

Shiki Master手册

这是Shiki插件2019.7.14更新后对应的Master手册

2.3.8Exp8: 新增warning, 完善黑名单, 开放设置功能 2.3.8Exp7: 新增Admin、monitor, 所有admin指令对master而言都可以用master代替。为.en/.sc未输入属性值时分别设定了独立回执 2.3.8.6i: 拆分.send两个发送方向的回执, 自定义化掷骰检定的回执 2.3.8.5i: 增加.send功能 2.3.8.3i: 允许查看黑白名单列表, 更新了.rc/ra的帮助文档, 新增了setcoc的帮助文档, GlobalMsg新增了消息转发和设置默认房规的回复文本 2.3.8.2i: 允许定时开关, 设定了非master使用专属指令时的回复文本, 设置strDismiss后将会在被.dismiss时回复 2.3.8.1i: 设定了默认入群介绍

Master模式

Master是骰娘的控制者, 每个骰娘同时至多只能有一个Master。(但可以有多个admin) 可以遥控骰娘的行动, 并更改部分配置。

Master功能初始默认关闭, 需要在酷Q的应用菜单中切换。

Master绑定/解绑

Master模式初次开启后为无主状态, 此时对骰娘.master将绑定身份。

.master delete将解除绑定, 骰娘此时会重回无主状态, 但先前设定的配置不会初始化。

Admin绑定/解绑

.master admin ([-])[管理QQ] 增减管理

.master admin 查看管理列表

管理可以用.admin delete放弃权限

所有管理操作会通知其他管理

状态查看

.admin state 可以查看当前的全局设置和黑白名单情况

全局设置

.admin 关键词可以查看配置项状态, 如.admin Private

.admin 关键词 1/0 修改配置项

关键词	默认状态	说明
DisabledGlobal	0	全局静默，只响应dismiss和bot，私聊会说明
DisabledMe	0	拒绝响应.me
DisabledJrrp	0	拒绝响应.jrrp
DisabledDeck	1	拒绝响应.deck
DisabledDraw	0	拒绝响应.draw
DisabledSend	1	拒绝响应.send
Private	0	私用模式开启
LeaveDiscuss	0	检测到讨论组发言时自动退出
LeaveBlackQQ	1	检测群权限相同的黑名单用户时自动退出
AllowStranger	1	私用模式下允许非白名单好友申请
BannedBanOwner	1	被禁言时若无法锁定禁言者，拉黑群主
BannedLeave	1	被禁言后自动退群
BannedBanInviter	1	被禁言后拉黑邀请者
KickedBanInviter	1	被踢后拉黑邀请者

对.me 特别处理的理由是其~~在跑团中几乎零作用~~，却可以制造骰娘自己说话的假象，引发风险。

邀请者责任源于协议中不得擅自拉群的规定，这里的擅自是双向的：一边无视骰娘协议，一边无视群内意愿

全局开关

也可以用.admin on/off 操作全局开启/关闭

开启时一切如常，关闭则进入静默状态，所有群聊/讨论组会相当于.bot off状态而无视群内设置，私聊会回复关闭中的信息。也可以在应用菜单中点击"全局开关"，会切换全局开启/关闭

.admin clockon/clockoff [时] [分] 定时全局开启/关闭

设置后骰娘会在**每天**指定时刻开启/关闭，设置空参或非法参数将清除定时

私用模式

也可以用.admin only/public 切换私用/公用状态

public时一切如常，only则进入私用模式，仅在白名单用户或白名单群邀请时接受邀请，在**新加入Master不在且不在白名单的群**时自动退出，退出时自动留言。

自动退出讨论组

开启此模式，只要讨论组有人发言，就会自动退出讨论组

但凉了的讨论组是处理不了的，只能手动处理

讨论组具有许多不适应酷Q的机制，如无法获取讨论组列表，无法获取邀请信息，无法获取成员列表，无法自动检测被踢

黑名单

现在自己、Master、Admin都不会新加入黑名单

任何情况下，来自黑名单的邀请不会被通过，指令除了dismiss都不会被响应

.admin blackgroup [-] [黑名单群号] 可以添加群黑名单(带减号是删除)

.admin blackqq [-] (黑名单理由)[黑名单QQ] 可以添加用户黑名单(带减号是删除)

骰娘被踢时，自动加群及**操作人**、邀请者（可选）的黑名单

骰娘被禁言时，自动加群及**群主**（唯一嫌疑人时，否则可选）、邀请者（可选）的黑名单

添加用户黑名单时，会向对方发送通知

危险的黑名单用户包括**群内权限更高的用户**或**非白名单群内相同权限用户**（可选）

白名单

白名单可以认为是**私用模式**下授权使用的例外，等效于Master本人在群中

.admin whitegroup [-] [白名单群号] 可以添加群白名单(带减号是删除)

.admin whiteqq [-] [白名单QQ] 可以添加用户白名单(带减号是删除)

白名单用户邀请入群时，自动添加群白名单

骰娘被踢、由Master遥控退群时，自动移除白名单

记得将master加入白名单

重要的大群（骰娘群）请加入白名单，以免意料之外的自动退群

用户白名单远比群白名单有用，平时请尽量使用群白名单

.admin blackgroup/blackqq/whitegroup/whiteqq 不带参数视为查看当前列表

群邀请处理/好友邀请处理

来自黑名单的邀请一定会被拒绝

公用模式下将接受其他任何邀请

私用模式下只接受来自白名单的群邀请，陌生人的好友邀请可选接受

同意好友邀请时将发送strAddFriend，如果设置了

无论如何，插件会拦截这次邀请

小群由于邀请自动通过的机制，无法接收群邀请

好友申请允许“任何人”时，由于自动通过将无法接收好友邀请，因而无法发送回执，且可能出现单向好友的情况

一键退群

.master groupclr 可以实现一键退群，无参数时默认参数为unpower

.master groupclr [天数] 将退出当前所有**骰娘在指定天数内未发言**的群

.master groupclr unpower将退出当前所有**骰娘不是群管/群主**的群

.master groupclr preserve将退出当前所有**Master不在且不在白名单**中的群

.master groupclr black将退出当前所有**黑名单群**和**有危险的黑名单用户的群**

也可以在应用菜单中“一键清退”

监视窗口

Monitor是一个简易的用于统一管理或共享不良记录的机制，以此在同一个群处理多个骰娘

骰娘会自动处理不良行为并将消息抄送给所有监视窗口：

- 在群中被禁言——发送群号、禁言时长、群主QQ和群内管理列表
- 被踢出群——发送群号和操作者

.admin monitor 查看监视窗口

.admin monitor ([-]) qq/group/discuss [id] 增减监视窗口

warning

骰娘在检测到不良记录时，会向监视窗口发送warning，接收到管理员或可识别的骰娘的warning时，骰娘将自动录入黑名单

.admin dicelist 查看骰娘列表

消息发送

.send 待发送消息 向Master发送消息

.send qq/group/discuss 目标id 待发送消息 向指定目标发送消息（Master限定）

由Master发送的消息不会标明转发来源，等效于骰娘亲自说话

消息转发（长期链接）

.link to qq xxxxxx 将目标聊天窗口的消息转发到当前聊天窗口，相当于对骰娘发送的消息会转发给对方

.link from group xxxxxx 将目标聊天窗口的消息转发到当前聊天窗口，相当于目标群说的每句话都会被转发过来

.link with discuss xxxxxx 将两边的聊天窗口的消息相互转发

.link close 关闭从当前聊天窗口发起的消息转发

转发自Master的消息不会标明转发来源，等效于骰娘亲自说话

无法确认目标聊天窗口是否存在，可能会导致没有反应

转发状态没有被写入文件，因此重载应用后会清空

遥控开关

.admin boton/botoff 群号 ——等效于所在群群管使用.boton .botoff

.admin dismiss 群号 ——可以遥控骰娘退出所在的群，即使骰娘不在，也能将该群移出白名单

自定义帮助文档

.helpdoc 词条名 词条内容 —— 自定义帮助词条

词条内容以&开头表示重定向，如.helpdoc 追仙子 &追仙后，.help追仙子 将重定向到追仙的词条

词条名**不需要是源代码中已有的**，请随意添加

自定义回执文本

.str~ (键值) 自定义值 ——自定义骰娘的某类回执

.str~ (键值) NULL ——自定义文本为空白

强烈建议自定义strHlpMsg和strAddFriend、strAddGroup，向不熟悉的用户介绍私骰的特别之处（申请、使用须知）

如:

.strBotOn 我要开始工作了

.strAddGroup Shiki(Judgement), Servant Ruler, 四季映姬·ヤマザナドゥ。来，细数你的罪孽吧

.strRollFumble 大失败 就像是见了阎王一样

.strNameSet 以后就称呼{0}的名称为{1}了

.strPreserve 请勿擅自拉本骰娘，如有需要请先向master(xxxxxxxxx)申请白名单

.strSelfPermissionErr 不该让我先当个管理吗？

.strDeckNotFound 这是什么牌堆？

.strHlpMsg 这里是某某某，申请请联系Master：xxx，骰娘交流群：xxxxxxxxx

注：.strHlpMsg相对特殊，不会覆盖开头的版本信息

如果没有设置，strSelfName将预设为QQ昵称，并自动替换下表中的所有“本机器人”

可用的键值如下表

```
std::map<std::string, std::string> GlobalMsg
{
    {"strStModify", "已记录{0}的属性变化:"},          //存在技能值变化情况时，优先使用此文本
    {"strStDetail", "已设置{0}的属性:"},              //存在掷骰时，使用此文本(暂时无用)
    {"strStValEmpty", "未记录{0}原值x"},              //{0}为属性名
    {"strBlackQQAddNotice", "你已被本机器人加入黑名单，详情请联系Master"},
    {"strBlackQQAddNoticeReason", "由于{0}，你已被本机器人加入黑名单，申诉解封请联系管理员"},
    {"strBlackQQDelNotice", "你已被本机器人移出黑名单，现在可以继续使用了"},
    {"strWhiteQQAddNotice", "你已被本机器人加入白名单，欢迎使用√"},
    {"strWhiteQQDenied", "你不在白名单中x"},
    {"strWhiteGroupDenied", "本群聊不在白名单中x"},
    {"strDeckProNew", "已新建自定义牌堆√"},
    {"strDeckProSet", "已将{0}设置为默认牌堆√"},
    {"strDeckProClr", "已删除默认牌堆√"},
    {"strDeckProNull", "默认牌堆不存在!"},
    {"strDeckTmpReset", "已重置卡牌√"},
    {"strDeckTmpShow", "当前剩余卡牌:"},
    {"strDeckTmpEmpty", "已无剩余卡牌!"},              //剩余卡牌数为0
    {"strDeckTmpNotFound", "不存在剩余卡牌x"},          //没有生成过牌堆
    {"strDeckNameEmpty", "未指定牌堆名x"},
    {"strRollDice", "{0}骰出了: {1}"},
    {"strRollDiceReason", "由于{2} {0}骰出了: {1}"},
    {"strRollHidden", "{0}进行了一次暗骰"},
    {"strRollTurn", "{0}的掷骰轮数: {1}轮"},
    {"strRollTurnDice", "{0}骰出了: {1}次{2}"},
    {"strRollTurnDiceReason", "由于{3} {0}骰出了: {1}次{2}"},
    {"strRollSkill", "{0}进行{1}检定"},
}
```

```
{"strRollSkillReason", "由于{2} {0}进行{1}检定"},
{"strRollEnSkill", "{0}的{1}增强或成长检定"}, //根据用户输入, {1}可能替换为默认文本
{"strRollEnSkillName", "属性或技能值"}, //用户输入为空时, 其他回复中替换为改文本
{"strRollSc", "{0}的San check"}, //根据用户输入, {1}可能替换为默认文本
{"strSendMsg", "消息已送出√"}, //Master定向发送的回执
{"strSendMasterMsg", "消息已发送给Master√"}, //向Master发送的回执
{"strSendMsgEmpty", "发送消息内容为空x"},
{"strSendMsgIDEmpty", "未指定发送对象x"},
{"strSendMsgInvalid", "没有可以发送的对象x"}, //没有Master
{"strDefaultCOCClr", "默认检定房规已清除"},
{"strDefaultCOCNotFound", "默认检定房规不存在"},
{"strDefaultCOCSet", "默认检定房规已设置:"},
{"strLinkLoss", "时空连接已断开"},
{"strLinked", "已创建时空门"},
{"strLinkWarning", "尝试创建时空门, 但不保证能否连通"},
{"strLinkNotFound", "时空门要通向不可名状的地方了x"},
{"strNotMaster", "你不是本机器人的master! 你想做什么?"},
{"strNotAdmin", "你不是本机器人的管理员x"},
{"strDismiss", ""}, // .dismiss退群前的回执
{"strHlpSet", "已为{0}设置词条√"},
{"strHlpReset", "已清除{0}的词条, 重启应用后重置默认词条√"},
{"strHlpNameEmpty", "Master想要自定义什么词条呀?"},
{"strClockToWork", "已按时启用"},
{"strClockOffWork", "已按时关闭"},
{"strNameGenerator", "{0}的随机名称:"},
{"strDrawCard", "来看看{0}抽到了什么: {1}"},
{"strHlpNotFound", "未找到指定的帮助信息x"},
{"strMeOn", "成功在这里启用.me命令√"},
{"strMeOff", "成功在这里禁用.me命令√"},
{"strMeOnAlready", "在这里.me命令没有被禁用!"},
{"strMeOffAlready", "在这里.me命令已经被禁用!"},
{"strobon", "成功在这里启用旁观模式√"},
{"stroboff", "成功在这里禁用旁观模式√"},
{"strobonAlready", "在这里旁观模式没有被禁用!"},
{"stroboffAlready", "在这里旁观模式已经被禁用!"},
{"stroblList", "当前的旁观者有:"},
{"stroblListEmpty", "当前暂无旁观者"},
{"stroblListClr", "成功删除所有旁观者!"},
{"stroblEnter", "成功加入旁观模式!"},
{"stroblExit", "成功退出旁观模式!"},
{"stroblEnterAlready", "已经处于旁观模式!"},
{"stroblExitAlready", "没有加入旁观模式!"},
{"strQQIDEmpty", "QQ号不能为空x"},
{"strGroupIDEmpty", "群号不能为空x"},
{"strBlackGroup", "该群在黑名单中, 如有疑问请联系master"},
{"strBotOn", "成功开启本机器人!"},
{"strBotOff", "成功关闭本机器人!"},
{"strBotOnAlready", "本机器人已经处于开启状态!"},
{"strBotOffAlready", "本机器人已经处于关闭状态!"},
{"strRollCriticalSuccess", "大成功!"},
{"strRollExtremeSuccess", "极难成功"},
{"strRollHardSuccess", "困难成功"},
{"strRollRegularSuccess", "成功"},
{"strRollFailure", "失败"},
{"strRollFumble", "大失败!"},
{"strNumCannotBeZero", "无意义的数目! 莫要消遣于我!"},
{"strDeckNotFound", "没听说过的牌堆名呢....."},
{"strDeckEmpty", "疲劳警告! 已经什么也不剩了!"},
```

```
{"strNameNumTooBig", "生成数量过多!请输入1-10之间的数字!"},
{"strNameNumCannotBeZero", "生成数量不能为零!请输入1-10之间的数字!"},
{"strSetInvalid", "无效的默认骰!请输入1-1000之间的数字!"},
{"strSetTooBig", "这面数.....让我丢个球啊!请输入1-1000之间的数字!"},
{"strSetCannotBeZero", "默认骰不能为零!请输入1-1000之间的数字!"},
{"strCharacterCannotBeZero", "人物作成次数不能为零!请输入1-10之间的数字!"},
{"strSetInvalid", "无效的默认骰!请输入1-1000之间的数字!"},
{"strSetTooBig", "默认骰过大!请输入1-1000之间的数字!"},
{"strCharacterTooBig", "人物作成次数过多!请输入1-10之间的数字!"},
{"strCharacterInvalid", "人物作成次数无效!请输入1-10之间的数字!"},
{"strSCInvalid", "SC表达式输入不正确,格式为成功扣San/失败扣San,如1/1d6!"},
{"strSanInvalid", "San值输入不正确,请输入1-99范围内的整数!"},
{"strSanEmpty", "未设定San值,请先.st san 或查看.help scx"},
{"strEnValEmpty", "未设定待成长属性值,请先.st 属性名 属性值 或查看.help enx"},
{"strEnValInvalid", "技能值或属性输入不正确,请输入1-99范围内的整数!"},
{"strSuccessRateErr", "这成功率还需要检定吗?"},
{"strGroupIDInvalid", "无效的群号!"},
{"strSendErr", "消息发送失败!"},
{"strSendSuccess", "命令执行成功√"},
{"strDisabledErr", "命令无法执行:机器人已在此群中被关闭!"},
{"strActionEmpty", "动作不能为空x"},
{"strMEDisabledErr", "管理员已在此群中禁用.me命令!"},
{"strDisabledMeGlobal", "恕不提供.me服务x"},
{"strDisabledJrrpGlobal", "恕不提供.jrrp服务x"},
{"strHELPPDisabldErr", "管理员已在此群中禁用.help命令!"},
{"strNameDelErr", "没有设置名称,无法删除!"},
{"strValueErr", "掷骰表达式输入错误!"},
{"strInputErr", "命令或掷骰表达式输入错误!"},
{"strUnknownErr", "发生了未知错误!"},
{"strUnableToGetErrorMsg", "无法获取错误信息!"},
{"strDiceTooBigErr", "骰娘被你扔出的骰子淹没了"},
{"strRequestRetCodeErr", "访问服务器时出现错误! HTTP状态码: {0}"},
{"strRequestNoResponse", "服务器未返回任何信息"},
{"strTypeTooBigErr", "哇!让我数数骰子有多少面先~1...2..."},
{"strZeroTypeErr", "这是...!!时空裂(骰娘被骰子产生的时空裂缝卷走了)"},
{"strAddDiceValErr", "你这样要让我扔骰子扔到什么时候嘛~(请输入正确的加骰参数:5-10之内的整数)"},
{"strZeroDiceErr", "咦?我的骰子呢?"},
{"strRollTimeExceeded", "掷骰轮数超过了最大轮数限制!"},
{"strRollTimeErr", "异常的掷骰轮数"},
{"strObPrivate", "你想看什么呀?"},
{"strDismissPrivate", "滚!"},
{"strWelcomePrivate", "你在这欢迎谁呢?"},
{"strWelcomeMsgClearNotice", "已清除本群的入群欢迎词"},
{"strWelcomeMsgClearErr", "错误:没有设置入群欢迎词,清除失败"},
{"strWelcomeMsgUpdateNotice", "本机器人已更新本群的入群欢迎词"},
{"strPermissionDeniedErr", "非群主或管理员无权命令本机器人"},
{"strSelfPermissionErr", "本机器人权限不够无能为力呢"},
{"strNameTooLongErr", "错误:名称过长(最多为50英文字符)"},
{"strNameClr", "已将{0}的名称删除"},
{"strNameSet", "已将{0}的名称更改为{1}"},
{"strUnknownPropErr", "未设定成功率,请先.st 技能名 技能值 或查看.help rcx"},
{"strEmptyWWDiceErr", "格式错误:正确格式为.w(w)XaY!其中X≥1, 5≤Y≤10"},
{"strPropErr", "请认真的输入你的属性哦~"},
{"strSetPropSuccess", "属性设置成功"},
{"strPropCleared", "已清除所有属性"},
{"strRuleReset", "已重置默认规则"},
{"strRuleSet", "已设置默认规则"},
```

```

{"strRuleErr", "规则数据获取失败,具体信息:\n"},
{"strRulesFailedErr", "请求失败,本机器人无法连接数据库"},
{"strPropDeleted", "属性删除成功"},
{"strPropNotFound", "错误:属性不存在"},
{"strRuleNotFound", "本机器人未找到对应的规则信息"},
{"strProp", "{0}的{1}属性值为{2}"},
{"strStErr", "格式错误:请参考.help st获取.st命令的使用方法"},
{"strRulesFormatErr", "格式错误:正确格式为.rules[规则名称:]规则条目 如.rules COC7:
力量"},
{"strNoDiscuss", "本机器人现不支持讨论组服务,即将退出"},
{"strGroupClr", "本机器人清退中,即将退群"},
{"stroverdue", "{0}已经在这里被放置{1}天啦, 马上就会离开这里了"},
{"strGlobalOff", "本机器人休假中, 暂停服务x"},
{"strPreserve", "本机器人私有私用, 勿扰勿怪"},
{"strJrrp", "{0}今天的人品值是: {1}"},
{"strJrrpErr", "JRRP获取失败! 错误信息: \n{0}"},
{ "strAddFriendWhiteQQ", "" }, //此项非空, 则白名单用户添加好友时回复
此句
{ "strAddFriend", R"(欢迎使用本机器人!
.help协议 确认服务协议
.help指令 查看指令列表
.help设定 确认骰娘设定
.help链接 查看源码文档
使用服务默认已经同意服务协议)" }, //同意添加好友时额外发送的语句
{ "strAddGroup", R"(欢迎使用本机器人!
请使用.dismiss QQ号(或后四位) 使本机器人退群退讨论组
.bot on/off QQ号(或后四位) //插件开启或关闭
.help协议 确认服务协议
.help指令 查看指令列表
.help设定 确认骰娘设定
.help链接 查看源码文档
邀请入群默认视为同意服务协议)" },
{ "strSelfName", "" },
{ "strBotMsg", "\n使用.help更新 查看本机器人更新内容"},
{ "strHlpMsg", Dice_Short_Ver + "\n" +
R"(请使用.dismiss QQ号(或后四位) 使本机器人退群退讨论组
.bot on/off QQ号(或后四位) //插件开启或关闭
.help协议 确认服务协议
.help指令 查看指令列表
.help设定 确认骰娘设定
.help链接 查看源码文档
官骰群: 941980833
私骰群: 192499947)" }
};

```