

# DreamProtocol SC2 DataSharing Plan

## 使用说明文档

注：DreamProtocol SC2 DataSharing Plan 也被称为云存档程序、小本本、抗震器。

### 基础功能

#### 1. 云存档引擎

本程序包含用于 **UAC** 的云存档模块，**该模块全自动运行**，不需要任何人为干涉（本程序开着即启动，关闭即停止）。所配置的行为如下：

- a. 程序启动时运行一轮本地存档检查，扫描符合目录规则的存档，检测合法性，如果存档腐化（损坏或者无法被地图识别），则会自动删除，否则上传记录至服务器。（自动检测）
- b. 当玩家处于房间内的时候，会自动检查当前账号是否是最佳存档，如果不是，则立即自动向服务器寻求最佳存档。（自动部署）
- c. 当检测到存档文件变化（添加/修改）时，检测存档正确性，若无腐化，则上传。（自动上传）

**请注意：最佳存档的衡量方式是指记录中三个军衔经验值总和最高的存档！**

DreamProtocol 通过一些复杂的流程来扩展数据的完整程度。

如果你丢失了你的存档，并且不曾使用过云存档，不要担心，DreamProtocol 通过 DreamProtocol Multi-Way Analyzer 从非常多的录像中提取玩家存档，并发送至服务器，因此你仍然可以获取到你丢失的存档。（不过可能是几天前的）

#### 2. 玩家识别

在房间里或者游戏中，亦是录像播放的过程中，主界面的表格会显示玩家的信息。包含 PlayerHandle 和战队信息，以及昵称信息。对于战队会显示历史的战队信息，昵称也会显示改名记录，这些数据用斜杠分割。N 栏显示的是你所给该玩家备注的文本长度，RC 表示你对该玩家添加的记录。

将滑鼠停留在表格的行上，会显示自动生成的玩家信息摘要。

**请注意：服务器可能需要一定的时间来生成一个玩家的信息摘要，在此过程中，会显示正在查询。**

**右键点击玩家行，有一些额外动作**

- a. 对玩家设置备注（仅自己可见）
- b. 设置玩家的颜色，修改该玩家在本程序中出现的行颜色（仅自己可见）
- c. 添加一条记录，这将包含目前的时间（仅自己可见）
- d. 分析目标玩家战网昵称（仅房间中可用）
- e. 举报该玩家  
必须遵守举报规则，点击之后填写的界面鼠标移动到提交示范上查看
- f. 查询玩家近期房间记录（从 Talv 提供的玩家房间记录中搜索近期记录）

点击综合->复制选中会复制表格中选中的玩家列的信息到剪贴板

点击综合->复制所有会复制表格中所有玩家的信息

### 3. 地图玩家信息

信息选项卡中包含 **UAC** 的地图玩家信息

录像定义中可以获取最近录像数据库中记录，包含录像中的游戏模式、难度调整器，以及持续时间和结果。

在录像玩家记录中可以获取更为详细的信息，包含玩家的职业选择，对于 UAC 的录像，还能够显示玩家的各种统计记录。

游戏大厅的两个按钮中会显示近期已经开始的游戏记录，你可以通过 Ctrl+F 来搜索这些表格，同时点击这些表格的分栏，可以使用排序或者设置过滤条件。

### 4. TACNET 映射

该功能提供低宽带开销，以及低延时的远程游戏观战

该模块分为两个部分：

a. 投射器（通过启动映射中，打开开关）

使用兼容模式下的 ATVX 2.0 作为数据收集引擎，并且将游戏信息投射出去

b. 接收器（通过观看映射，从现有列表选择）

点击该按钮则会弹出 TACNET 信号遥测，该窗口会探查出所有的信息流  
选择一个目标即可进行观看，会额外打开一个窗口。

观看界面拥有一些热键可供使用：

- Ctrl+Alt+I 将此窗口透明置顶
- Ctrl+Alt+C 显示更多聊天信息
- Ctrl+Alt+P 显示目标游戏中的玩家信息

将鼠标移动至画面上会放大指针位置的区域。额外的在绿色方块中呈现。

**请注意：此功能不可以用来作为报点或作弊使用！**

你无法观看你自己所在那场比赛。

只有 UAC 状态下会有小地图纹理显示，其他地图没有高级支持。

很可惜，使用此功能的人非常少，因此你可能经常遥测不到任何信息流。

### 5. 文档攻略

在其他的选项卡中，文档攻略按钮中有一些可供阅读的文件，如果在栏目信息上没有标记是玩家提供的，则这些文档为 DreamProtocol REMILIA 自行撰写

### 6. 认知测试

这些简单的测试能够检测你的某些看法是否是“正确的”，你可以认真地去做，也可以去点开瞅瞅。不过，有些时候你必须通过一些认知测试，作为某些东西的前提条件。

## 7. 用于 UA 系列的高级前线脚本

我非常兴奋的为大家介绍这个功能，这是第三代设计的前线脚本。

由于按钮上的介绍已经足够详细，在此仅复制粘贴这张截图，你亦可以鼠标悬浮在那个按钮上，阅读这些说明。

### 前线脚本使用说明

ALT+1 单发无偏移火炮

ALT+2 中心火炮两发

ALT+3 初始化角度火炮 (itv=0.6)

ALT+4~9 中心火炮3~8发

ALT+E 初始化轨道火炮(特殊) (s10,r2,dc,itv=1.0)

ALT+D/A 通过鼠标移动轨迹自动输入火炮偏移角度/飞机切入角度

按下热键之后，立即松开，然后移动鼠标，会自动根据鼠标的坐标变化输入角度。

推荐的按键方式：按下ALT，然后按下数字，然后立刻同时放开两个按键)

脚本会自动等待ALT键放开才开始自动输入

你需要保持你的输入法处于中文输入模式，在自动输入的时候会进行中文对英文的输入切换，完成时候切回中文。

### 高级功能 - 内部指令跃迁

传统脚本使用按键输入的方式在游戏中生效

本程序 (DreamProtocol SC2 DataSharing Plan) 中已经内置

DreamProtocol VoidEngine - Automation 62000自动操作引擎

在下拉选单中可以设置启用直接消息跃迁

这将不使用任何按键输入

取而代之的是在外部模拟星际2的运行，之后应用。

DreamProtocol没有使用任何暴雪官方的自动操作API

也没有受到星际2官方开发团队的任何帮助

本自动操作引擎拥有99.999%稳定性 (没有崩溃记录)

如果在指令跃迁的过程中受到杀毒软件的阻拦，会导致游戏的崩溃。

在开启这个选项之后，所有的按键只能在UA系列的地图中，以及你正在使用前线 (存活状态) 才会触发脚本  
否则你会在游戏中不同的地方，看到提示的错误信息。

请注意高级模式下，你所看见自己发送的聊天信息，是文本，而不是原生前线命令。

比如你当前正在玩前线，按下ALT+1之后，看到游戏中显示自己发送了一条聊天

[盟友] 自己的ID: 火炮设定: 单发无偏移

事实上，地图已经接收到了单发的火炮消息，其中-s 1这种类型的聊天已经传送给地图 (通过其他方式)

发送的这个聊天只是让你自己和你的队友知道现在的火炮设定。

启用高级功能之后，每次按键触发的行为树：(不会超过 0.05 秒)

- 星际 2 状态检查 (获取 Game Loop)
- 星际 2 引擎标志检查 (判断是否录像中)
- 星际 2 当前加载的地图 DocumentInfo 名称检查 (判断是否 UA 系列地图)
- 星际 2 当前的玩家序号获取
- 运行 ATVX 2.0 (兼容模式) 单周期快照拍摄 (获取所有单位基础信息)
- ATVX 快照统计 (寻找是否有一个存活的前线，拥有者是当前玩家)
- 等待脚本单元处理完成玩家请求
- DreamProtocol VoidEngine - Automation 62000 单元接管控制
- 评估星际 2 运行状态，完成临界区冲突检查
- 模拟星际 2 指令、部署并且填充玩家操作请求结构
- 暂停星际 2 并且读取/修改用户操作队列链表
- 检查 Hyper CRT 跳桥，生成自动聊天发送指令，设定跳桥新的目标
- 恢复星际 2 运行，等待跳桥置零，操作完成

**严重警告：如果杀毒软件在 k~m 步骤中阻止本程序，游戏将会未响应！**

## 8. UAC 权限

该按钮会显示 UAC 中你当前云存档登陆的用户所包含的权限

## 9. 游戏大厅当前公开的房间信息

程序主界面右上角有一个开关，打开之后下方的表格会变成房间显示。

和其他的表格一样，Ctrl+F 打开搜索，点击栏进行排序，点击栏上的漏斗图标，配置过滤条件。

勾选[展开所有]选项之后，表格会转化成显示每个房间中的玩家记录。

这些表格中，滑鼠游标停留在的行上，会显示详细信息，这包含队伍的分配情况，以及该房间到目前为止，玩家进进出出的记录。

**请注意：该信息存在一定的延时以及可能有些时候无法提供。这取决于 Talv 的大厅监视器的运作状态。**

## 10. 地图游玩计时器

本程序会在运行的时候统计你每张地图的游玩时间，这些数据根据小时记录。

通过点击其他选项卡中的[游戏计时器（游戏时间）]按钮可以查看记录。

## 11. 后台录像自动收集

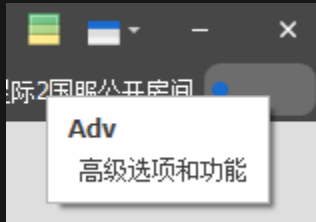
本程序会在后台自动运行录像收集，这将用来填充星际 2 录像数据库。

自动后台运行（10 天一次），你可以通过点击综合里的初始化录像收集使得该过程立即运行。

你也可以通过点击综合中的[你自己的录像分布]来查看你所提交过的录像分布。

## 高级功能

DreamProtocol 失落帝国给你准备了一些特别的礼物



这个 Adv 按钮是本程序的一个主要按钮（三条横杠的按钮）  
部分选单中的按钮是不可见的，如果你能看到，则说明你可以使用该功能  
部分选单中的按钮仅在可用时候显示

### 1. TeraForce (DCM-7000)

该选项按钮仅在游戏/录像中会出现（读图完成之后）  
启用 TeraForce 之后会使你能够看到其他玩家的资源信息和 APM。

**视角控制：（请把星际 2 先设置成窗口模式（最大化））**

**看着星际 2 的画面进行调整，没有恢复成默认选项！**

五个参数分别为：最后的括号中是类似于的效果

- Distance（距离）镜头到屏幕中心的距离（鼠标滚轮造成的高度变化）
- Pitch（俯仰角）镜头绕 X 轴旋转（鼠标滚轮造成的角度变化）
- Yaw（偏航角）镜头绕 Y 轴旋转（Insert 和 Delete 按键的左右旋转）
- Roll（翻滚角）镜头绕 Z 轴旋转（颈椎运动左右晃晃）
- HeightOffset（高度偏移）镜头的 Z 轴高度偏移（UAC 电极极性转化时候的震动）

请注意：视角控制默认在录像中不显示变化，但是，如果你在视角控制之后，使用鼠标滚轮调整视角，这个过程在录像中出现，比如从高的地方跌下来  
如果你禁用了本选项，那么对于 a/b/c 的变化会在录像中出现。

（d 和 e 不是玩家可以修改的，仅地图可以，因此不在录像中作为玩家输入）

### 2. 游戏内信息推送

本程序可以将信息在游戏内向你推送，启用该选项之后，在房间中，任何新玩家加入房间，都会在游戏中用浅绿色的字体在房间聊天区域里显示玩家的信息，包括打印备注信息。

### 3. 忽略国服约束

使得星际 2 客户端可以显示所有地图的封面，并且恢复房间链接 (/lobbylink) 的使用，这使得你可以发送房间链接，以及通过房间链接加入其他人的游戏

不过可惜的是，星际 2 国服房间链接的限制不仅在于发送，必须启用了此功能的玩家才可以通过点击房间链接进入房间。

#### 4. IACS – Meltdown

这是一个隐藏功能

运行熔毁，这使得可以星际 2 被测试，并且可以显示其他玩家的操作，以及查看不可控制单位的操作面板（就和录像中一样）

这对于测试地图和接触一个新的 RPG 游戏时候非常有用，以及在教其他玩家如何游戏时候非常的方便。

#### 5. IACS – Revealer 2.0 [Deprecated]

这是一个隐藏功能

此功能应当在其他程序上启用，而不是在 DreamProtocol 宿主程序上启用，以及并不能放出这份东西的说明。

#### 6. IACS – Force Trigger Debug

这是一个隐藏功能

强制任何游戏中激活星际 2 的触发器调试，这对于性能检测非常的有用同时也可以帮助预测 GVM 上的数据存储顺序，对于内存上的快速存档修改

## 使用需知

### 1. 用于 TACNET 映射的投射器可能在你不知情的时候自行启动

DreamProtocol REMILIA 可能出于一些意图（例如有情报表明你所在的游戏里有破坏其他玩家游戏体验的杂碎在搞事），需要查看你所在的这场游戏的实时情况，或者必要时使用一些隐藏的功能操纵该场游戏的运行使用本程序意味着你同意 DreamProtocol REMILIA 这样做。



## 2. 高级信息推送功能

如果你的计算机使用的是 Win8，或者 Win8 之后的操作系统，而且星际 2 不处于全屏模式下的时候，高级信息推送功能会启用。[推荐窗口模式（最大化）] 会在屏幕的右上方弹出半透明的可穿透点击的窗口

在 Win8 以下的系统上禁用这个功能是因为字体的原因（不支持这种字体）

以下是效果图



## 3. 非官方性

本程序的所有模块的设计和开发，以及数据来源，都不是从星际 2 的官方获取 存在一定可能有不正确的情况（但是正确率不低于 99.9%）

DreamProtocol 对所有的数据来源都可以追溯，如果发现有问题数据，可以向 DreamProtocol REMILIA 汇报，数据的完整性威胁是会立即被调查的。

## 4. 本程序的拥有者应该添加 UAC 官方群（群号 251713432）

所有的程序改动，都会在该群宣布，你也可以通过这个途径，和 REMILIA 发起临时会话，请不要发送对 DreamProtocol REMILIA 的 QQ 好友请求，除非你有非常重要的事情。

## 5. 本程序的性能开销

本程序通过严格的性能测试，除非在非常低配的电脑上运行录像收集期间会有一些性能影响，其他时候不会有任何明显的性能开销。

名称	状态	5% CPU	70% 内存	0% 磁盘	0% 网络	56% GPU	GPU 引擎	电源使用情况
应用 (6)								
> DreamProtocol SC2 DataSharing Plan		0.3%	161.9 MB	0 MB/秒	0 Mbps	0%		非常低

如果你认为本程序造成你的游戏会变卡，请你务必立即从电脑中删除本程序，不要让我发现你把你的卡顿甩锅在我的应用程序上。

当然如果你发现任务管理器中本程序有异常的行为出现，比如高 CPU 占用率，或者高内存占用，请立即结束进程，并且联系 DreamProtocol REMILIA 这可能是程序中的代码 BUG，也有可能是有病毒感染了这份拷贝。

**DreamProtocol TACNET Register 上表示**

**截止 2021.9 至少 2000 台计算机上运行过这个程序**

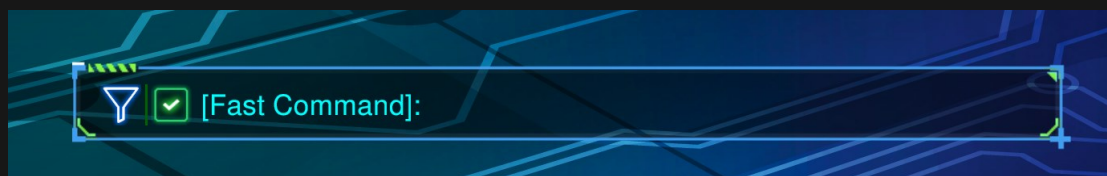
**然而不曾有人汇报遇到过这种情况**

## 6. 自动更新

和其他的 DreamProtocol 应用程序一样，每次启动的时候会检查程序的更新在自动更新期间可能会被杀毒软件阻止，关闭杀毒软件即可。

如果本程序无法启动，可以尝试在 UAC 官方群的群文件中下载一份新的拷贝。

## 关于快捷控制台的操作方式



程序启动之后，按下热键 Ctrl+Q 可以呼出快捷控制台。

控制台中只能输入英文字母，数字和符号。

再次按下 Ctrl+Q 或者在控制台拥有输入焦点时按下 Enter，即可提交。

目前可用的指令：

setd # （将镜头高度参数设置成#，#的值为 0.1~80）

setp # （将镜头俯仰角参数设置成#，#的值为 0~360）

sety # （将镜头偏航角参数设置成#，#的值为 0~360）

exit/quit （退出本程序）

**大小写敏感，必须匹配大小写**

**例如 setd 60 正确，SETD 60 错误**

对于一些常用功能，需要切换到程序再从界面点击，这会方便很多。



## 通过双击加入房间

程序右上角有个“显示星际 2 国服公开房间的选项”  
打开之后会把下面的表格转化成房间列表  
在这个时候可以通过双击一个房间，来直接加入。  
UI Automation 会自动让星际 2 执行这一操作

**你必须处于非全屏模式下，以及星际 2 不处于最小化状态下才可以自动加入房间**

## 用于 UAC 的云录像查看器

在信息选项卡中，点击“UAC”或者“UAC 玩家游戏记录”按钮，弹出来的表格中右键一场录像，然后点击“查看 UAC 录像”即可打开 UAC 云录像查看器