



脚本功能介绍

使用说明


刷野




功能中心




刷野



副本



单步测试



高级

☒ 原地刷野(不补给)

☐ 目的地补给刷野

刷野 次后补给 (0~99, 0表示无限次)

目的地:

荒野寺 大殿前

刷野策略:

RE文件管理器

TapTap

另一个伊甸

游戏蜂窝

☒ 使用策略库:

通用策略

☐ 自定义 (单回合)

角色1:

攻击

角色2:

攻击


角色3:

攻击


角色4:

攻击


领取您的专属AI少女 | X




少侠江湖志



双生幻想



魔神英雄传



大天使: 梦

模式1：原地刷野

启动后在原地来回跑进行刷野（不会进行补给）。

模式2：目的地补给刷野

启动后会自动来的目的地进行补给刷野，请自行填写次数，0 表示无限次。

刷野策略：使用策略库（推荐）

策略库使用请移步自定义策略库部分，脚本不提供默认战斗策略。

刷野策略：自定义

制定单回合的战斗策略，支持对在场的角色进行操控，支持技能释放、普通攻击和角色替换。如果需要更加丰富的战斗策略，请使用策略库。

副本

功能中心

刷野

副本

单步测试

高级

副本：

米格兰斯城-H

重复次数：

1

道中策略：

☒ 使用策略库：

米格兰斯城方案1

☐ 自定义

角色1：

攻击

角色2：

攻击

角色3：

攻击

角色4：

攻击

FEAR策略：

☒ 使用策略库：

米格兰斯城 FEAR

☐ 自定义

角色1：

攻击

角色2：

攻击

角色3：

攻击

角色4：

攻击

BOSS策略：

☒ 使用策略库：

米格兰斯城 BOSS

☐ 自定义

<

GO

选择副本：

制定制定副本，即会按照自定义设置前往相应副本刷图，目前默认提供了较少的副本。其中米格兰斯城并不稳定，关于这部分移步自定义说明查看具体情况。

默认提供的刷图方案会尽量保证其有效，但可能刷图效率较低，一次可能需要十来分钟。

策略部分：

默认提供的刷图方案只存在三种战斗方案的使用，分别是道中、FEAR、BOSS的策略，因此请规划好策略，功能上和刷野里的一样。

单步测试

这部分是针对不太擅长自己写方案，但又想自己自定义方案的人提供，不过由于脚本的架构进行了升级（原来提供了 7 个基础指令，我删除了部分冗余的情况，并且提供了更加强大的循环以及条件判断的功能），所以这部分先进入了维护升级，另外基于 MUMU 有一个更加便捷的测试方法，所以这部分的维护会排到很后面了。

高级



自定义个入库位置

这个主要针对对自定义方案有需求的人，在未启用时，配置默认是从 `/storage/emulated/0/com.dimbottom.supercat/` 文件夹中加载的，主要读取三个文件：`path.FB.json`、`path.SY.json`、`plan.json`。

自定义基本库位置

基本库的话是作者负责维护的，提供了基本的指令操作，封装了大量 API，你们直接调用就行，如果对这块也有自定义需求的话，支持自定义，不过启动后就无法使用作者提供最新的基本库，所以没有特别需求的就不要勾选了，添加自定义方案在个入库里面添加就行。

添加自定义方案

启动自定义个入库时，在个入库的路径下创建 `path.FB.json`、`path.SY.json`、`plan.json` 这三个文件，分别用于副本方案、刷野方案、战斗策略的自定义，添加时请注意 type 要填写对，未填写会填写错可能导致无法分类，存在 json 语法错误的会导致库加载出错，所以请使用 vscode 编辑器（有自动语法校验，还有格式化功能）。

关于这三个如何使用见自定义方案介绍里的教程。

其他功能

这个慢慢来嘛，别催，作者这段时间有丢丢忙，要开始社畜了，所以不要催我啦 TT~~~~TT。