《文明6》DLC制作工具使用说明书

遗失的传说（yixiang2009a） 制作

2017年8月3日 最终修改

特别声明：本手册为《文明6》DLC制作工具使用说明书，仅用于描述该软件工具使用方法，其中所有针对《文明6》运行机制及DLC原理的说明均属猜测，不保证正确性！

请勿将本文档用于其他目的！

转载和使用请保留该页信息，未经许可不得用于商业目的！

目录

[《文明6》DLC制作工具使用说明书 1](#_Toc489532839)

[一、综述 1](#_Toc489532840)

[1、软件简介 1](#_Toc489532841)

[2、注意事项 1](#_Toc489532842)

[二、软件功能介绍 2](#_Toc489532843)

[1、前期准备（非常重要） 2](#_Toc489532844)

[2、建筑 5](#_Toc489532845)

[3、奇观 6](#_Toc489532846)

[4、文明 8](#_Toc489532847)

[5、领袖 9](#_Toc489532848)

[6、科技市政 11](#_Toc489532849)

[7、单位 12](#_Toc489532850)

[8、政体政策 14](#_Toc489532851)

[9、信条 15](#_Toc489532852)

[10、条件 16](#_Toc489532853)

[11、特性 17](#_Toc489532854)

[12、生成DLC 19](#_Toc489532855)

[三、后续处理 19](#_Toc489532856)

[1、信息修改和添加 19](#_Toc489532857)

[2、术语解释 20](#_Toc489532858)

[3、附件 21](#_Toc489532859)

[4、联系方式： 21](#_Toc489532860)

# 一、综述

## 1、软件简介

本软件为开源免费软件，源代码采用MFC架构，使用C++语言编写，编译环境为VS2015。软件使用ACCESS数据库，通过傻瓜式的界面采集用户输入的相关数据，形成DLC数据，并生成最终游戏DLC，在数据输入过程中，可以进行数据的增、删、改等操作，输入的数据将以文件形式保存在软件运行目录下。

## 2、注意事项

本软件开放源代码，任何个人、团体、组织均可以自由修改、编辑、再生成本软件，并可以将本软件及其源代码用于除商业目的以外的任何目的。在修改、编辑源代码的过程中，请保留相关版权信息，并保证修改后的软件开源。

本软件用于生成基本的《文明6》DLC，并不保证可以替代官方SDK，也不保证可以完全替代手工，部分数据的添加和修改仍需手动完成，本软件仅起到减轻工作量的作用。

本软件所面向的是具有一定计算机基础以及《文明6》DLC制作基础的用户，不具有上述基础的用户请勿使用本软件。

本软件并未对用户输入做严格筛查（基于上一点原因），使用不当有可能造成游戏闪退、回到开始菜单等问题，严重时可能导致系统崩溃。如发生上述现象，请检查输入数据是否有误，DLC是否按期望生成、是否有遗漏数据等，并重新生成DLC或删除DLC再进行游戏！本软件及本人不承担由于用户使用本软件或本软件生成的DLC而导致的一切问题！如对此有异议，请勿使用本软件并请及时删除。

# 二、软件功能介绍

## 1、前期准备（非常重要）

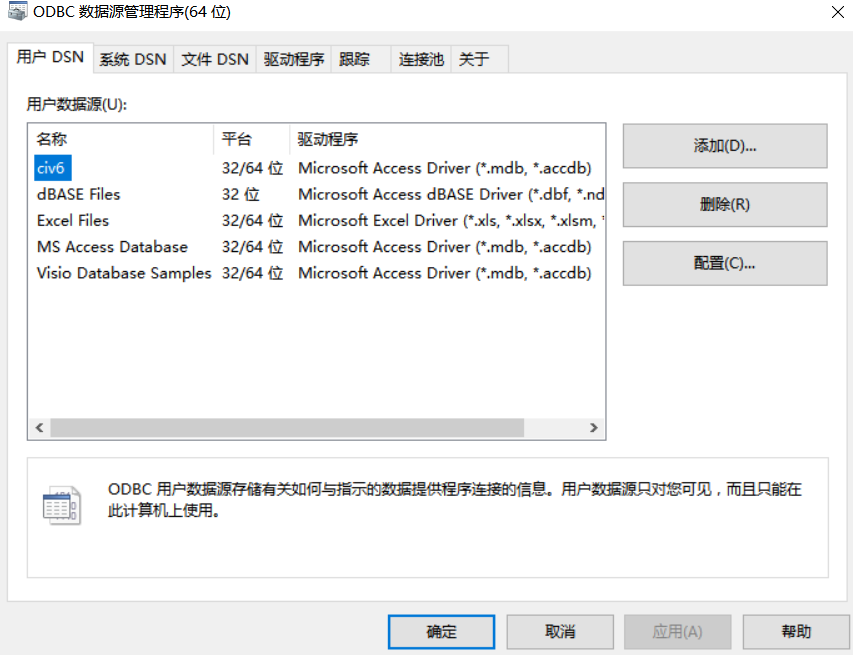
本软件使用ACCESS作为基础数据库，软件运行过程中的大部分数据均来源于ACCESS文件，请将该文件放在指定位置。

在使用本软件前，需进行如下操作：

（1）将db.accdb文件放在C盘根目录下；

（2）安装AccessDatabaseEngine.exe，该插件为微软官方提供的access数据库引擎。软件附带的是64位版本，32位系统的用户请自行前往微软官方搜索下载并安装；

（3）在控制面板中找到管理工具（或直接在开始菜单中搜索），双击打开其中的ODBC 数据源(64 位)，打开后如下图所示：



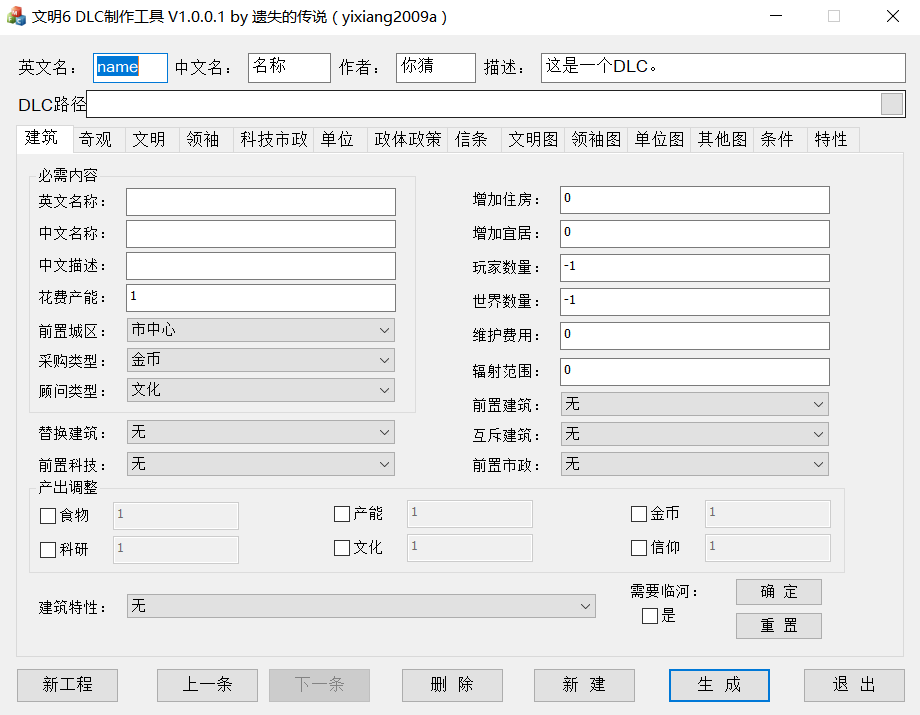
（4）在用户DSN界面中点击“添加”按钮，选择其中带有\*.accdb后缀名的一项，点击完成；

（5）在弹出的对话框中的数据源名中填写civ6，点击下方数据库方框中的“选择”按钮，选择放在C盘的db.accdb文件，并点击“确定”按钮；

（6）配置完成后，若能够在用户DSN界面中看到civ6一项，且与上图中显示的一致，说明配置成功。

在配置完成后，双击本软件即可开始使用。初次使用时，软件将在运行目录下创建civ6.dat文件用于保存用户输入的数据，该文件将随数据的不断输入而不断变大，每项数据需占用4KB存储空间。若需要转移本软件，请将该数据文件一并转移到相同目录下。若需要开始新的DLC制作，只需删除该文件或将本软件移动到一个全新目录而不移动civ6.dat文件即可。

软件的主界面如下图所示：



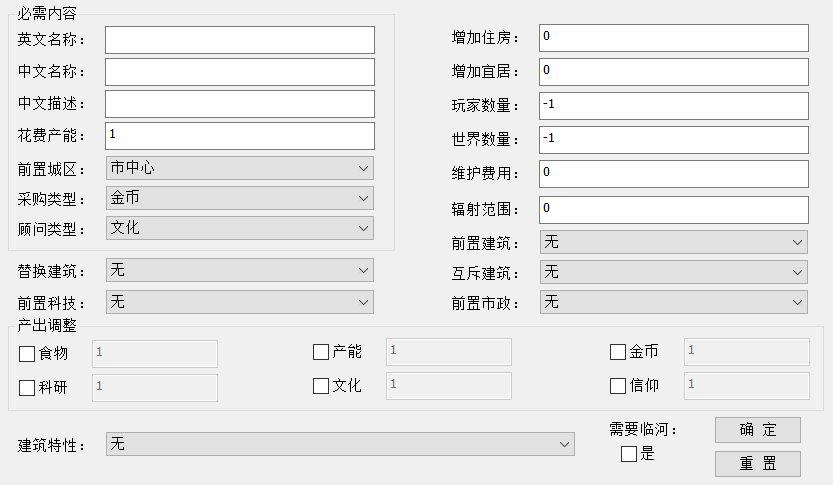
界面上方为DLC信息输入部分，该部分不会保存在数据文件中，请在最后生成DLC时再填写；

界面中心为各类型数据输入部分，可以通过上方的选项卡切换数据种类，填写完成后点击“确定”按钮，即可将该种类数据形成数据项保存到数据文件中；

界面下方为工程部分，用于新建工程、切换数据项、删除数据项、新建数据项、生成DLC等功能。

## 2、建筑

建筑选项卡用于填写制作建筑所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

英文名称：建筑的类型名称，为保证与官方DLC风格一致，请尽量大写，同时，无需书写前缀BUILDING\_，下同。

中文名称：建筑显示出来的中文名称。

中文描述：建筑显示出来的详细介绍。

（以上3条在几乎所有选项卡中均有出现，其含义类似，后续不再重复介绍）

花费产能：建造该建筑所需产能。（在其它选项卡中多有出现，也有出现类似名称的，其含义类似，后续不再重复介绍）

前置城区：必须先建设有该城区才能建造该建筑。

采购类型：该建筑可以用何种资源购买。（在其它选项卡中多有出现，其含义类似，后续不再重复介绍）

顾问类型：该建筑的顾问类型，即显示在建筑旁的顾问图标。（在其它选项卡中多有出现，其含义类似，后续不再重复介绍）

替换建筑：该建筑替换某种建筑，多用于文明或领袖的特色建筑。

前置科技：建造该建筑所需的前置科技。

增加住房：该建筑增加的住房数。

增加宜居：该建筑增加的宜居度。

玩家数量：单个玩家可以建造该建筑的数量，-1表示不限制。

世界数量：全世界可以建造该建筑的数量，-1表示不限制。

维护费用：该建筑的维护费用。（在其它选项卡中多有出现，其含义类似，后续不再重复介绍）

辐射范围：该建筑加成的辐射范围。

前置建筑：建造该建筑之前所需建造的建筑。

互斥建筑：与该建筑互斥，只能建造其中一个的建筑。（需要两个建筑均添加此属性，若另一建筑为原始建筑，请手动添加）

前置市政：建造该建筑所需的前置市政。

产出调整：设定建筑的6种产出。

建筑特性：该建筑所具有的特性效果。

需要临河：建造该建筑需要城市临近河流。

## 3、奇观

奇观选项卡用于填写制作奇观所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

引用文字：奇观建造完成时显示的文字。

前置科技、前置市政与建筑选项卡中的含义一致。

邻接城区：奇观需要邻接的城区。

邻接资源：奇观需要邻接的资源。

有效地形：可以建造奇观的地形。

需求地貌：只能在该地貌上建造奇观。

有效地貌：奇观可以建造的地貌。

伟人点数：奇观增加的伟人点数。

产出调整：同建筑选项卡中的含义一致。

巨作槽位：奇观的巨作槽位。

必须临近山脉：奇观必须临近山脉建筑。

必须临近陆地：奇观必须在邻接陆地的海岸建造。

需要创建宗教：只有创建宗教后才能建造。

可以作为堡垒：可以产生堡垒的效果。

地块需要临河：奇观需要临河建造。

奇观特性：该奇观所具有的特性效果。

湖泊选择：对于建造在水中的建筑，可以选择其是否只能建造在湖泊或不允许建造在湖泊。（湖泊等同于海岸）

## 4、文明

文明选项卡用于填写制作文明所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

文明起源：文明所属地理区块。（好像没什么用）

特性英文：文明的特性名称，该输入框数据不参与生成DLC。

特性名称：文明的特性名称，该名称会显示在载入和领袖选择界面上。

特性描述：文明的特性描述，该描述会显示在载入和领袖选择界面上。

特色建筑：文明的特色建筑。

建筑说明：该特色建筑的说明，将显示在领袖选择界面上。

特色单位：文明的特色单位。

单位说明：该特色单位的说明，将显示在领袖选择界面上。

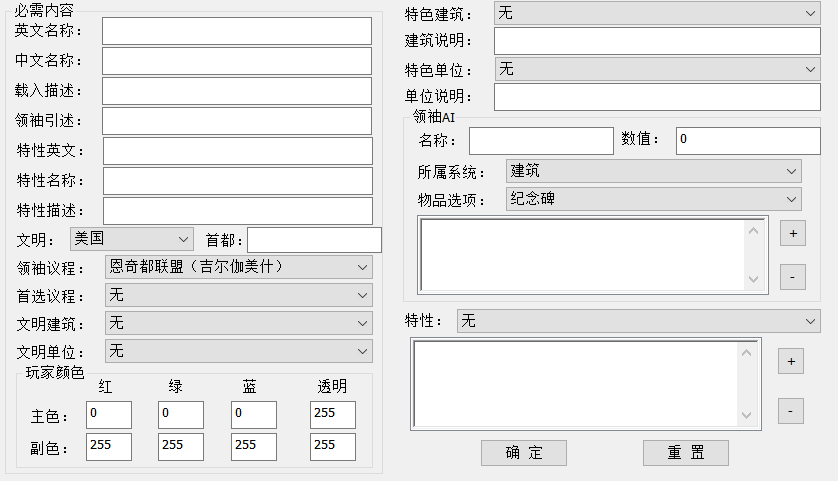
特性：该文明所具有的特性。

诞生地位置关联：诞生地的河流、资源、地貌、地形关联度。

城市名称：该文明的20个城市名称。

## 5、领袖

领袖选项卡用于填写制作领袖所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

载入描述：载入界面的领袖描述。

领袖引述：初次见面时领袖说的话。

特性英文：领袖的特性名称，该输入框数据不参与生成DLC。

特性名称：类型的特性名称，该名称会显示在载入和领袖选择界面上。

特性描述：类型的特性描述，该描述会显示在载入和领袖选择界面上。

文明：该领袖所属文明。

首都：使用该领袖时的首都名称，填写中文。本软件将自动生成一个新的城市名，所以每添加一个领袖，其所属文明的城市名将增加一个，需要手动删除或去重！

领袖议程：该领袖的固定议程。

首选议程：该领袖的随机议程的首选议程。设置此项将导致该领袖的随机议程几乎都是设定值。（如罗斯福和甘地）

文明建筑：所属文明的特色建筑，必须与文明中的一致，将显示在领袖选择界面上。

文明单位：所属文明的特色单位，必须与文明中的一致，将显示在领袖选择界面上。

特色建筑：领袖的特色建筑。

建筑说明：该特色建筑的说明，将显示在领袖选择界面上。

特色单位：领袖的特色单位。

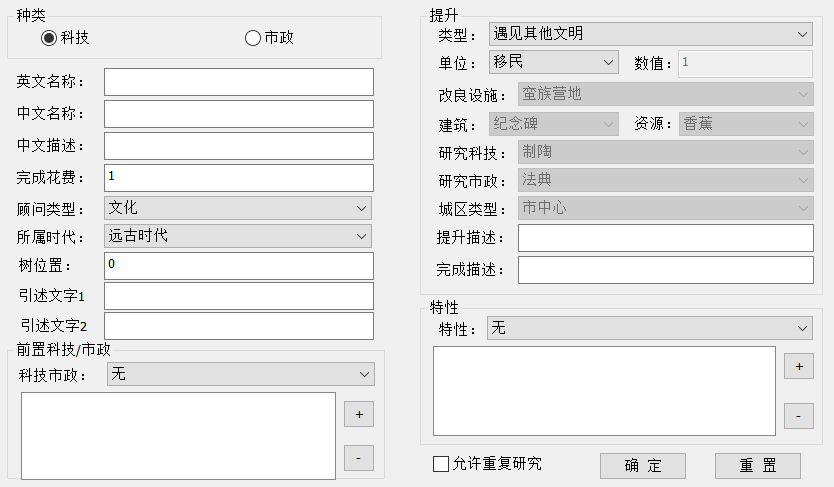
单位说明：该特色单位的说明，将显示在领袖选择界面上。

领袖AI：用于设计制作领袖的AI，每一项包括名称、数值、所属系统和物品选项4个部分。其中名称为英文，数值仅在所属系统为单位时需要填写，其余请保持默认值0。该参数用于设置领袖的AI，如不打算让该领袖用有AI，也可以不设置。

特性：该领袖所具有的特性。

## 6、科技市政

科技市政选项卡用于填写制作科技和市政所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

种类：用于表示后续数据是科技还是市政。

所属时代：科技或市政的所属时代。

树位置：该科技或市政在科技、人文树中显示的位置，-3表示最上面，4表示最下面。（注意：目前尚不明确科技、人文树中的显示方式，该参数仅能设置纵向位置，横向位置无法设置。使用该选项卡生产的科技和市政在显示上可能会出现一些问题，但不影响实际效果。）

引述文字：科技或市政完成时显示的两种文字。

前置科技市政：该科技市政的前置科技市政，可设置多个。

提升：用于设置科技市政的尤里卡或鼓舞。设置时先在类型中选择想要的类型，然后设置对应参数即可。

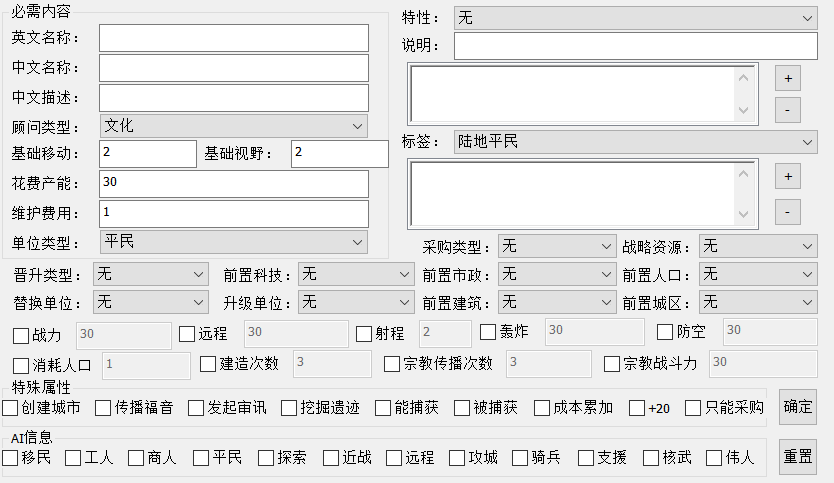
提升描述：显示在科技、人文树中科技、市政下方的尤里卡、鼓舞描述。

完成描述：完成尤里卡或鼓舞时显示的文字。

特性：该科技所具有的特性。

## 7、单位

单位选项卡用于填写制作单位所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：（注意：创建单位需要较多信息，限于界面限制，未能包含全部常用信息，部分内容需要手动输入或添加）

基础移动、基础视野：单位的移动能力和视野。

单位类型：单位的类型，具体作用不明，但需要合理设置。

特性：该单位所具有的特性。（该项设置单位的Ability，同时将自动添加一个相关标签）

标签：该单位所具有的标签。（可能跟单位AI或特性效果相关）

战略资源：训练该单位所需的资源。

晋升类型：该单位的晋升种类。

前置科技、前置市政：该单位的前置科技或市政。

前置人口：训练该单位所需的城市最低人口数。

替换单位：替换某种单位，通常在文明或领袖的特色单位中出现。

升级单位：该单位升级到的单位。

前置建筑：训练该单位需要先建造完成的建筑。

前置城区：训练该单位需要先建造完成的城区。

战力：单位的近战战斗力。

远程：单位的远程战斗力。

射程：单位的射程。（如勾选远程或轰炸，请一并勾选射程）

轰炸：单位的轰炸攻击力。

防空：单位的防空战斗力。

消耗人口：训练单位需要消耗的城市人口。

建造次数：单位拥有的建造次数。（建筑工人）

宗教传播次数：单位拥有的传播宗教的次数。

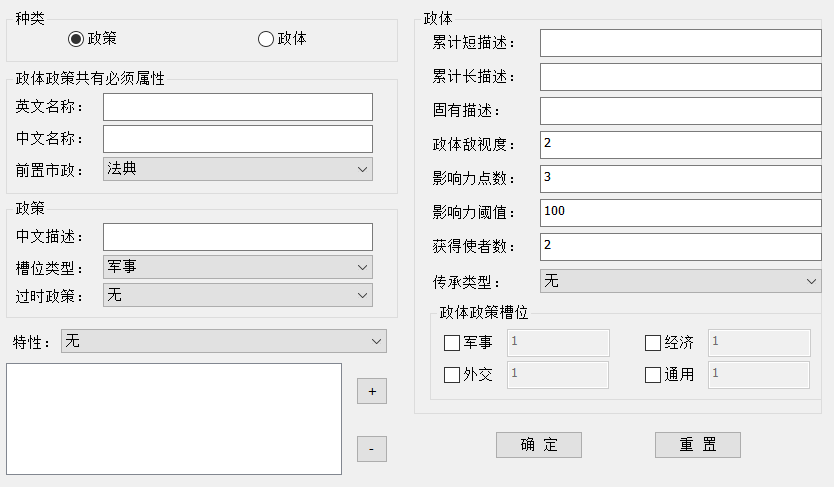
宗教战斗力：单位的宗教战斗力。

特殊属性：单位的特殊属性，其中，能捕获和被捕获请不要全部勾选，勾选成本累加将使训练成本累加4，但同时勾选+20将使训练成本累加20，请不要单独勾选+20选项。

AI信息：用于AI使用该单位的信息，请合理勾选。

## 8、政体政策

政体政策选项卡用于填写制作政体和政策所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

种类：用于表示后续数据是政策还是政体

前置市政：政策或政体的前置市政。

政策部分：该部分用于输入政策数据，种类为政体时无需输入。

中文描述：政策的中文描述。

槽位类型：政策的槽位类型。

过时政策：使该政策过时的政策。

政体部分：该部分用于输入政体数据，种类为政策时无需输入。

累积短描述：政体累积加成的简短描述。

累积长描述：政体累积加成的完整描述。

固有描述：政体固有加成描述。

政体敌视度：不同政体的文明对该政体文明的敌视程度。

影响力点数：每回合获得的影响力点数。

影响力阈值：影响力达到该值后获得使者。

获得使者数：影响力达到阈值后获得的使者数。

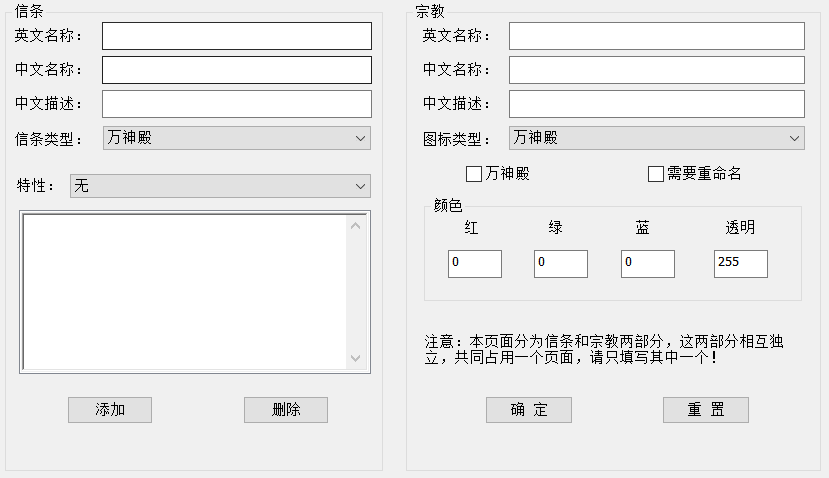
传承类型：政体传承特性。目前暂不清楚如何制作该特性，因此仅支持从已有类型中选择。

政体政策槽位：该政体具有的政策槽位。

特性：该政策或政体所具有的特性。

## 9、信条

信条选项卡用于填写制作信条和宗教所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

信条：该部分用于创建信条，如果该部分的英文名称为空，则创建宗教。

信条类型：信条的种类。

特性：该信条具有的特性。

宗教：该部分用于创建宗教。（选项卡中未制作领袖倾向宗教，如需此功能，请手动添加）

图标类型：该宗教的图标，只能从已有的图标中选择。

万神殿：表明该宗教为万神殿。

需要重命名：表明创建该宗教需要对宗教的中文名称重新命名。

颜色：宗教的颜色。

## 10、条件

条件选项卡用于填写制作条件所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

条件集名称：条件集的英文名。

条件集类型：条件集中的条件的满足类型。

条件集描述：条件集的描述，该内容不会参与DLC的生成，仅用于方便制作。

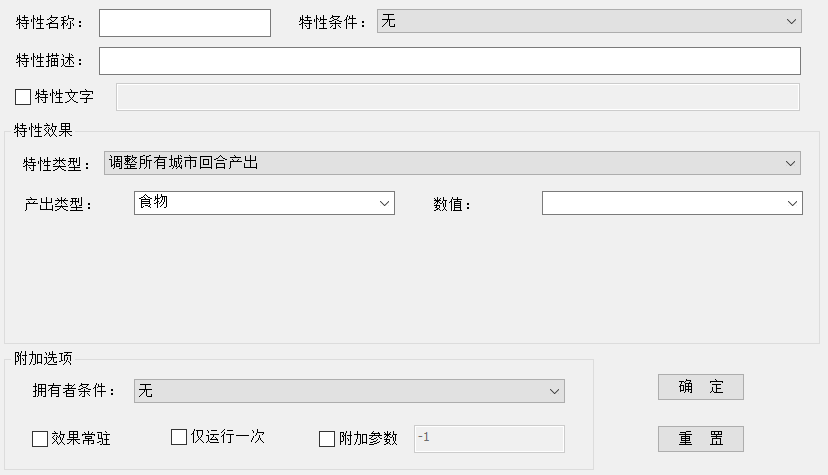
包含条件：条件集中包含的条件。

条件名：条件的英文名。

类型：条件的类型。选择后下方会显示需要设置的参数。通常，如无特殊说明，所有显示的参数均为必填项。完成所有参数的输入后，点击“添加条件”按钮即可添加条件，一个条件集可以包含任意数量的条件，但至少应包含一个。

## 11、特性

特性选项卡用于填写制作特性所需的数据，其界面如下：



各项参数含义如下：

特性名称：特性的英文名称。

特性条件：该特性生效所必须具备的条件集。

特性描述：特性的描述，该内容不会参与DLC的生成，仅用于方便制作。

特性文字：该特性的显示文字，通常用在战斗力显示等界面上。

特性效果：用于制作特性的具体效果。

特性类型：该特性的具体类型。选择后下方会显示需要设置的参数。通常，如无特殊说明，所有显示的参数均为必填项。

附加选项：用于添加该特性的一些附加参数。

拥有者条件：部分类型的特性需要设置拥有者条件。

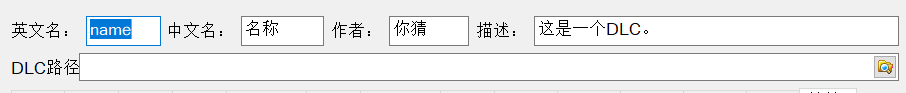
效果常驻：特性效果常驻，仅部分特性需要。

仅运行一次：该特性仅运行一次。

附加参数：部分特性需要设置附加参数。

## 12、生成DLC

在数据输入过程中，可以点击下方的“上一条”和“下一条”按钮在输入的数据项中切换，并随时修改、删除该数据项。当所有数据输入完毕后，需要输入DLC数据，其界面在总界面的上方，如下图所示：



各项参数含义如下：

英文名：DLC的英文名，该输入同时会影响到最终生成DLC的目录名称和文件名称！

中文名：DLC的中文名称。

作者：DLC的作者。

描述：DLC的描述，将会显示在DLC界面上。

DLC路径：最终生成DLC的文件夹，该参数支持拖放，直接将目标文件夹拖放至本软件任意位置既可。

所有参数填写完成后，点击下方的“生成”按钮，如果弹出DLC生成成功的提示，说明DLC生成成功。

# 三、后续处理

## 1、信息修改和添加

由于多种原因，本软件无法包含全部DLC制作内容，部分内容需要手动修改和添加。目前已知的一些内容如下：

（1）Players及PlayerItems中的所有图标，以及部分特色建筑为改良设施的文明需要手动添加一项。

（2）文明中的CivilizationCitizenNames和CivilizationInfo仅生成了基本框架，需要在翻译文件中手动修改。

（3）每增加一个领袖将增加对应所属文明的一个城市，需要手动删除、修改或去重。

（4）单位中的部分不常用数据需要手动添加。

（5）领袖倾向宗教需要手动添加。

（6）所有资源文件（如图片等）需要手动添加。

（7）其它需要手动添加的内容。

## 2、术语解释

软件中使用了一些名词指代DLC中的相关内容，其对应关系如下：

建筑、奇观：Buildings

文明：Civilizations

领袖：Leaders

科技：Technologies

市政：Civic

单位：Units

政体：Governments

政策：Policies

信条：Beliefs

宗教：Religions

条件集（选项卡条件）：RequirementSets

特性：Modifiers（对于文明和领袖也指Traits）

名称：Name

描述：Description

引述：Quotes

议程：Agendas

提升：Boosts

标签：Tags

能力：Abilities

晋升：Promotions

颜色：Colors

## 3、附件

《文明6》DLC制作手册.docx

该文件包含许多类型DLC设计制作所需内容。

## 4、联系方式：

由于时间仓促，本软件难免存在各种问题和不足，欢迎广大爱好者批评指正，也欢迎广大程序猿一起编写完善。另外，本人对DLC中图片等资源的文件格式、添加方法、运行机制等并不了解，也欢迎知悉人事告知。

联系方式：

邮箱：[409337874@qq.com](mailto:409337874@qq.com)或yixiang2009a@hotmail.com

谢谢！