# 常见问题

[作者原始文档](https://github.com/goatfungus/NMSSaveEditor/blob/master/FAQ.md)

## **套装**

****为什么我不能更改总库存的堆栈上限？****

如果尝试修改总库存的堆栈上限，那么在游戏中可能会发生许多错误，因此作者在编辑器中禁用了这个功能。它只适用于游戏不进行有效性检查的某些类型的库存。

**为什么不能把喷气背包移动到技术库存中？**

游戏会检查您的喷气背包是否存在（因为它是游戏所必需的），但它只检查总库存部分。如果没有，它将自动创建一个新的喷气背包。不过，您可以将其移动到总库存中的其他栏位，这样是不会出现问题的。

## **飞船**

**为什么从某些网站上获得的飞船种子不起作用？**

游戏在NEXT更新中增加了许多新的飞船模型, 但许多网站并没有及时更新他们的飞船种子。不过还是有方法可以让游戏使用旧模型，但你需要使用JSON编辑器来实现。

## **基地**

**为什么当我从备份中恢复基地时，会有地形出现在我的基地建筑中？**

游戏本身并不会对所有地形的修改进行明确的保存，随着时间的推移，即使是未经编辑器修改的存档也会出现地下基地被泥土覆盖的情况。这是游戏中官方已知的bug，当官方最终修复这个bug时，编辑器恢复备份基地的问题很可能会同时解决。我们需要等待官方的修复再进行测试和改善。

**如何使用“移动基础电脑”功能？**

你需要在游戏中想要移动基地电脑的位置放置一个信号增强器。存档编辑器将会交换基地电脑和信号增强器的位置。

## **货船**

**为什么我更换种子时我的货船颜色和NPC没有变化？**

货船的模型由模型种子值控制，而颜色和NPC由Home种子确定（即让您获取货船的系统）。不幸的是，现在已经没有办法像“阿特拉斯崛起”版本里的那样确定到底使用了哪种颜色和NPC，同时存档编辑器作者认为游戏开发者一直致力于创建一个由程序生成一切的游戏，而不是由硬编码值控制。

**护卫舰**

**怎么更改护卫舰的等级？**

护卫舰的等级是由它所具有的有益特性数量决定的。

* C级护卫舰有1个主要特性和0-1个次要特性。
* B级护卫舰有1个主要特性和2个次要特性。
* A级护卫舰有1个主要特性和3个次要特性。
* S级护卫舰有1个主要特性和4个次要特性。

注意：只有有益特性才被计算在内，所以如果护卫舰的所有特性为负效益，那么游戏中可能会依然显示为C级，即使你在编辑器中将护卫舰等级改成了S级。

**有没有一个特性列表，可以让我挑选最好的特性?**

还没有。不过很快会更新这一功能。

## 里程碑

**为什么极端生存里程碑不起作用？**

确实是有效的。问题是游戏中需要左上角任务提示出现并打勾才会给你成就。你可能需要在游戏中随意降落在一个极端的星球上，等待几秒钟。

文档汉化 by longhuan

## 汉化作者整理的其他问题

**为什么无法使用“调整库存”功能调整栏位？**

首先所有库存最多为8x6，无法修改再多。其次，如果你是想缩小栏位，你首先需要清理掉不需要的物品栏中的物品，并将相应物品栏右击取消“启用”。

**为什么“发现”选项卡中“已学习的词汇”为空，什么是“已熟悉世界”？**

我汉化的编辑器版本是1.6.6 BEYOND版本，经测试新版本无法读取NEXT以及更旧的版本存档的“已学习的词汇”，如果你尝试修改可能会坏档，建议使用1.6.0以下的旧版本编辑器修改此内容。“里程碑/声望”选项卡中的“已熟悉世界”就是你所学会的此生命体种族的词汇量。

**如何使用坐标查看器**

搜索框中可以搜索“星系坐标”和“传送门符文”，“星系坐标”可以通过游戏中的信号增强器或官方社区网站的欧几里得星系图中获取，“传送门符文”可以通过游戏中石碑传送门获取当前传送门符文或者官方社区网站的欧几里得星系图中获取。从哪个大星系（即宇宙）获得的坐标或符文请选择对应的“大星系”，否则修改到的地方并不是你想到的地方。修改后需要保存存档，然后重新载入自动存档，暂未发现不重载存档直接跃迁的方法，也不知道作者为什么要将保存按钮写成Save / Warp。

**更多问题还在收集中。可在此编辑器作者的相应GitHub项目中留言，或在我的汉化版帖子下留言。**