



基于 Triggernometry 的占星卡牌优化系统

简介

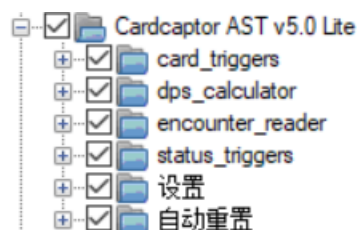
这是一份来自尼尼科技的占星职业用 Triggernometry 触发器，它的功能是帮助玩家在抽卡时确定需要使用的目标。由于它的设置过程**非常繁琐**，我们希望您在使用前仔细阅读说明文档，并严格按步骤进行设置。

注意事项

- 使用了与绝神兵标点插件相同的键位 **F5~F12**。在开始前请确保 **F5~F12** 键位上没有其它造成冲突的热键设置。
- 概率性地造成其它按键的丢包，如上下左右键的丢包会导致自动走路现象。此时再次按下该键可解决问题。
- 该触发器**不会**帮你自动发卡，只是替你选择目标队友。

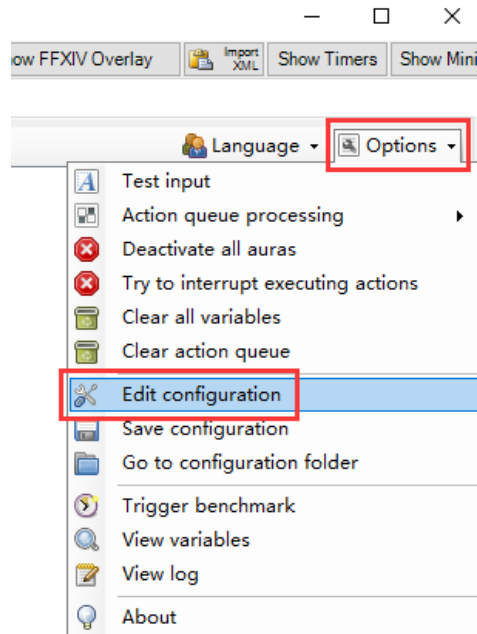
准备工作

1. 下载并安装国际服最新版的 [Triggernometry 1.1.3.0](#)
(注意，最新版 Triggernometry 会试图加载一些无关的触发器，如听到奇怪的声音，看到奇怪的图标，可以在触发器列表里的 Remote triggers 中把它们关闭)
2. 导入该触发器的 xml 文件。导入后，您将能看到如下所示的目录结构：

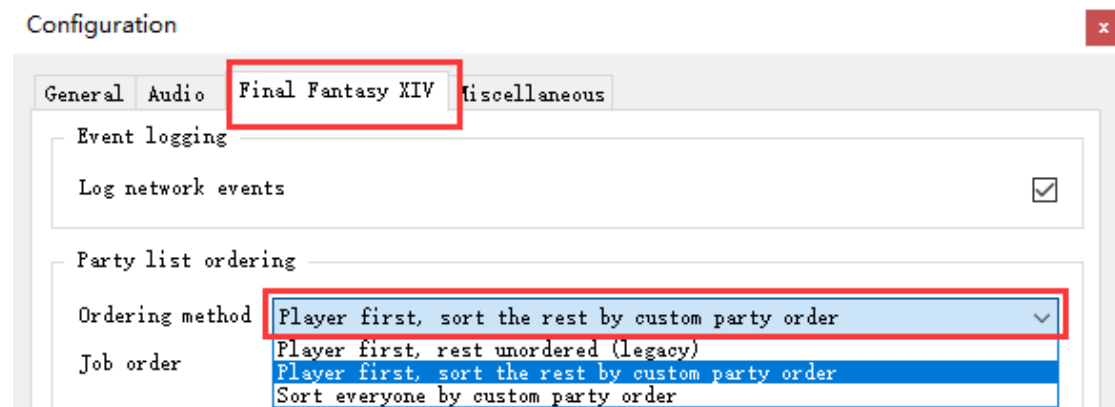


职业列表设置

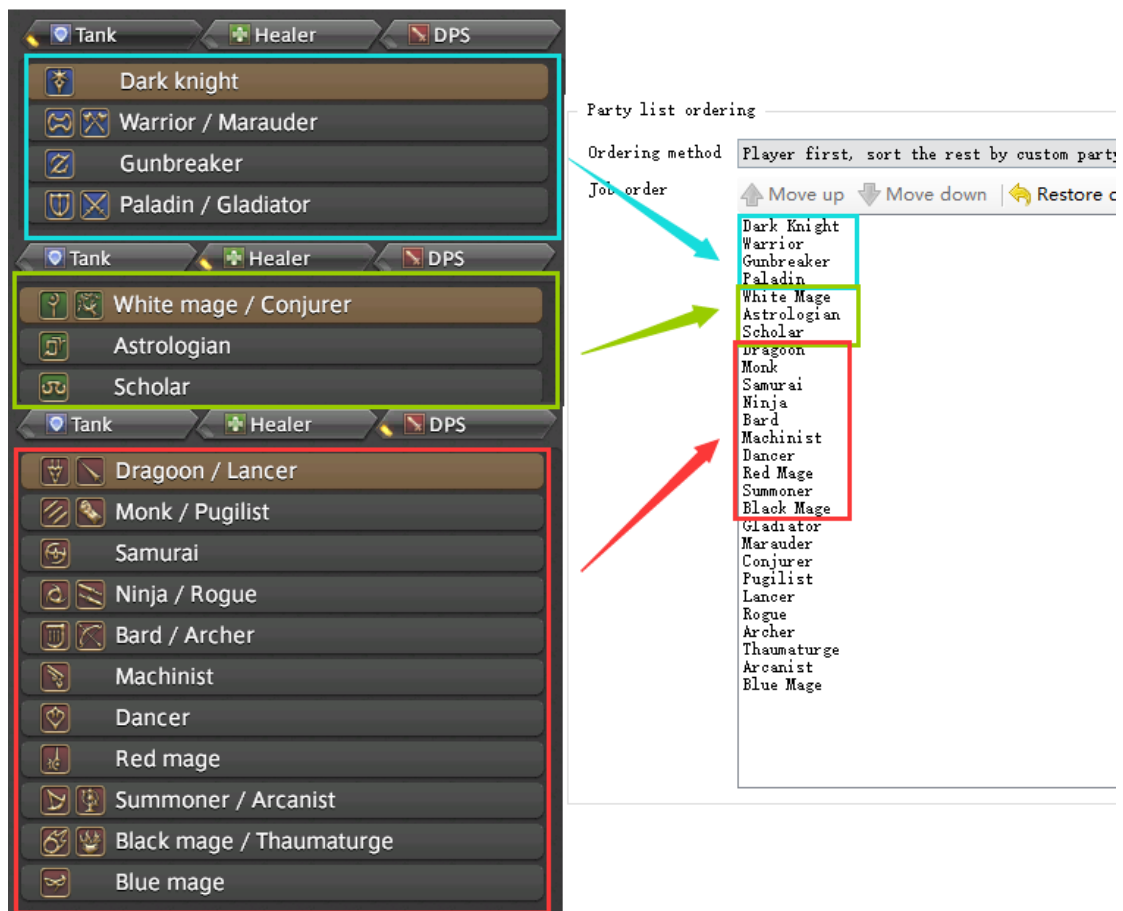
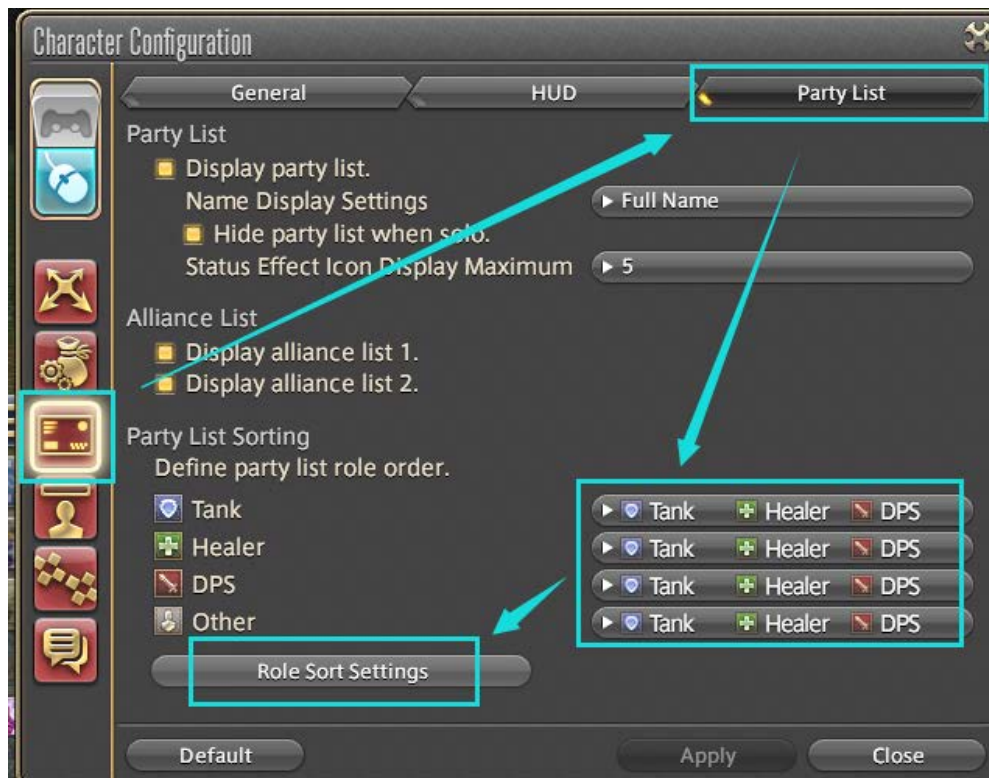
打开 Triggernometry 插件页面，在左上角选择 Option->Edit configuration 菜单项。



在页面中选择 Final Fantasy XIV 选项卡，在 Ordering method 栏选择第二项：



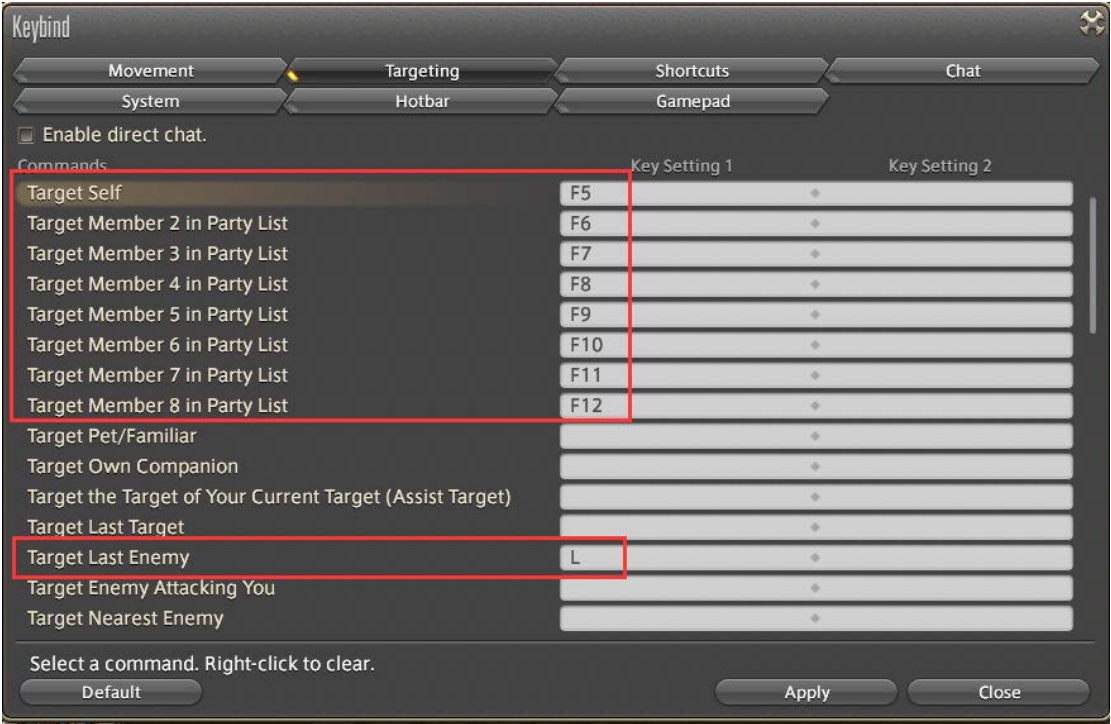
你将会看到下面一个职业顺位列表，将它调整为与游戏内你的职业顺位列表一致：
游戏内的职业顺位列表分为职能-职业两个列表，请务必仔细校对。



键位设置

接下来我们在游戏中进行游戏中的键位设置。
首先进行键位设置。

1. 将**选择 1-8 号队友**绑定到按键 **F5-F12**。
2. 将“**选择最后的敌人**”绑定到按键 **L**。



3. 制作一个宏，它的有效内容只有一行：

/e /cardplay



将这个宏替代技能栏上原有的发卡技能按键。



4. 将原来的发卡技能（注意，是原始技能，不是宏）放到**热键 K**上。

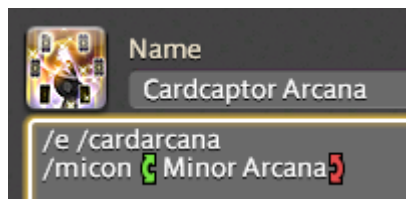


键位设置（5.1 小奥秘卡）

5.1 后占星可直接发奥秘卡，因此加入以下内容：

5. 制作一个宏，它的有效内容只有一行：

/e /cardarcana



将这个宏替代技能栏上原有的奥秘卡技能按键。

并将原来的奥秘卡技能放到**热键 J**上。



恭喜你！所有设置已经完成。请确认在点击你的发卡键时，卡牌是否发给正确的队友。

自定义键位：

如果您需要改变键位，可以打开“键位设置”触发器自行修改。推荐熟悉触发器的同学进行操作，如造成无法按键的问题，可以删除该触发器并重新下载。

面向问题：

如果您在使用**标准模式**而非**传统模式**。一次快速而优雅的发卡操作可能会尴尬地改变你的面向。为此，你需要做以下修改：

将**发卡宏**修改为：

/autofacetarget off

/e /cardplay <wait.1>

/autofacetarget on

/micon play

将原有的**键位 L**修改为以下宏的快捷键：

/targetlastenemy

/autofacetarget on

由于使用两个宏，可能造成延迟等问题。

CardcaptorAST 5.0 Lite 版本：

5.0 版本增加了战斗中 **dps** 统计读取功能，并且拥有目前最好的策略和运算性能，我们将参照 **act** 获取的实时 **dps** 数据，将卡牌发给最优价值的队友，并考虑诸如死亡、衰弱、伤害降低等 **debuff** 的影响，且不会将卡牌发给距离外的队友。以下将简述关于该策略的一些细节调整问题。

打开“**dps_calculator**”触发器，您将看到这个触发器估计队友 **dps** 的整个过程。

1.修改这里的数值 ☒ 设置短时间dps估算时长（单位：GCD） 将决定（短时间 dps 估计）参考的 GCD 数量，默认是 10 个 GCD。也就是短时间 dps 估计值将为每个玩家在 10 个 GCD 时间内的输出。

2.修改这里的公式 ☒ 整体dps估计 = K1 * 长时dps估计 + K2 * 短时dps估计 将决定触发器对于短时 dps 和长时 dps 的权重。

(说明：增大 K1 的数值，将发卡给整场战斗 dps 较高的玩家，结果较为稳定，而增大 K2 的数值，将更重视短时间内的最高输出，但也使得结果更加不稳定。默认 K1=0.4,K2=0.6)

3.打开“encounter_init”触发器，修改这里的数值：

☒ 计算步长-【建议将该值设置为玩家复唱时间】（默认2.41）

将能够修改计算步长。最好是与您目前占星职业的复唱时间保持一致。（默认 2.41）

3. 打开“职业基础 dps 设置”触发器，您将看到一系列 dps 职业和数值的列表。
通过与 flogs 上特定副本的 adps 进行对照，您可以修改职业的默认 dps 估计值。
例如：

default_dps:1:BLM:21355:语句，将会把黑魔法师（BLM）的默认 dps 估计值设置为 21355。

CardcaptorAST 4.0 版本：

4.0 版本拥有更好的策略，但相对更加占用计算资源，如果你的电脑、网络很卡，请使用旧版本。在 4.0 版本中我们加入了更强的计算能力。按照 rdps 的最大预估收益进行发卡，而非职能顺序。举个例子，一个身上剩下 3 秒卡的黑魔和一个没有卡的奶妈，旧版本会把卡给后者，而 4.0 版本会覆盖前者的卡。（4.0 版本几乎不会把卡给奶妈，因为收益过低）。

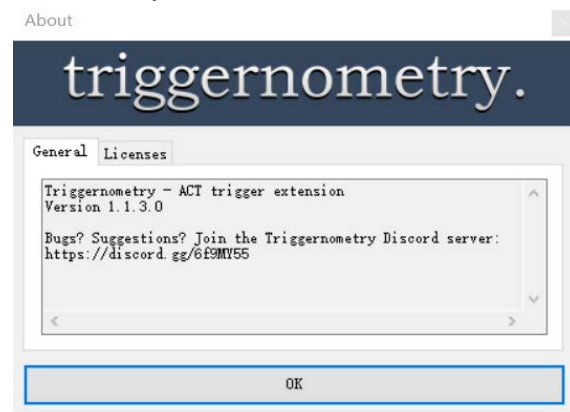
疑难解答：

Q:为什么我的 Triggernometry 无法加载 xml 文件？或触发器加载后无法工作？

A:可能是插件版本过低的原因，请下载 1.1.3.0 以上版本的 Triggernometry。

Q:为什么我的卡被发给了完全不合理的目标？

A:请打开 Option->About 界面，确认您在使用 1.1.3.0 版本的 Triggernometry。



警告: 1.1.3.1 版本的 Triggernometry 内建的小队列表存在问题, 无法稳定读取到玩家信息。如果您正在使用 1.1.3.0 版本的 Triggernometry, 而问题仍然存在, 请重新检查“职业列表设置”这一步骤的完成情况。保证游戏与插件内小队列表顺位一致。

Q: 插件是依照什么顺序决定发卡优先级的呢?

A: 插件会 (试图) 将手里的卡牌发给 rdps 收益最大的队友。

Q: 为什么需要进行职业默认 dps 设置?

A: 在战斗开始的 30 秒内, 玩家 dps 变动幅度较大。我们无法通过 dps 数值准确预测玩家的输出水平, 因此在这段时间内, 我们将参考职业默认 dps 进行发卡。

Q: 我电脑好卡, 按键速度好慢

A: 修改触发器里的延时时间。

Q: 如果队里有两个占星……

A: 我们不会覆盖那个占星的卡, 但我们不能保证她不会覆盖你的卡, 并且还可能发错。

Q: 为什么安装以后我的插件里播放了奇怪的声音?

A: 新版的 Triggernometry 会自动加载一些自带的触发器, 如不需要可以把它们关掉, 并请认准尼尼科技出品的触发器。

NiniTechnology

2021 年 1 月