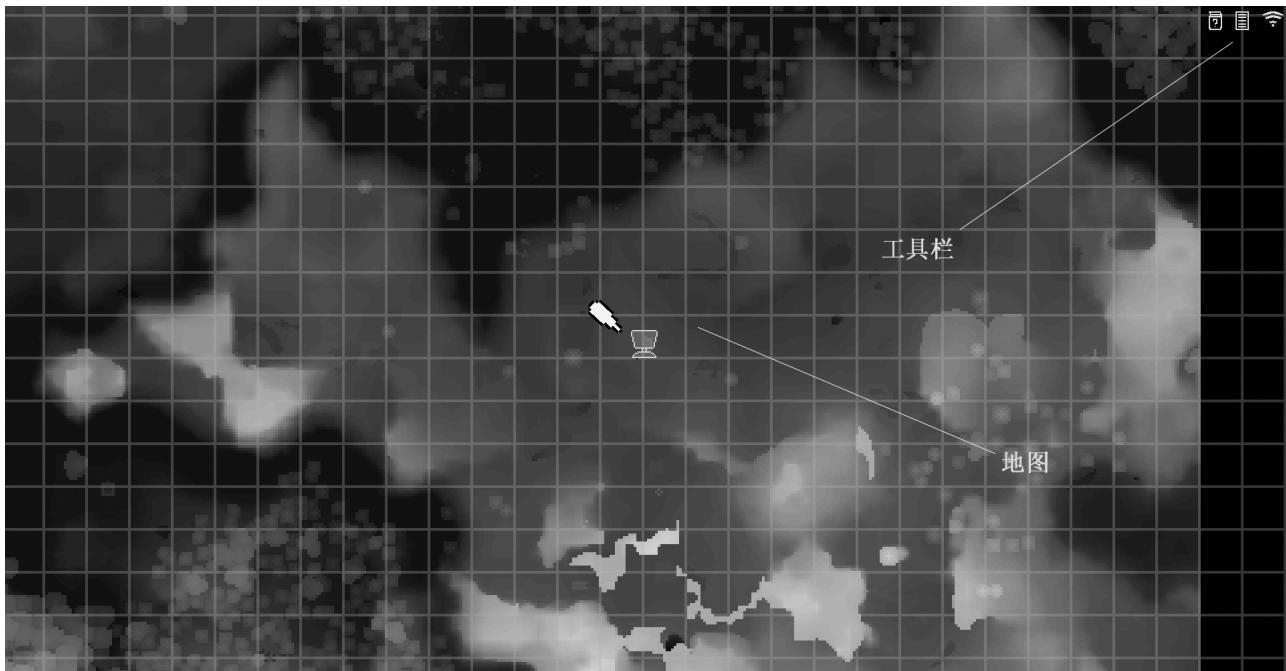


图 1-1 Sphinx 系统主界面

Sphinx 系统的主界面如图 1-1 所示。从图中可以看出，Sphinx 系统的主界面主要由地图和工具栏两部分组成。

#### 1.1.1 地图

地图是 Sphinx 系统主界面的背景，也是主界面上最大的工作区。地图主要由地形图、单位和玩家指针所组成。

地形图即为当前显示区域内的高度图，高处显示为亮蓝色，反之则为黑色。其上的网格为显示距离的区块线。

玩家指针为白蓝色指针，用于显示玩家当前所在位置和朝向。

单位则为以不同图标显示在地形图上的主机及其配套设备。左键单击任一单位可将其选中，此时界面右下角会出现信息栏，如图 1-3 所示。长按并拖动左键可使用选框同时选中覆盖范围内的多个单位，如图 1-4 所示。

已选中单位时，再次进行选择将取消选择原先已选中的单位，无论选择范围内是否有单位。按住 shift 并单击或拖动选框可以将新选中的单位添加到已选中的单位中，而不取消选择原先的单位，但不会重复选择同一个单位。

按住 ctrl 并单击或拖动选框可以取消选中覆盖范围内所有已选中的单位。

当光标移动至地图边缘时，当前屏幕中的显示区域将向该方向移动，光标愈靠近边缘则移动速度越快，以方便用户大范围浏览地图。

#### 1.1.2 工具栏

工具栏提供了 Sphinx 系统几乎所有的操作按钮，包括 Sphinx 中所有的命令，图 1-5 和图 1-6 分别为主界面右上角处的系统工具栏与信息栏底部的单位工具栏。

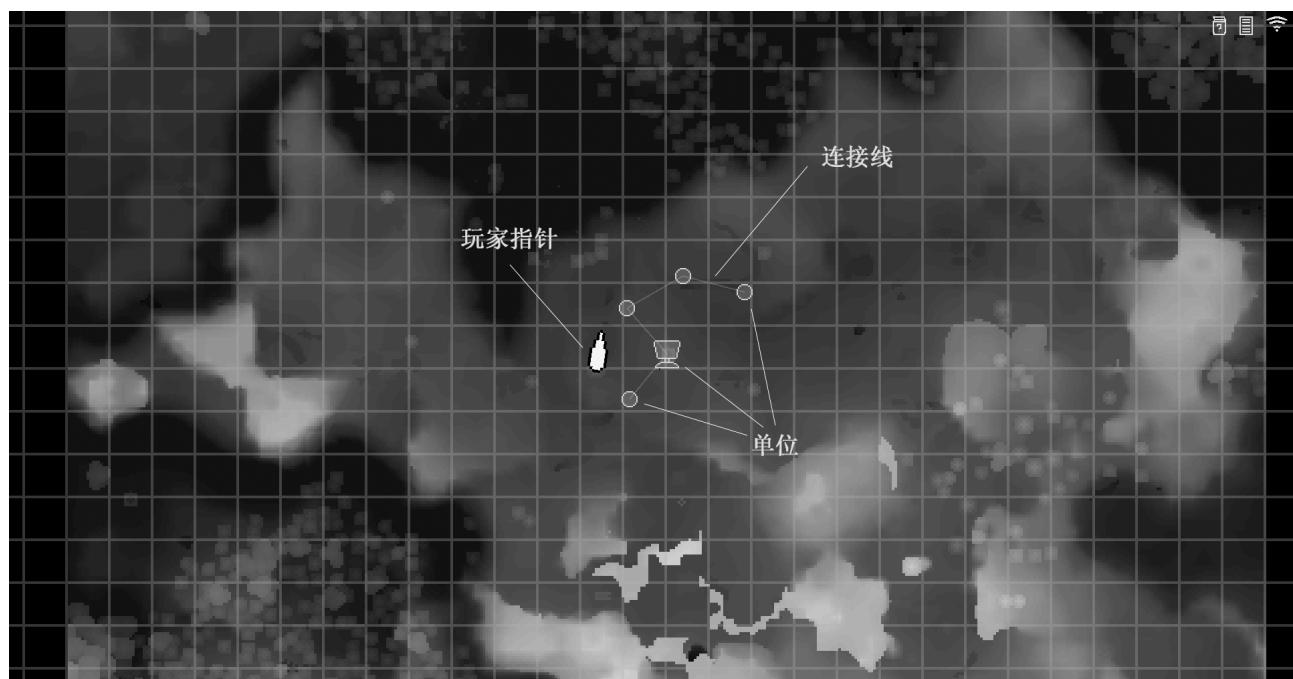


图 1-2 地图



图 1-3 信息栏

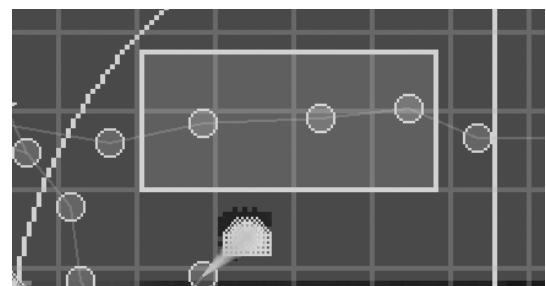


图 1-4 选框



图 1-5 系统工具栏

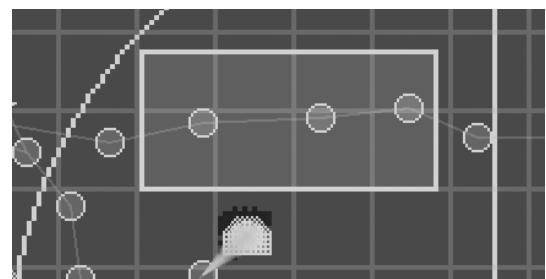


图 1-6 单位工具栏

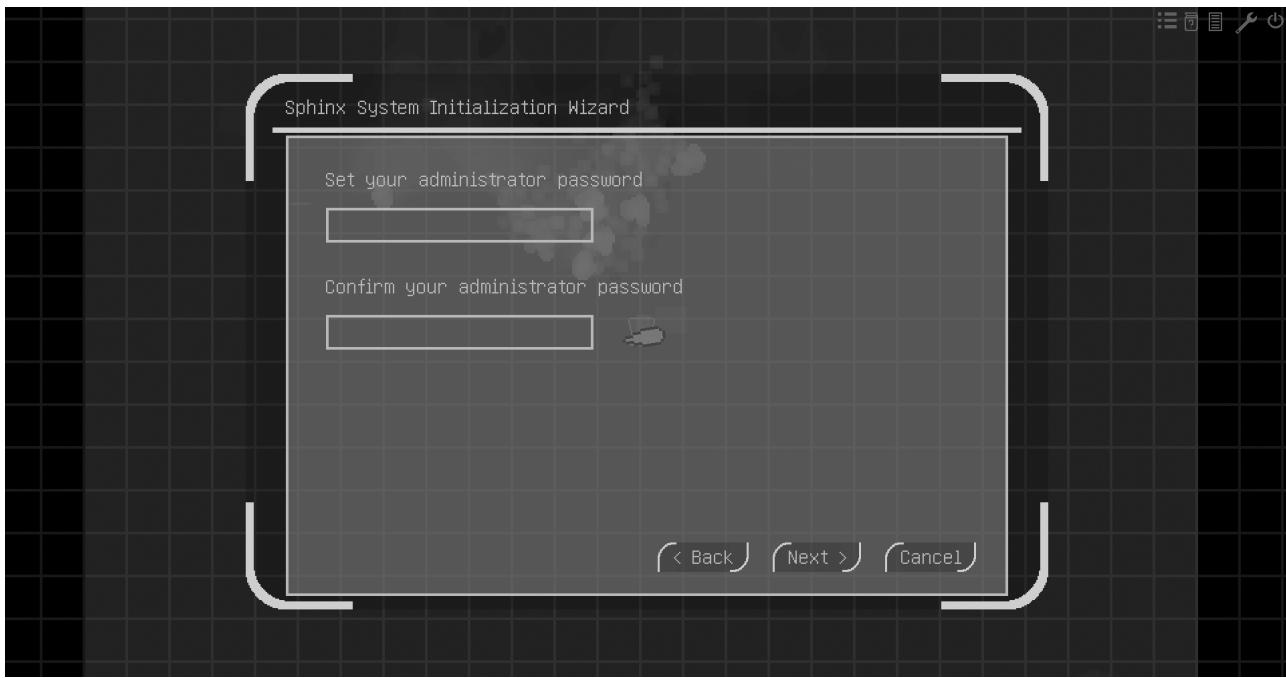


图 1-7 设定管理密码

Sphinx 系统中提供了大量的工具栏，远不止上面提到的这几种，但其通常分散在不同的设备中，此处仅介绍了主界面中的工具栏。

## 1.2 初始化向导

当用户首次进入 Sphinx 系统时将会出现初始化向导，以提示用户对系统进行配置。用户在完成对 Sphinx 系统的配置前将无法使用其任何功能。

此时单击取消按钮或 esc 将弹出窗口提示玩家是否要关闭向导。左键单击下一步按钮将进入第二步骤。

### 1.2.1 设定管理密码

在第二步骤，向导将提示玩家设定管理密码，且设定时需要将管理密码重复输入一次，以避免输入错误，如图 1-7。

管理密码只允许使用正好 8 位字符。

当 Sphinx 系统配置完成后，用户再度使用控制器主机时，便须先输入管理密码才能访问主界面。之后用户仍然可以通过主界面中系统工具栏内的“设置”工具来更改管理密码。

输入完成后左键单击下一步按钮将进入第二步骤。

### 1.2.2 设定主机名与密码

在第三步骤，向导将提示用户设定主机名与密码，与设定管理密码时相同，需要将密码重复输入一次，如图 1-8。

密码同样只允许使用正好 8 位字符。

之后用户仍然可以通过主界面中系统工具栏内的“设置”工具来更改管理密码。

输入完成后左键单击下一步按钮将进入结束步骤。

### 1.2.3 完成初始化

在结束步骤，向导将提示用户 Sphinx 系统已初始化完成。

此时无法再次退回至上一步骤，左键单击完成按钮将关闭向导。

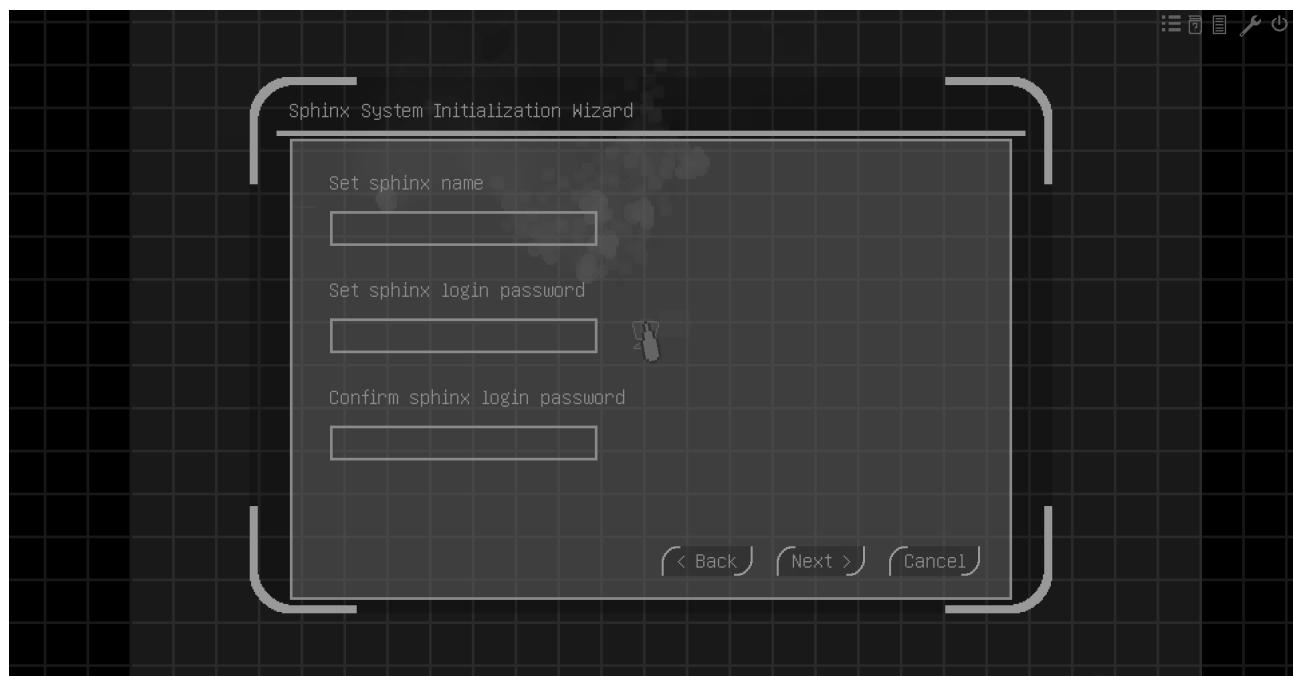


图 1-8 设定主机名与密码

## 第 2 章

# 配套设备

Sphinx 系统即是网络的「脑」，而作为「手」和「眼」的配套设备毫无疑问，是不可或缺的。作为一个管理系统，在没有配套设备的情况下，Sphinx 系统几乎无法完成任何任务。

配套设备主要分为路由设备，功能设备与可移动单位三种。

## 2.1 网络

所有的配套设备都需要接入网络才能发挥功能。

主机本身能够在以自身为圆心的 25 格范围里提供网络，超过这个范围，便需借助路由设备来扩大网络覆盖面积。

关于路由设备的内容，会在章 2.2 详细介绍。

### 2.1.1 网络连接

主机只能识别已接入网络的设备。仅当一个设备连入网络后，其功能才会被主机所识别与使用。

右击任一配套设备可以打开其界面，对于终端之类的便携设备则需手持并右击。

未连接网络的设备界面如图 2-1。单击右上角的网络连接工具以打开网络连接窗口，如图 2-2。

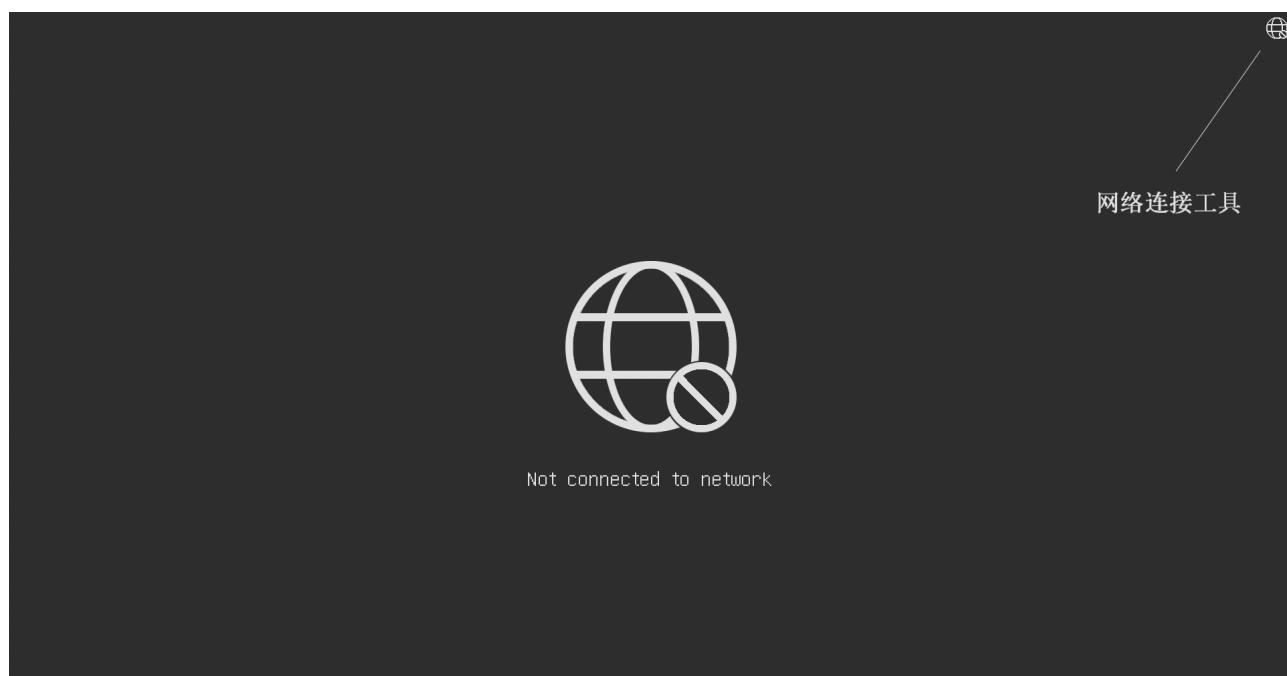


图 2-1 未联网设备（以节点为例）

当设备在某一网络覆盖范围内时，网络连接窗口将会显示该网络。若某设备同时位于多个网络范围内，则都会显示在窗口中。

单击列表中的网络将会在光标所在位置弹出密码输入栏，此时输入该网络的密码即可接入该网络。已接入网络的设备再次连接其他网络时会自动与先前连接的网络断开连接。

单击已连接的网络可选择查看网络信息/或断开连接，如图 2-3。

选择查看网络信息则会跳转至网络信息窗口，如图 2-4。

网络信息窗口中将会显示该网络的名称，工作状态，剩余能量与位置。单击确认以关闭窗口。

## 2.2 路由设备

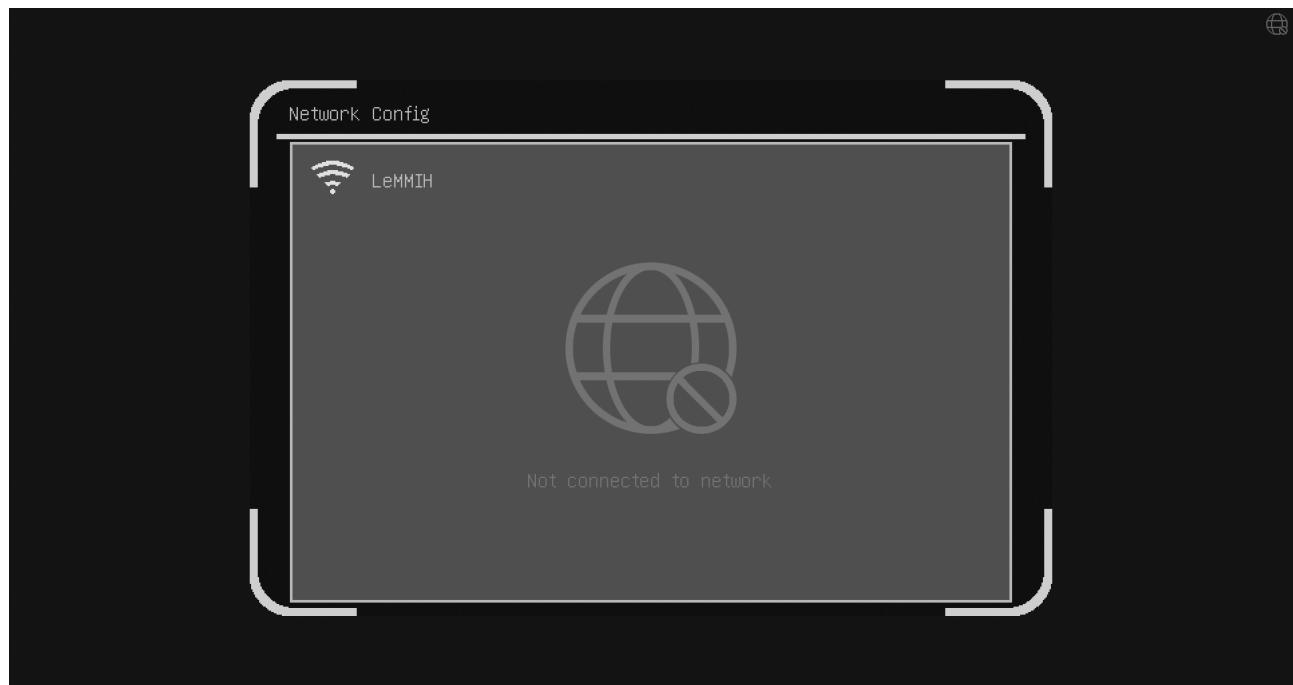


图 2-2 网络连接窗口

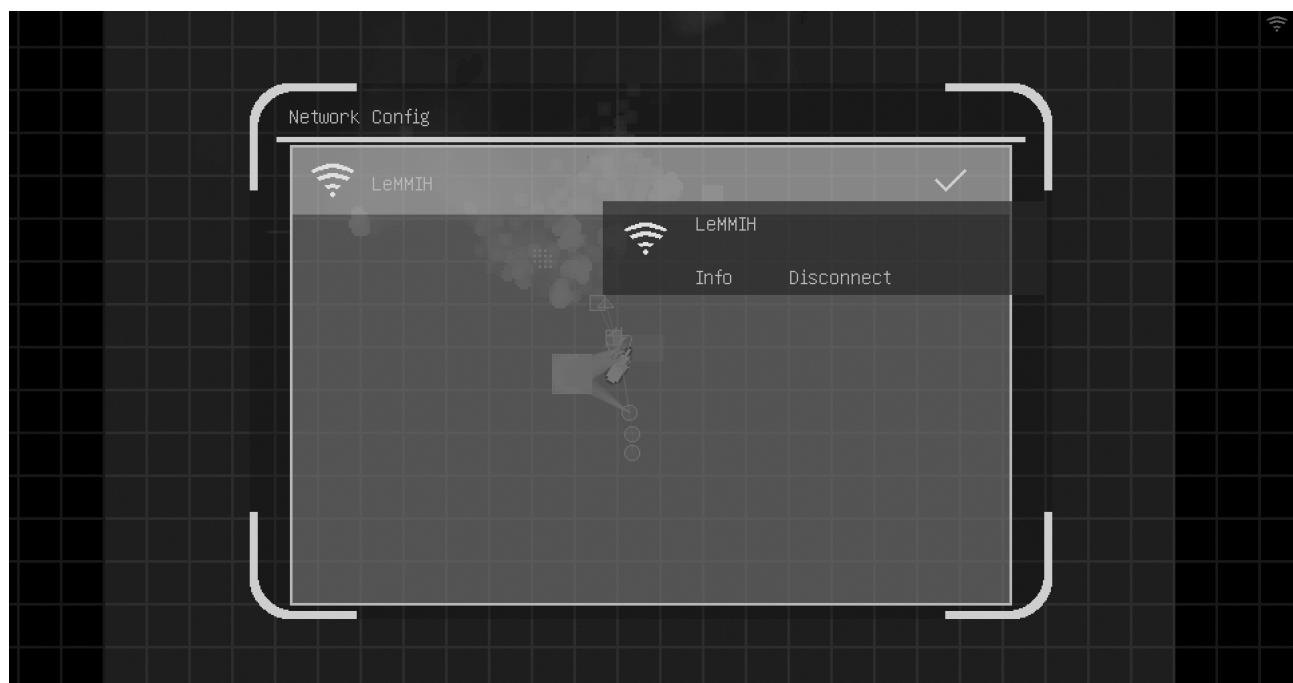


图 2-3 查看网络信息

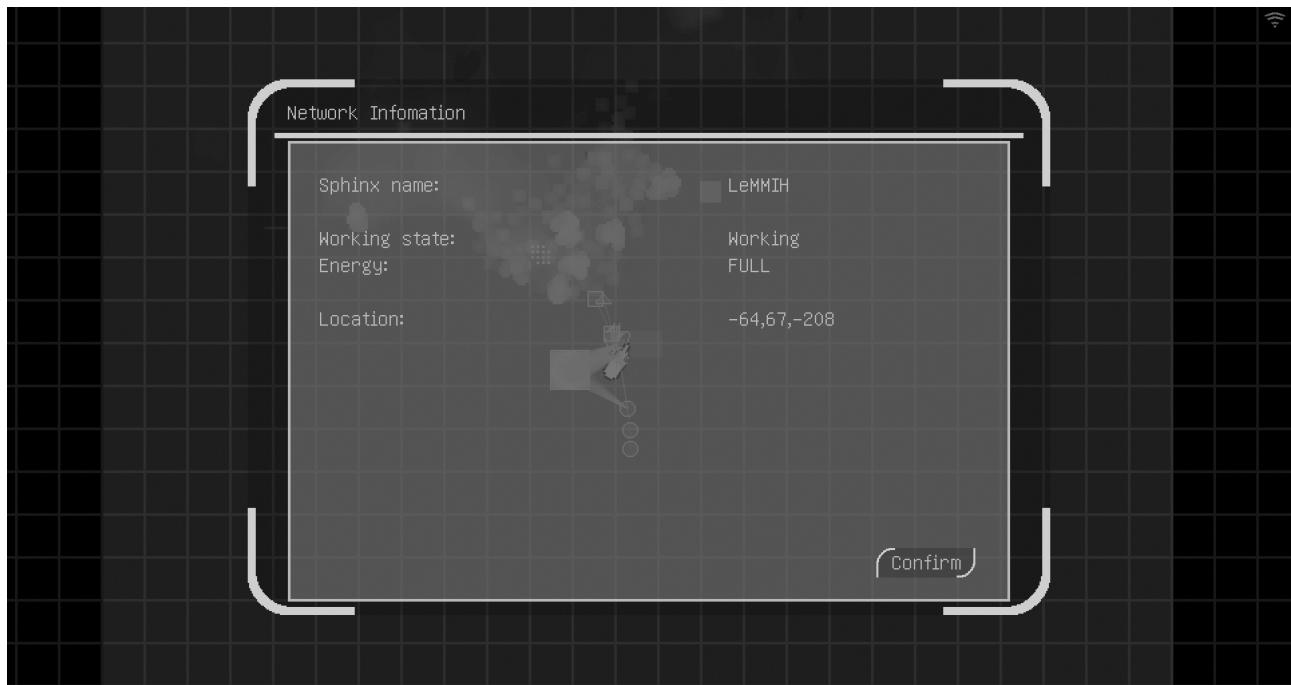


图 2-4 网络信息窗口

路由设备是用于扩展网络，辅助网络传输的设备。

现阶段的路由设备主要包括节点和异界信标。

### 2.2.1 节点

节点是网络构成的基础，也是用户扩展网络的主要途径。

节点会始终加载自身所在的区块。每个接入网络的节点都能够以在自身为圆心的 25 格范围内提供网络。因此，借助复数个节点，用户便能在大范围上扩展网络。

节点会以白色空心圆的形式显示在网络上，并与自身范围内的其他设备相互连接，如图 2-5。

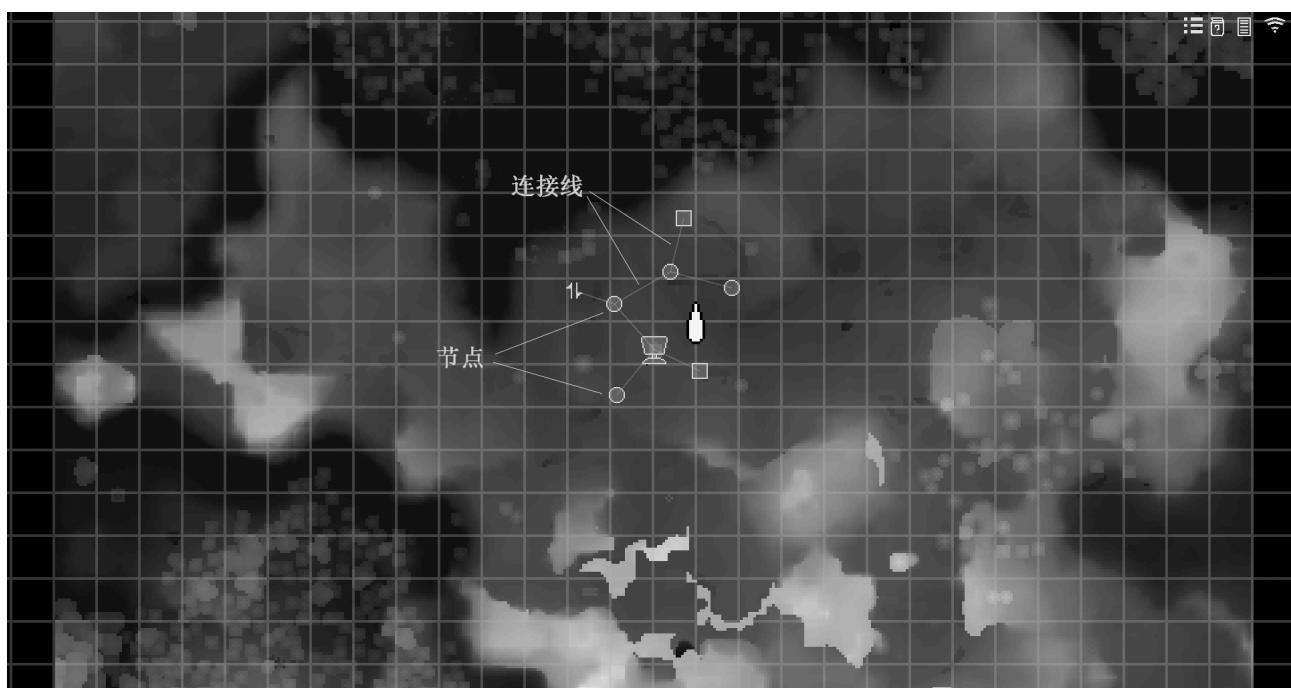


图 2-5 节点

## 2.2.2 异界信标

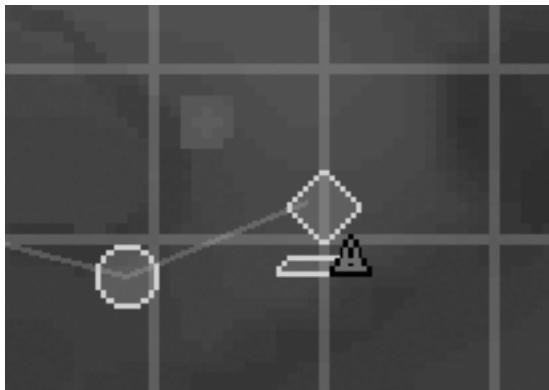
异界信标是一个用于使网络能够长距离或跨维度连接的多方块结构。

与节点和主机相同，搭建完成的异界信标在接入网络后也能够在以自身为圆心的 25 格范围内提供网络。

特殊之处在于，其能够与主机或其他异界信标无视距离和维度远程连接。这为用户将网络扩展到其他维度或进行超长距离连接提供了可能性。

在计算传输距离时，异界信标与主机或其他异界信标的距离始终为 0。关于物品传输的内容，将在章 2.3.2 “I/O 面板” 处详细介绍。

未搭建完成的异界信标仍然能无视距离和维度限制接入网络，但无法为其他设备提供网络，且会在主界面上显示为“损坏/失联设备”，如图 2-6。



异界信标的搭建过程如下：

将 5 个乙金外壳与 12 个乙金框架交错摆放以搭建第一层，如图 2-7。

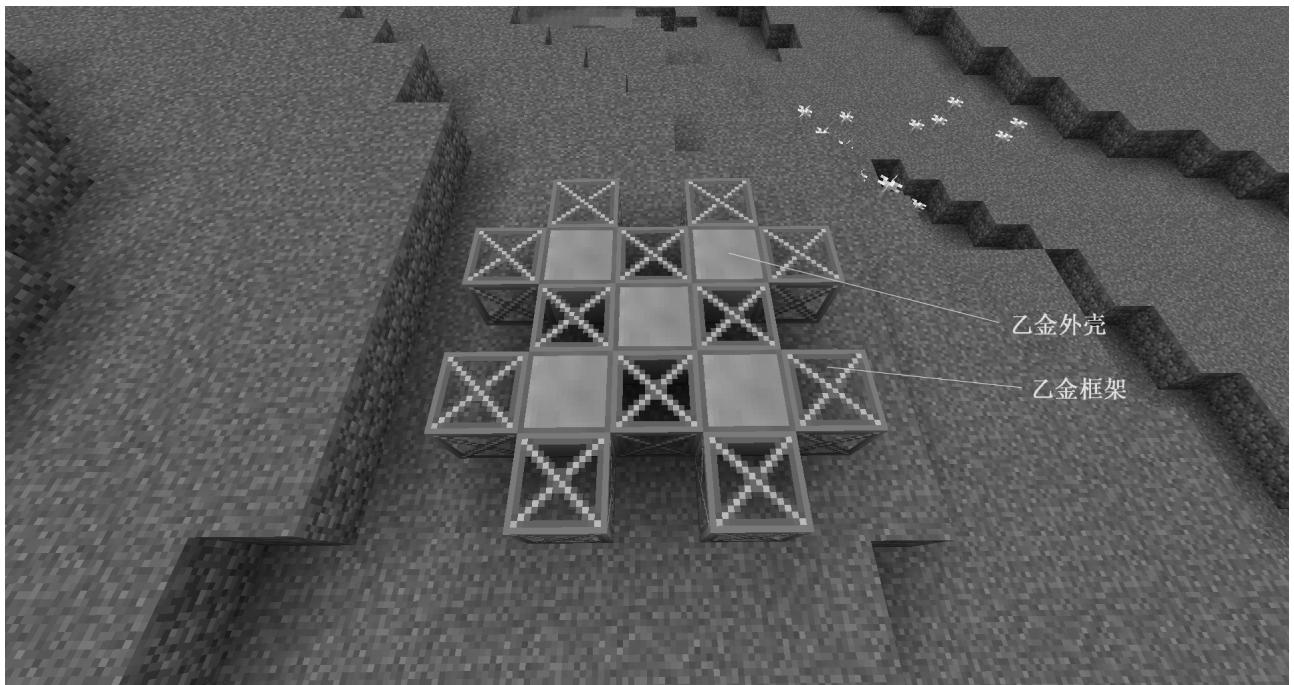


图 2-7 异界信标（步骤一）

在 4 个乙金外壳上方各放置 2 个乙金框架以搭建支撑柱，之后在中心的乙金外壳上方放置信标核心，如图 2-8，完成第二层与第三层的搭建。

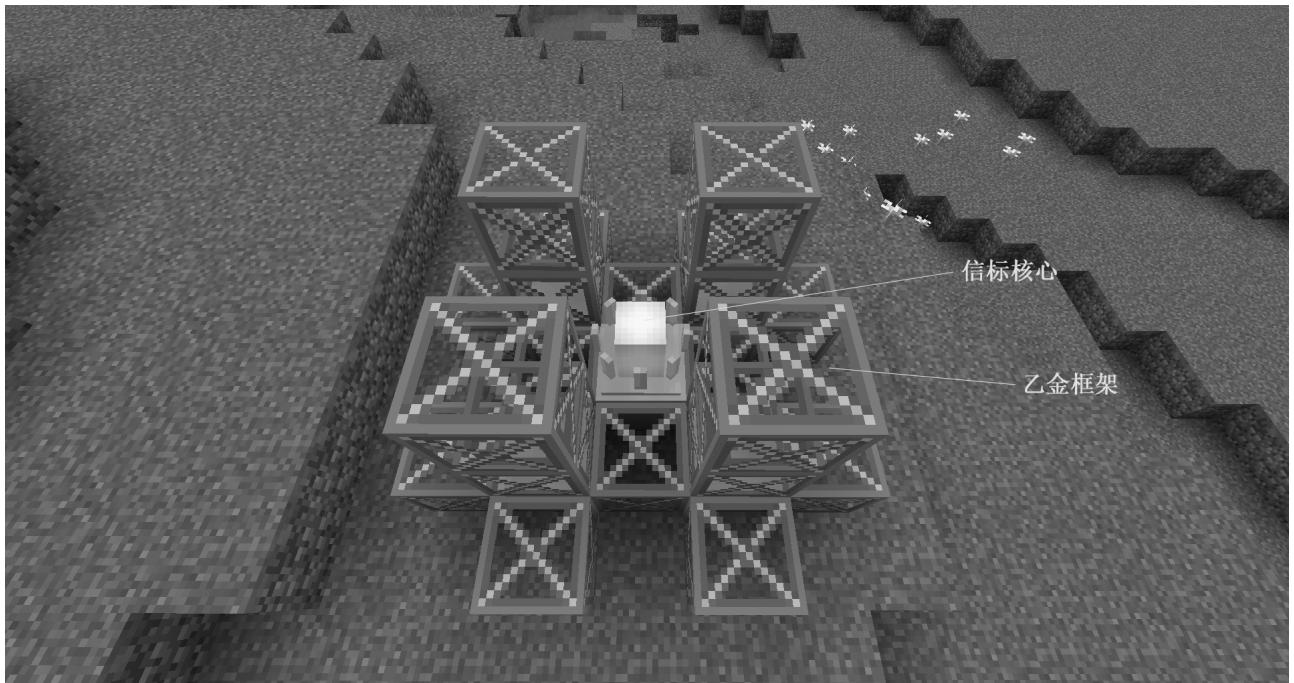


图 2-8 异界信标（步骤二）

在第三层的乙金框架上方交错摆放 5 个乙金外壳与 4 个乙金框架，如图 2-9，完成对第四层的搭建。

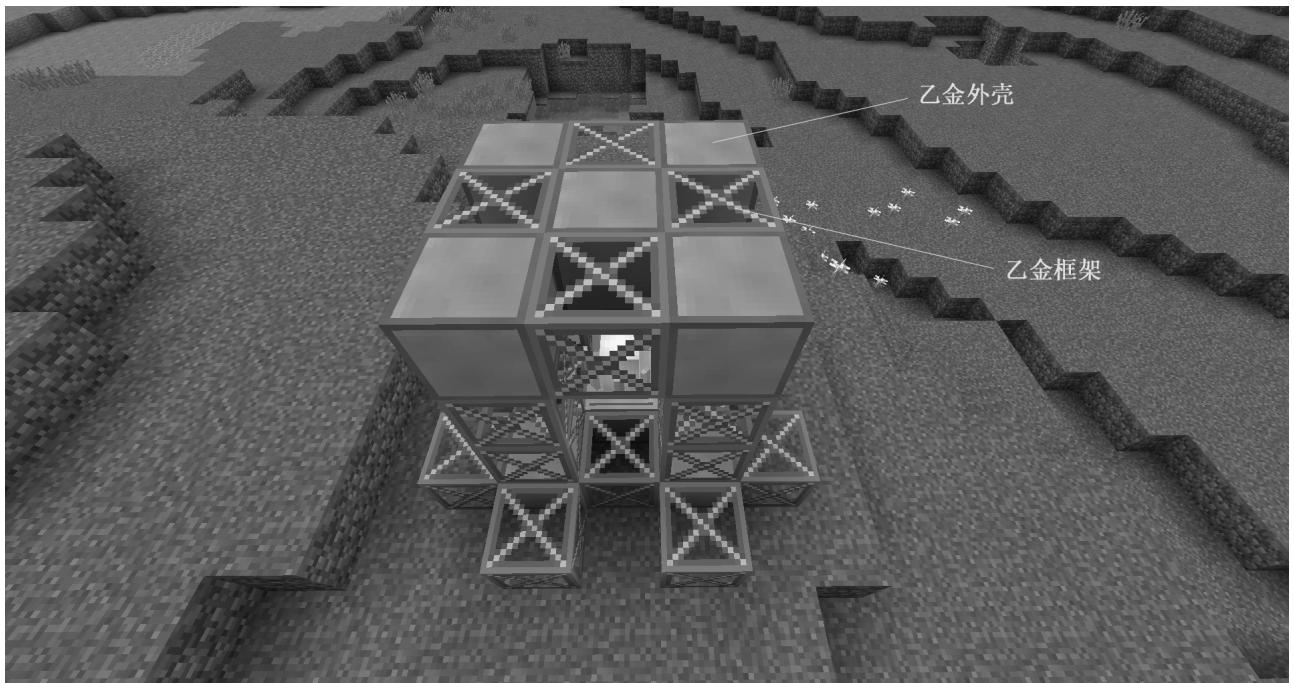


图 2-9 异界信标（步骤三）

在第四层中心的乙金外壳是放置 2 个乙金框架和信标增幅矩阵，如图 2-10，完成搭建。

搭建完成后，右击信标核心并接入网络即可正常投入使用。



图 2-10 异界信标（步骤四）