一句话：分清.=!，改成英文好好看。

开玩笑的，虽然这玩笑很在理。

大家好，我是果酱，今天给大家简单讲讲pkhex批量编辑器简单的使用方法。这里按照我自己的习惯作以讲解。

我们先了解下什么是批量编辑器。顾名思义，就是能一次处理多个修改内容的工具，例如全部闪光，全部6V，全部随机EC（加密常数）等。一条批量编辑语句通常包涵3个部分，以“=HeldItem=1”为例，前面的“=”表示命令（个人叫法，下同），“HeldItem=”表示指令，“1”表示结果代码。这个语句的意思是：选择携带道具是大师球的。

接下来，我们拆分这个语句，先看“=”。与“=”平等关系的命令还有2个，分别是“.”，“!”。这三个在批量编辑器中有对应关系，“.”是“set equal to”，表示赋值；“=”是“require equals”，表示选择了；“!”是“require not equals”，表示不选择。如果记不住这3个命令，可以在批量编辑器界面点第2行，**第3个命令框**，手动选择命令。

再来看“HeldItem=”，这个指令可以在批量编辑器界面点第2行，**第2个指令框**下拉列表中自行选择，如果手动输入的话，要注意大小写，大小写格式必须与下拉列表中一致。

最后看“1”，这个是结果代码，这部分代码的格式比较多，有单一数字的，例如道具的编号、精灵类型的编号等；有判断值的（true、false），例如合法判定、是否超极巨化判定；有文字代码的，例如随机、闪光。这个结果代码，可以在你查看一个正常宝可梦的时候，在**命令框**下面发现小字显示的代码内容。每种指令可以与何种格式的代码搭配，这方面需要查看pkhex源代码才能确定，本人没这方面的能力，只得作罢。

好了，讲到这里，基本原理就已经讲完了，可能有的朋友不禁要问，我都是一个一个捏的，我掌握这个有什么用？那么，让我们进入实际应用环节，看看这个批量编辑器，能为你减少多少操作。

大多数情况下，我们用pkhex是要捏一些对战精灵，一般流程大概是这样（读取存档环节略过）：主界面里种类选择要捏的精灵，点一下闪光或PID的随机，改等级，改性格，改能力性格，有形态的改形态，改持有物，改特性，改亲密度，改身高，改体重；相遇界面里能蛋生的把蛋打对号（不能的略过），点下地点自动填相遇地点，改球种；数值界面里按住ctrl点随机个体值直接6V，再按alt点具体项目变0，手工填写具体努力值，巨大化等级改10；招式界面里按需配招，改PP最大（如果不合法，点下招式记录的习得所有，回忆招式不合法，点下回忆招式自动填）；初训家界面里按自己的id信息依次录入里ID，表ID，姓名，性别以符合自ID，点EC的随机。这样，一个合法精灵就完工了，然后开始下一个，重复此过程。有些懂的多的朋友可能会直接读取一个PS文档直接生成精灵数据，但这个数据因为某些限制，读取后并不一定合法，需要手工调整至合法，这些手工部分可以用批量解决。

细心的朋友应该会发现，上述文字我用了两种颜色来写。没错，涂红的部分，就是可以通过批量编辑器通过编辑语句批量实现，现在，以PS抄队的方式为例实际操作一下。我们选择这样一个精灵的数据：

Hydreigon @ Choice Specs

IVs: 0 Atk

EVs: 6 HP / 252 SpA / 252 Spe

Ability: Levitate

Level: 50

Timid Nature

- Draco Meteor

- Dark Pulse

- Flash Cannon

- Fire Blast

复制以上文本，选择工具-showdown-从剪贴板导入宝可梦，得到一个精灵，将他放置在盒子中，此处放在空的盒子32中。通常来讲，PS平台导出的数据都是50级精灵的信息及直接配好招式，未考虑到实机中50级未进化到最终形态，未通过招式记录习得对应技能的情况，以及本身性格和能力性格不一致等，这就导致导入后不合法或不便使用，需要我们调整。如果只抄1只宝可梦，可以手工调整，如果抄整个队伍，需要调整6只，就略微繁琐了一些。下面就开始使用批量编辑器进行加工，语句如下：

第一部分：先改成自ID，相关语句为：

=Box=32 选择盒子32

.Version=45 版本，剑44，盾45

.DisplaySID= 初训家显示的SID

.DisplayTID= 初训家显示的TID

.OT\_Name= 初训家名字

.OT\_Gender=1 初训家性别，男0，女1

第二部分：改宝可梦各个属性，相关语句为：

=Box=32 选择盒子32

.PID=$rand或.PID=$shiny或.PID=$shiny0 PID随机，星闪，方闪

.EncryptionConstant=$rand 加密常数随机

.Nature=$suggest 让性格与能力性格一致

.CurrentLevel=100 当前等级100级

.HeightScalar=$48,207 身高在48-207间随机（取值范围为0-255）

.WeightScalar=$48,207 体重在48-207间随机（取值范围为0-255）

.RelearnMoves=$suggest 习得当前招式对应的招式记录

.DynamaxLevel=10 巨大化等级100级

.Move1\_PPUps=3 招式PP值最大（同理可改Move2、Move3、Move4）

基本上批量编辑器常用的语句都用上了，其他的就请诸位朋友自行挖掘啦（前文中红色都可以，还有一些不常用的，我没列举），还有各个指令下的代码分别代表什么内容需要自行查找。下面呢，是两个考题，第一个是希望你能看懂代码的意思，并观察出作用。第二个是希望你能亲自操作并实现。

第一题：

第一步

.Ball=$17,26

第二步

=Ball=24

.Ball=12

第二题，我之前在群里说过的一个好玩的，把400模板全部变蛋，下面是处理方法的提示：

1导入模板

2批量清掉奖章和病毒

1批量调成1级

2批量去掉非法

3批量清除努力值，批量改6V

4批量变蛋

5批量设定昵称为“蛋”

6批量改孵化圈数

7批量去掉持有人

8批量去掉初训家回忆

9批量改取得场所

10手工更改下非进化型，因为技能顺序不对的报错（可能现在的版本不存在此问题了）

11批量去掉非法

12大功告成

好了，感谢大家看我啰嗦了这么多，88各位。