

FGO-AHK 自定义刷本流程教程

有疑问可加群 1076324554

目录 (可点击跳转)

一、脚本各种操作代码.....	2
1. 切换瞄准的敌人:	2
2. 从者技能:	2
3. 御主礼装技能:	2
4. 选卡-开宝具:	3
5. 选卡-平砍(可循环):	3
附. AHK 代码语法简述	3
二、已编好的刷本流程示例.....	4
1. 绿卡伯爵冲浪	4
2. 绿卡狂兰冲浪	5
3. 混打队, 尼普尔刷龙鳞	6
4. 混打队, 迪瓦尔刷金蛋	7
5. 平砍一面+宝具二连, 观测所刷贝壳	7

一、脚本各种操作代码

请自行掌握各操作的逻辑顺序。

1. 切换瞄准的敌人：

`target(n)` `n` 可设 1/2/3 对应 左/中/右 位敌人
或设 4/5/6 对应 第二列的 左/中/右 位敌人

——举例：

`target(1)` 瞄准最左边的敌人

2. 从者技能：

`ssk(i,t)` `i` 为技能位置，三人九个技能框，从左到右为 1~9
`t` 为指向，123=左中右。非指向技能不填
(宇宙凛的变色相当于指向，123=绿蓝红)

对敌方单体请提前用 `target(n)`

——举例：

`ssk(2)` 1 号从者 2 技能(非指向性)

`ssk(9,1)` 3 号从者的 3 技能，给第 1 个从者用

3. 御主礼装技能：

`msk(i,t,m,n)` `i` 为技能位次，123=一二三技能
`t` 为指向位置，123=左中右从者。非指向技能不填
换人技能要求 `t` 设为 4

`m,n` 为换哪两人，6 个英灵对应 1~6 号。非换人技能不填

——举例：

`msk(2,1)` 御主礼装 2 技能(指向第 1 从者)

`msk(3,4,3,4)` 换人服，3 技能是换人，将第 3 第 4 从者换过来

4. 选卡-开宝具:

`baoju(n,n,n)` `n=0` 代表普通卡(随机选)
 `n=123` 代表一二三号从者的宝具卡
 可以不填满 3 位, 后续空余会自动补普通卡

——举例:

`baoju(1)` 1 号位开宝具, 自动补两张普通卡
`baoju(2,1)` 2 号位宝具连携 1 号位宝具, 自动补一张普通卡
`baoju(0,0,1)` 先垫刀两张普通卡, 再开 1 号位的宝具
 垫刀打谁请提前用 `target()` 指定

5. 选卡-平砍(可循环):

`xjbd(n)` `n` 为瞎打的回合数。
 当回合数完成, 或检测到这一面被打光进入下一面, 会自动停止。
 设为 0, 则一路砍到通关 (小心去世)。

——举例:

`xjbd(1)` 平砍一回合
`xjbd(10)` 平砍过这一面(回合数设置高一点就行了)
`xjbd(0)` 平砍到通关结算

附. AHK 代码语法简述

1. 单行内不能填写两条语句, 大括号也要独立一行。
2. 语句结束不需要加符号, 空格和 tab 缩进随意。
3. 英文分号 “;” 是注释符号, 每一行的 “;” 后面可以随意写。

注意! 代码语句后的 “;” 需要与前面隔 1 空格。

更多语法问题去群里问吧。

二、已编好的刷本流程示例

仅供参考，建议自己编适合自己的流程。遇到问题可以反馈。

自定义区域内，黑色为代码，绿色为注释（可不写）。

1. 绿卡伯爵冲浪

左伯爵普通宝石，中右 CBA，御主充能服

;自定义区域：

;—第一回合—

ssk(2) ;黄金律

ssk(4,1) ;绿魔放

ssk(7,1) ;绿魔放

msk(2,1) ;礼装充能

baoju(1) ;开宝具

;—第二回合—

ssk(6,1) ;充能

baoju(1) ;开宝具

;—第三回合—

ssk(9,1) ;充能

ssk(5) ;降防（若第二面需要一个降防，这行挪过去）

ssk(8) ;降防

ssk(1) ;伯爵加攻

baoju(1) ;开宝具

;自定义结束。

左伯爵 50NP 礼装，中孔明，右 CBA，后台 4 号另一 CBA，换人服

;自定义区域：

;—第一回合—

ssk(2) ;黄金律

ssk(4,1) ;孔明加爆

ssk(5) ;孔明加防

ssk(6) ;孔明加攻

msk(3,4,2,4) ;换 2 号孔明与 4 号 CBA

ssk(4,1) ;绿魔放

ssk(7,1) ;绿魔放

baoju(1) ;开宝具

```
;—第二回合—  
ssk(6,1) ;充能  
baoju(1) ;开宝具  
;—第三回合—  
ssk(9,1) ;充能  
ssk(5) ;降防  
ssk(8) ;降防  
ssk(1) ;伯爵加攻  
msk(1) ;礼装加攻  
baoju(1) ;开宝具  
;自定义结束。
```

2. 绿卡狂兰冲浪

左狂兰满破宝石，中右 CBA，2004 衣服

```
;自定义区域：  
;—第一回合—  
msk(3,1) ;礼装黄金律  
ssk(4,1) ;绿魔放  
ssk(7,1) ;绿魔放  
baoju(1) ;开宝具  
;—第二回合—  
ssk(6,1) ;充能  
ssk(3) ;狂兰黄金律  
baoju(1) ;开宝具  
;—第三回合—  
ssk(9,1) ;充能  
ssk(5) ;降防  
ssk(8) ;降防（若第二面需要一个降防，这行挪过去）  
msk(1,1) ;礼装宝威  
baoju(1) ;开宝具  
;自定义结束。
```

左狂兰 50NP 礼装，中右 CBA，4 号位孔明，换人服

要求：第一面 NP 回收 69 以上，第二面回收 29 以上

```
;自定义区域：  
;—第一回合—
```

```
ssk(3) ;狂兰黄金律
ssk(4,1) ;绿魔放
ssk(7,1) ;绿魔放
ssk(6,1) ;中间的 CBA 开充能
baoju(1) ;开宝具
;—第二回合—
ssk(5) ;中间 CBA 开降防（也可以在第一面用）
msk(3,4,2,4) ;中间的 CBA 换 4 号孔明
ssk(4,1) ;孔明加爆
baoju(1) ;开宝具
;—第三回合—
ssk(5) ;孔明加防
ssk(6) ;孔明加攻
ssk(9,1) ;充能
ssk(8) ;降防（若第二面需要一个降防，这行挪过去）
msk(1) ;礼装加攻
baoju(1) ;开宝具
;自定义结束。
```

3. 混打队，尼普尔刷龙鳞

左呆毛 1 宝满破虚数，中杰克 1 宝满破醉贞，右 CBA，极地服

;自定义区域：

xjbd(6) ;第一面开始平砍，至多砍 6 回合，实际循环 3 轮就够。换面会自动结束循环。

;——第二面——

ssk(1) ;呆毛 3 个技能

ssk(2)

ssk(3)

baoju(1)

;——第三面——

ssk(4) ;杰克魔放

ssk(7,2) ;CBA 的 3 个技能

ssk(8)

ssk(9,2)

msk(2,2) ;极地服加攻

baoju(2)

;自定义结束。

4. 混打队，迪瓦尔刷金蛋

左尼托 2 宝满破宝石，中总司 1 宝醉贞，右 CBA，极地服

[;自定义区域:](#)

baoju(1)

ssk(2)

ssk(8)

baoju(1)

ssk(7,2)

ssk(9,2)

ssk(4)

msk(2,2)

baoju(2)

[;自定义结束。](#)

5. 平砍一面+宝具二连，观测所刷贝壳

左塔喵 2 宝满破宝石，中武则天，右 CBA，御主礼装带 10 充能

[;自定义区域:](#)

xjbd(6)

ssk(3)

ssk(6)

ssk(7,1)

baoju(1)

ssk(1)

target(2) [;武则天单体降防给中间的怪](#)

ssk(4)

ssk(8)

ssk(9,1)

msk(3,1) [;这里用的是 3 技能充 10NP 的某衣服,](#)

baoju(1)

[;自定义结束。](#)