



基于 Triggernometry 的占星卡牌优化系统

简介

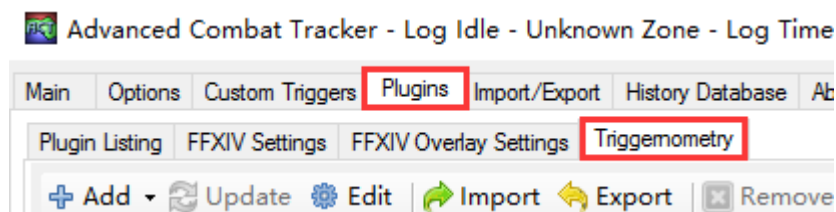
这是一份来自尼尼科技的占星职业用 Triggernometry 触发器，它的功能是帮助玩家在抽卡时确定需要使用的目标。由于它的设置过程**非常繁琐**，我们希望您在使用前仔细阅读说明文档，并严格按步骤进行设置。

注意事项

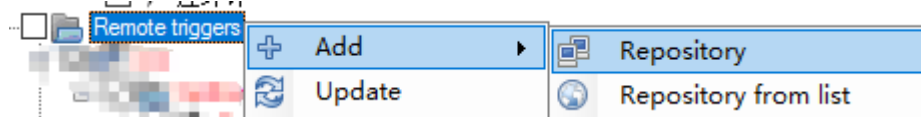
- 使用了与绝神兵标点插件相同的键位 **F5~F12**。在开始前请确保 **F5~F12** 键位上没有其它造成冲突的热键设置。
- 概率性地造成其它按键的丢包，如上下左右键的丢包会导致自动走路现象。此时再次按下该键可解决问题。
- 该触发器**不会**帮你自动发卡，只是替你选择目标队友。

准备工作

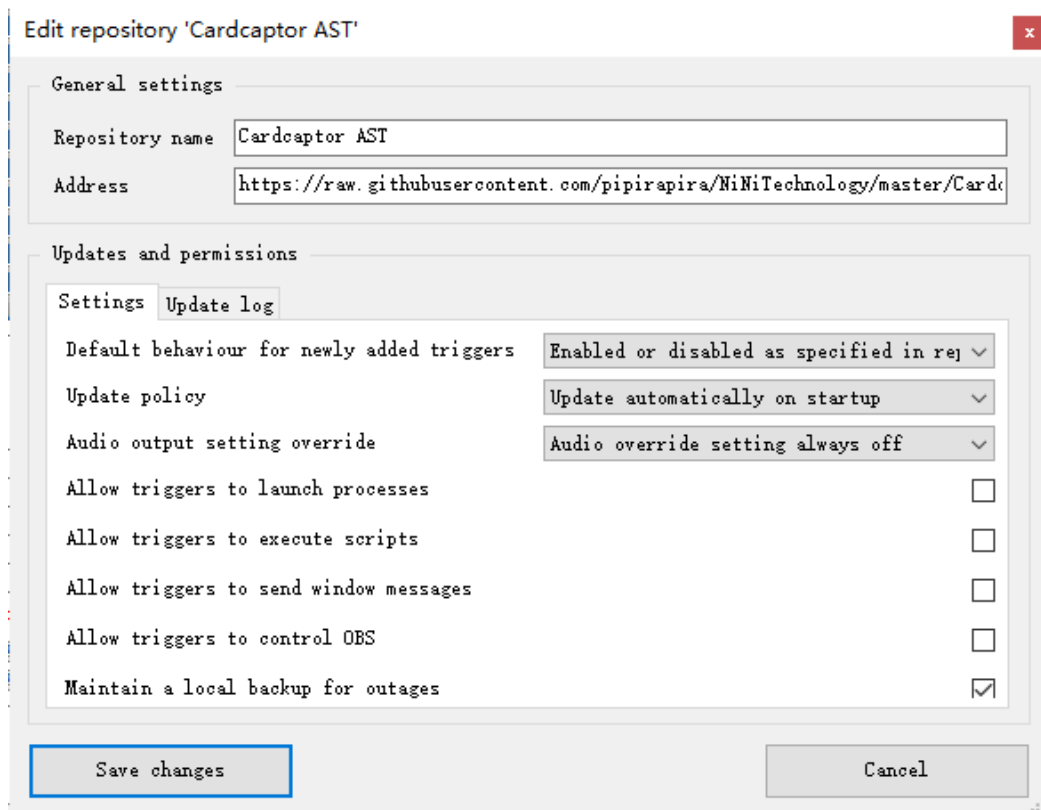
1. 下载并安装国际服最新版的 [Triggernometry 1.0.9.1](#)
(注意，最新版 Triggernometry 会试图加载一些无关的触发器，如听到奇怪的声音，看到奇怪的图标，可以在触发器列表里的 Remote triggers 中把它们关闭)
2. 选择 Plugins 下的 Triggernometry 选项卡



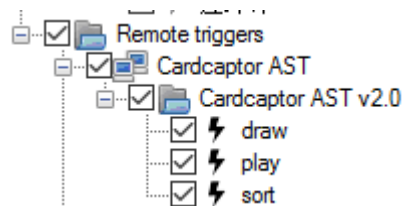
3. 右键 Remote triggers，选择 Add->Repository



4. 输入项目名字（随意），然后在 Address 栏填入项目地址：
<https://raw.githubusercontent.com/pipirapira/NiNiTechnology/master/CardcaptorAST/CardcaptorAST.xml>
5. 点击 Save changes 关闭对话框。

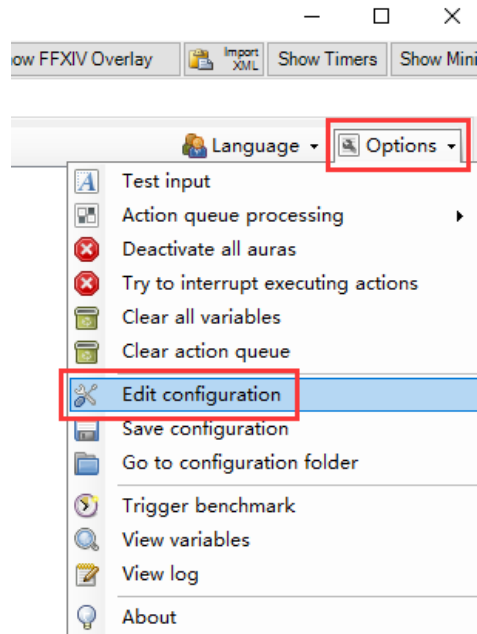


6. 如果你能看到如下的目录结构，说明触发器已经下载到你的插件中！（记得打勾哦，**红字显示的触发器是不会执行的**）

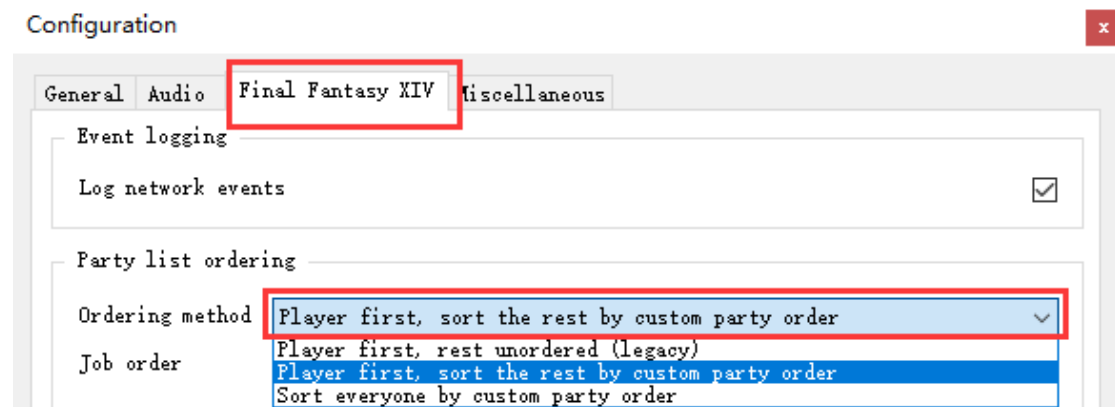


职业列表设置

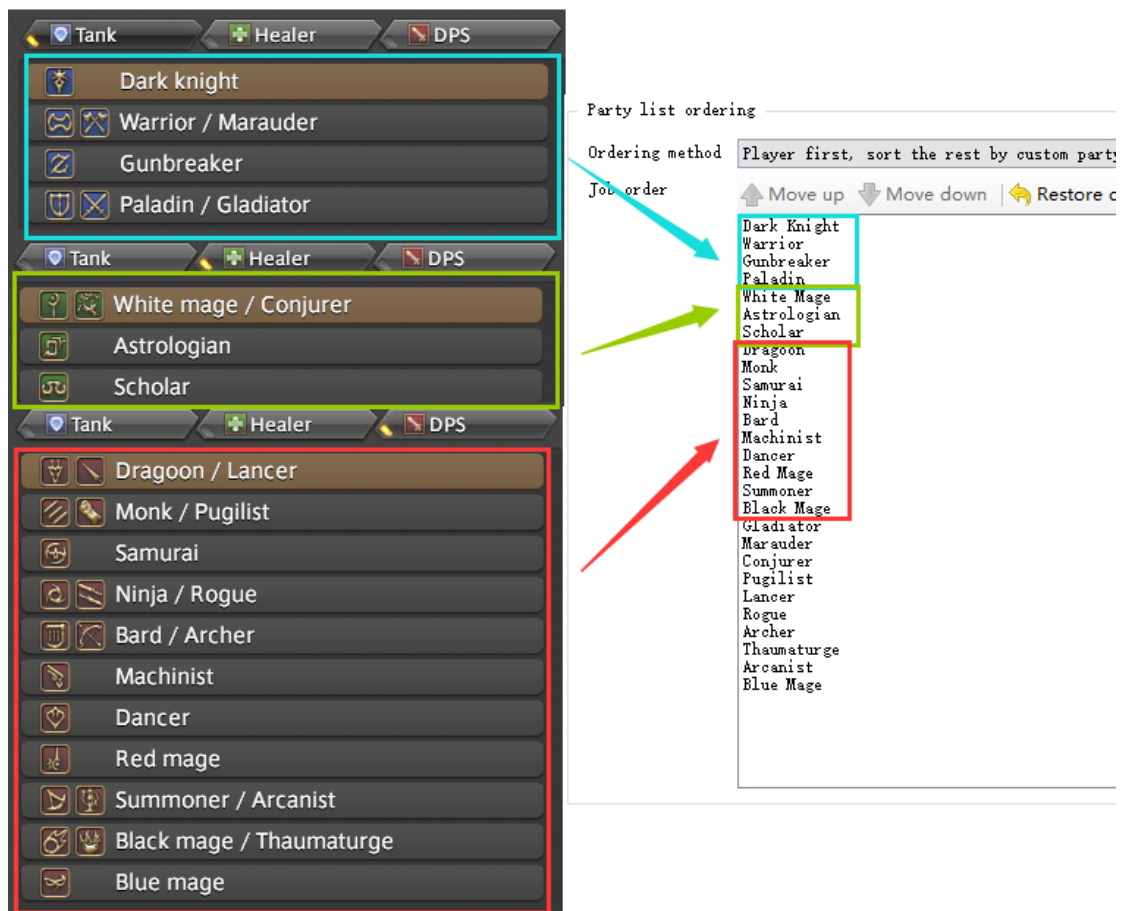
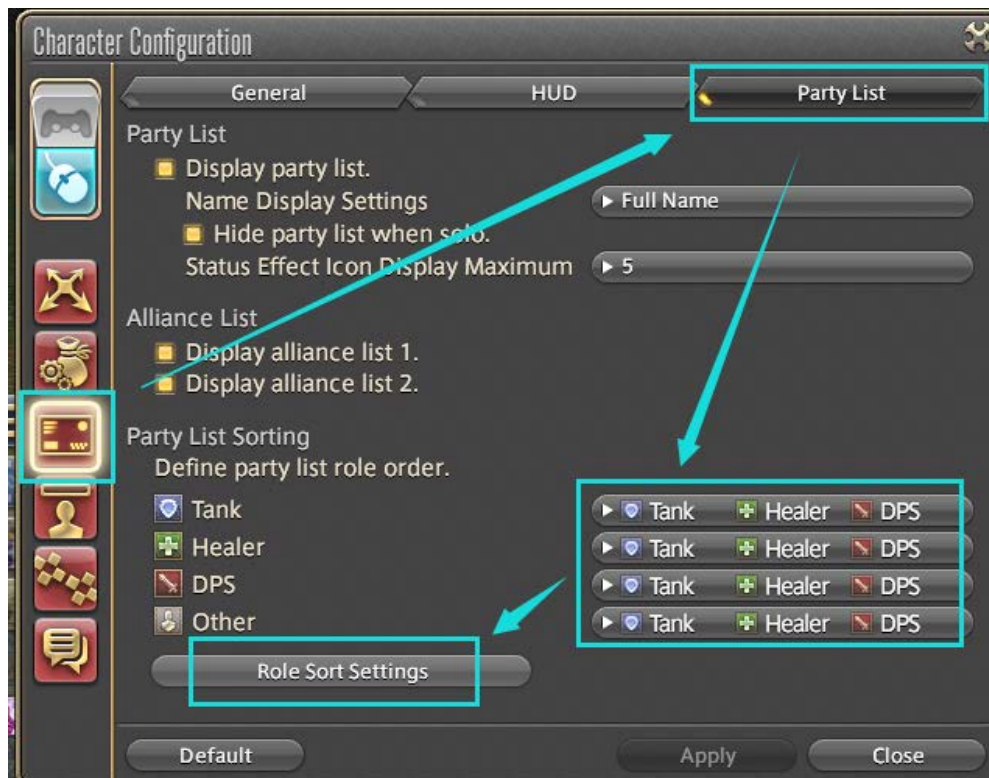
打开 Triggernometry 插件页面，在左上角选择 Option->Edit configuration 菜单项。



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



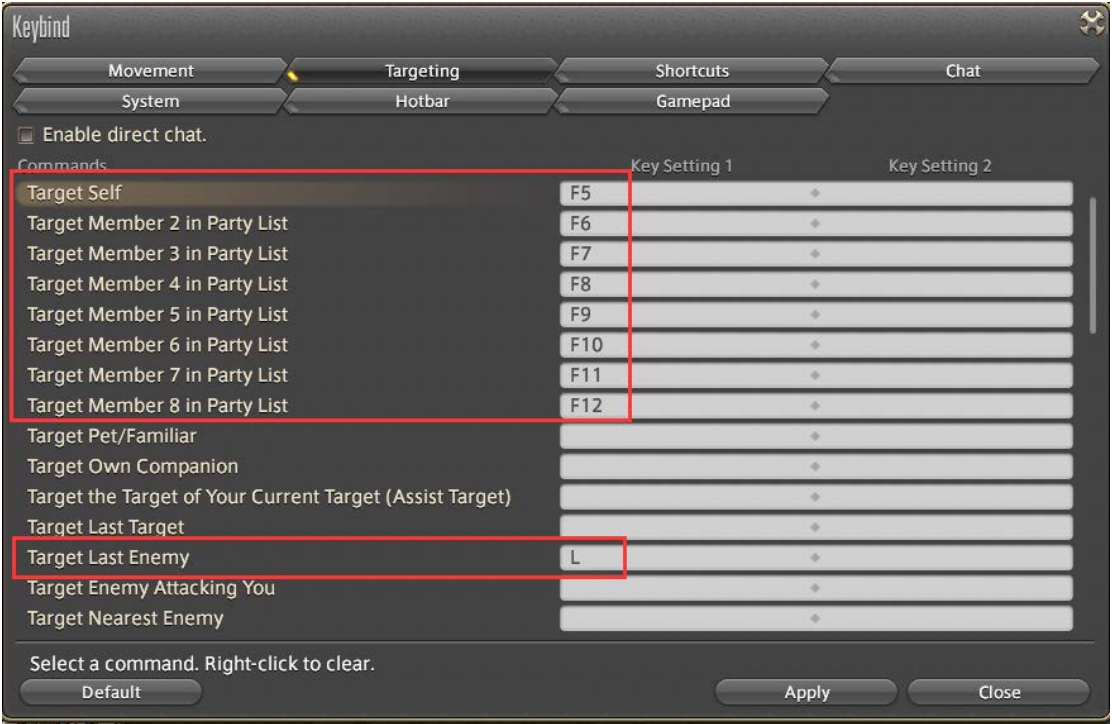
你将会看到下面一个职业顺位列表，将它调整为与游戏内你的职业顺位列表一致：
游戏内的职业顺位列表分为职能-职业两个列表，请务必仔细校对。



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。

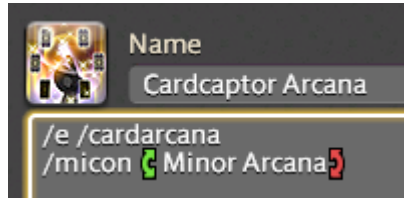


键位设置（5.1 小奥秘卡）

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。

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）。

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。

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 1.0.9.1 以上版本的 Triggernometry。

Q:为什么近战卡给了远程，远程卡给了近战？

A: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:小队列表从后往前发卡。如果你认为某个 dps 职业优先级较高，请把这个职业放在游戏和插件的小队列表顺位中靠后的位置。

Q:如果队伍里的所有近战都贴了卡，又抽到一张近战卡，会发给谁呢？

A:会发给你的当前目标。

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。

Q:如果我想单保某个人怎么办：

A:接受现实吧，没有人需要你的单保。你的卡牌不会提升他的 rdps。在他们眼里，你手里的一切，都只是待分类的垃圾而已。

尼尼科技
2019 年 8 月