

# FGO-AHK 参数设置说明

有疑问可加群 1076324554

## ——副本参数——

**cycle:=**总共刷几次本，填正整数。

**overap:=**是否清完 AP，0=刷本次数达标就停，1=继续清完剩余 AP。

## ——体力恢复——

**capple:=**铜苹果，0=禁用，1=可用

**qapple:=**青苹果，0=禁用，1=可用

**sapple:=**银苹果，0=禁用，1=可用

可以多选，会按铜青银金彩的顺序自动检测哪项能吃。

**gapple:=**金苹果，0=禁用，1=可用

**kstone:=**彩苹果，0=禁用，1=可用

## ——助战选择——

**global passby:=**助战来源，0=不限，1=仅好友

若选路人助战，过本后自动申请好友

设 0 时，不检测 noble1 宝具等级

**global supser:=**从者选择，0=任意，1=CBA，2=孔明，3=术呆，

4=自定义，请到文件夹 H/图库内，挑你想用的从者图片，复制到上一级 H 的目录下，并改名为《s4.png》

设 0 时，不检测 tskill 技能、noble1 宝具等级

**global tskill:= [ 0,0,0 ]** 英灵技能，0=任意级，1=必须满级

三个数字对应三个技能，可各自指定是否要满级

目前无法筛选附加技能等级！

**global noble:=**宝具等级，0=任意，1~5 为不低于该数字的等级

**global scraft:=**概念礼装，0=任意，1=下午茶，2=贝拉丽莎，3=秉持风雅，

4=私人指导，5=宝石，6=黑杯

活动礼装请设 0 并用 FGO 自带筛选。

礼装只会选择满破的。

## ——附加功能——

**global debug:=**调试模式，0=关闭，1=在 fgo-ahk.log 中记录像素点颜色识别情况，会导致脚本运行稍慢。

**global wucha:=**像素容差，0=精准运行，正整数=允许的像素误差范围。

此项不影响脚本运行速度，建议设 5 防智障。

如果脚本有时会卡住，排除其他问题后，

可以增加像素误差，一般 10~20 左右，不能过大。

## ——模拟器适配——

**global mnq:=**是否自动置顶模拟器窗口，0=无，1=mumu，2=雷电

mumu 雷电也可以设 0，这个不影响运行。

雷电模拟器设为 2 时，脚本闪退会尝试自动重启。

### 窗口偏量：必须精确设置

**global cpx:=x** 坐标偏量

**global cpy:=y** 坐标偏量

**mumu** 模拟器的 x 和 y 为 0 和 36

**雷电** 模拟器为 1 和 34（雷电 4K 屏请用 1 和 51）

**夜神** 模拟器为 2 和 32

如果你用的其他模拟器，需要自己确定窗口偏量。

步骤如下：

1. 打开模拟器
2. 打开任意 AHK 脚本
3. 右下角右键 AHK 打开 Window spy
4. 鼠标点模拟器窗口中的游戏区域
5. 看 Window spy 窗口第 3 个框 “Focused Control” 里 “Client: x: y:” 这部

分的  $x$  和  $y$ ，就是你要填写到模拟器脚本 `cpx` 和 `cpy` 部分的数值。