





# 经常问的问题

此页面涵盖了最常见的问题。请在联系支持人员之前阅读这些内容。

## ■ 常问问题

-  我下载了资产但它不起作用 / 我没有所有文件 
-  导入包后报错/相机不动! 
- 有教程之类的吗?
- 你什么时候发布更新 X 或功能 Y?
- 你能开发我真正需要的功能吗?
- 从头开始一个关卡所需的最少预制件是多少?
- 该资产不适用于我的游戏手柄!
- 资产在我的设备上崩溃了!
- 在哪里可以更改输入设置? 我不喜欢按A跳!
- 我如何添加我自己的移动控件, 或者我购买的那个资产的控件?
- 资产是用什么编程语言编写的?
- 我可以在多个项目中使用代码吗? 我可以修改源代码或视觉资产吗?
- 我可以只编译资产并将其上传到 Google Play、Steam 青睐之光或 Apple Store 而不做任何更改吗?
- 我真的很喜欢这个资产, 有什么我可以帮忙的吗?
- 你是谁? 什么是更多山?
- 还有一个问题?

## 常问问题

### 我下载了资产但它不起作用 / 我没有所有文件

首先, 首先确保您运行的是**最新版本**的 **Unity**。然后再次尝试下载资产。每个版本的引擎都需要一个特定的 Unity 版本, 如果您的版本不匹配, 您将获得一个旧版本。这是正常的, Asset Store 就是这样工作的。您可以在[Releases](#)页面上查看每个引擎版本的要求。

## ⚠️ 导入包后报错/相机不动! ⚠️

此资产依赖于一些 Unity 包来运行。

如果您已在空白项目中导入资产，引擎应自动为您处理，并安装所需的依赖项。

如果尽管如此，您仍然收到提及 Cinemachine 或 PostProcessing 的错误，或者如果摄像机没有跟随播放器，您可以尝试转到屏幕顶部的"工具"菜单，然后是"更多山脉"，然后是"欢迎使用自上而下引擎"。那应该解决它。

如果失败，请确保您在 EMPTY 项目中至少导入了 v1.0.2（您可以在自述文件底部查看您获得的版本）。

如果一切都失败了，请使用支持电子邮件，我很乐意为您提供帮助。

关于为什么会发生这种情况的一些信息：Unity 允许（目前）Asset Store 上的资产上传其项目设置文件夹（包括输入、质量等），但不允许包的 manifest.json，它描述了什么打包资产使用（例如，在本例中为 PostProcessing 和 Cinemachine）。因此，自顶向下引擎实现了一个自动下载器，一旦资产被导入，它就会运行检查、下载包，并确保一切正常。当然，如果它是 Unity 原生的，那么它可能不会那么健壮。我现在正在与 Unity 合作来改变这一点，并有一个本机解决方案。同时，如果您遇到问题，请尝试上述步骤。

## 有教程之类的吗？

好吧，您现在正在阅读文档，所以这是一个好的开始！[YouTube 上](#)也有视频教程。此外，该资产包括自上而下引擎所有类的完整文档。另外，代码被大量注释，所以理解它应该不会太难。

## 你什么时候发布更新 X 或功能 Y？

我不给 ETA。更新完成并经过适当测试后会发布。

## 你能开发我真正需要的功能吗？

我不接受请求，无论是否付费。您当然可以表达您对新功能的兴趣，但最终我是决定我如何使用引擎的人。我的目标是为各种自上而下的游戏创建一个强大而通用的基础。如果您的要求非常具体（例如抓钩或传送门枪 - 尽管我认为那会很有趣），则可能无法实现。

## 从头开始一个关卡所需的最少预制件是多少？

实际上我得到了很多，所以我在资产中包含了两个"最小演示"场景。顾名思义，它们包含您开始所需的唯一资产。

## 该资产不适用于我的游戏手柄！

已经为键盘和 xbox pc 游戏手柄设置了控件。显然，包括对每个游戏手柄/配置的支持是不可能的，所以我只使用了最常见的配置。幸运的是，这与 TopDown Engine 无关，实际上是 **Unity** 的一般问题。您应该能够通过谷歌搜索或在 Unity 论坛上找到正确的 conf。键绑定在引擎中设置，就像在任何其他 Unity 项目中一样，通过编辑 > 项目设置 > 输入。

## 资产在我的设备上崩溃了！

我的猜测是这是一个性能问题。

- 它在编辑器中工作吗？如果它在编辑器中工作，则您的设备可能不够强大，无法运行它。
- Minimal2D 场景单独在您的平板电脑上工作吗？如果它有效，您的设备可能不够强大，无法运行更大的级别。

这是一个普遍的 **Unity** 性能问题，恐怕没有什么真正特定于引擎。如果你绝对想在那个设备上运行它，瞄准更小的资产，更少的敌人，诸如此类。例如，Mesa1 级别确实包含一些非常大的资产（例如 4096x4096 背景），显然不适合慢速设备。哦，您可能想禁用模糊或景深等相机效果，它们不是很适合移动设备。

## 在哪里可以更改输入设置？我不喜欢按A跳！

就像在任何好的 Unity 项目中一样，设置在 Input Manager 中定义。您可以通过"编辑">"项目设置">"输入"访问它。

## 我如何添加我自己的移动控件，或者我购买的那个资产的控件？

如果您查看当前的移动控件，您将看到每个按钮的各种事件（按钮按下、释放等）都绑定到 InputManager 类中的方法。正如您将看到的，这个类充满了简单的方法，如 Jump()、RunStart() 等.....它就像是您角色的遥控器。如果您想用您自己的资源替换包含在资产中的移动控件，您只需删除它们，并将您的新按钮/控件绑定到这些 InputManager 方法。

## 资产是用什么编程语言编写的？

C #

## 我可以在多个项目中使用代码吗？我可以修改源代码或视觉资产吗？

一旦你购买了资产，你就可以用源代码做任何你想做的事情，只是不允许你重新分发它（免费提供，在任何地方出售，等等）。

您当然可以使用该代码来创建商业游戏并出售这些游戏，只是不要重新分发资产的内容。是的，您可以修改它，在多个项目中使用它。现在是你的了！

## 我可以只编译资产并将其上传到 Google Play、Steam 青睐之光或 Apple Store 而不做任何更改吗？

嗯，不，你不能。虽然这听起来像是天才的总体规划，但恐怕是不合法的。发挥想象力，**创造自己的游戏**。当然，您可以使用资产作为基础，这就是它的用途。

## 我真的很喜欢这个资产，有什么我可以帮忙的吗？

当然，您可以在 [Asset Store](#) 上对资产进行注释或评论。

## 你是谁？什么是更多山？

我的名字是 Renaud Forestié，我是一名来自波尔多的法国游戏设计师。我也做插图工作，我可以做自由职业。在担任自由艺术总监和游戏设计师 15 年后，我于 2015 年创立了我的创意工作室 [More Mountains](#)。

## 还有一个问题？

你确定上面没有回答吗？然后您可以[加入 Unity 论坛线程上的讨论](#)，或使用[资产页面上的支持电子邮件](#)向我发送消息。或者您可以使用[此页面上的表格](#)。由你决定：)