

**唧唧叽用户手册**

机会 ©RingoStudio 2022 ver. 2023.03.30

使用前必读

唧唧叽2.0是基于 .Net 6.0开发的《最强蜗牛》游戏辅助工具，通过微信聊天进行交互，提供游戏数据查询功能，它不包含任何自动抢红包等外挂功能。仅运行在机会的私有服务器上，其所包含的业务模块的库和可执行文件不公开，其含有的业务部分代码不开源。

唧唧叽的诞生离不开以下大佬们以及俱乐部的倾情支持：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *财神* | *杨大牛* | | *独一无二* | *冰法软件开发部* |
| *马斯氪* | *五菱宏光(冰法教工)* | | *柒柒* | *冰法神仙管理局* |
| *七月* | *一夜醒来(冰法聚星)* | *飞鱼(冰法繁星)* | | *冰法安全保卫处* |
| *黑鸭哥* | *佳子大魔王* | *风起刀落* | | ***冰法全体员工…*** |

1. **术语和约定**
   1. **权限**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **权限名称** | **被授权人** | **权限说明** |
| 超管 | @机会/整包唧唧叽用户 | 进行会长指定和俱乐部绑定 |
| 会长 | 俱乐部负责人 | 会长权限与游戏内的会长不一定是同一个人；  会长可进行经理指定和成员设置，及其他俱乐部管理事务；  一个微信号可以绑定多个会长 |
| 经理 | 俱乐部经理 | 经理权限与游戏内的经理不必一一对应；  经理可进行成员设置，及其他俱乐部管理事务 |
| 成员 | 俱乐部成员 | 日常查询功能  一个微信号可以绑定同一个俱乐部内的多个游戏角色 |
| 访客 | 目前通过硬编码决定 | 使用少数功能比如图鉴 |
| UNDEFINED | 未经授权的任何人 | 无法得到BOT任何回应 |
| BOT | @唧唧叽 | BOT本体 |

* 1. **俱乐部** 俱乐部是指最强蜗牛内的俱乐部，一个唧唧叽可以服务于多个俱乐部。
  2. **游戏角色** 游戏角色是指最强蜗牛里面的一个使用账号密码登录的角色。
  3. **唧唧叽的微信号** 唧唧叽通过微信聊天进行交互，每一个唧唧叽都需要使用一个微信号，该微信号可以由机会提供，也可以由整包用户提供；由于微信官方的种种限制，唧唧叽的发言频率收到限制，因此一个唧唧叽可以服务的俱乐部数量受限。
  4. **俱乐部的微信群** 俱乐部与微信群是完全一一对应关系，也就是说，**一个微信群只能与一个俱乐部绑定**，且须**所有俱乐部成员都在一个群内**。
  5. **微信群成员** 游戏角色与微信群成员无完全的一一对应关系，也就是说，**一个微信群成员可以绑定多个游戏角色**，但是**一个游戏角色禁止绑定多个微信账号**（可由会长或经理进行换绑）；游戏角色与微信账号无完全的一一对应关系，也就是说，**一个微信账号可以绑定多个游戏ID**，但是**一个游戏ID禁止绑定多个微信账号**（可由会长或经理进行换绑）；
  6. **整包** 整包是订阅的一种模式，整包用户可以拥有唧唧叽的最高权限，被整包的唧唧叽将为哪些俱乐部提供服务完全由整包用户决定；为保护唧唧叽服务的所有俱乐部的所有成员的数据安全，以及潜在的滥用风险，即使是整包的用户，也不可以通过直接登录服务器或其他方式获取唧唧叽相关的任何文件。
  7. **订阅** 唧唧叽目前支持通过友好协商的方式，在支付维持服务器运行等费用的情况下，向任何俱乐部开放使用，但需注意：

1.8.1 唧唧叽不提供自动换矿、自动抢红包等任何外挂性质的功能；

1.8.2 唧唧叽目前支持的渠道仅包含iOS官服、安卓官服、光子服，其他渠道暂不支持使用；

1.8.3 唧唧叽的初衷是减轻俱乐部管理者压力，让更多人享受快乐。

* 1. **超管** 默认情况下，超管是机会本人，设置超管的本意是为了方便排查和解除故障，由于超管权限可以看到所有俱乐部的游戏数据，为考虑游戏公平性，不建议由其他用户担任。
  2. **登录游戏** 唧唧叽获取俱乐部游戏数据的唯一方式是登录游戏并抓包，因此使用唧唧叽的俱乐部必须提供至少一个本俱乐部内成员角色的账号密码，并请注意：

1.10.1 当唧唧叽登录某个账号时，会订掉正在登录此账号的玩家，此时请勿将唧唧叽顶掉；

1.10.2 所有的游戏账号密码，在唧唧叽的服务器上被加密保存，唧唧叽为这些数据的安全有着足够的保护措施，若您仍担心您的账号安全，建议定期更换登录账号并修改密码；

1.10.3 唧唧叽在抓包期间除了必要的数据请求之外，不会对游戏角色进行任何其他操作。

1. **操作指令**

**指令格式说明：**

* 以下所有命令粗体字部分是要发送的部分；
* 方括号内是根据实际值填写的，其中小写字母如on/off直接写on或者off，大写字母如UID则输入实际的UID；
* 方括号不用输入；
* 命令的不同部分用**至少一个半角空格**隔开，例如：设置成员命令，实际输入为“**设置成员 U4975XXXXXX @机会**”;
* 发送方式定义：群/任意群-唧唧叽所在的任意群，俱乐部群-唧唧叽所在的并且已绑定俱乐部的群，私-和唧唧叽私聊。

**2.1 系统级指令 (控制面板)**

2.1.1 **/switch system [on/off]** >>系统开启/关闭，权限[超管]，发送给[任意群/私]。

2.1.1 **/switch system [on/off]** >>系统开启/关闭，权限[超管]，发送给[任意群/私]。

2.1.2 **/switch [MOD NAME] [on/off]** >>模块开启/关闭，权限[超管]，发送给[任意群/私]。

2.1.3 **/show apps name** >>显示模块名称/其他信息，权限[≥经理]，发送给[任意群/私]。

2.1.4 **/help** >>获取帮助，权限[≥访客]，发送给[任意群/私]。

2.1.5 **/help** **[MOD NAME]** >>获取指定模块名称的帮助，权限[≥访客]，发送给[任意群/私]。

**2.2 注册指令 (注册中心)**

**2.2.1 注册指派指令**

2.2.1.1 **设置会长 [@xxx] [CLUB RID]** >>将俱乐部RID与会长进行绑定，权限[超管]，发送给[任意群]

**等同命令：绑定会长**

2.2.1.2 **取消会长 [CLUB RID]** >>取消会长绑定，权限[超管] ，发送给[任意群].

**等同命令：解绑会长/移除会长**

2.2.1.3 **绑定群 [CLUB RID]** >>将微信群与俱乐部RID绑定，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

若已绑定其他群，将自动换绑。

2.2.1.4 **设置经理 [@xxx]** >>将xxx设置为本群俱乐部的经理，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]。

**等同命令：绑定经理**

2.2.1.5 **取消经理 [@xxx]** >>将xxx取消本群俱乐部的经理，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]，若xxx退群，将自动取消经理资格。

**等同命令：解绑经理/移除经理**

2.2.1.6 **设置成员 [UID] [@xxx]** >>本群内成员与游戏内UID绑定，权限[>=经理] ，发送给[俱乐部群]。

需注意：*（1）经理和会长也需进行绑定；（2）一个成员可以绑定多个UID；（3）一个UID只能绑定一个成员，若将UID设置给另一个成员，原成员将失去该UID绑定。*

**等同命令：绑定成员**

2.2.1.7 **取消成员 [UID]**>>将xxx取消本群内指定RID俱乐部的成员，权限[>=经理] ，发送给[俱乐部群]，若xxx退群，将自动取消成员资格。

**等同命令：解绑成员/移除成员**

2.2.1.8 **~~核对成员~~** ~~>> 批量移除已不在本俱乐部的已绑定成员，权限[>=经理] ，发送给[俱乐部群]。~~

为了避免误操作，此命令已作废，请使用“查看已退出成员“，之后逐条移除成员。

2.2.1.9 **查看未绑定成员** >>查询本俱乐部内未与任何微信账号绑定的游戏角色名单，权限[≥经理] ，发送给[俱乐部群]。

2.2.1.10 **查看已退出成员** >>查询本俱乐部内已绑定但UID目前不在本俱乐部内的成员名单，权限[≥经理] ，发送给[俱乐部群]。

**等同命令：查看需解绑成员/查看已离开成员**

2.2.1.11 **绑定管理群** >>将当前微信群绑定为管理群，管理群主要用来监控唧唧叽登录状态，权限[超管] ，发送给[群]。

2.2.1.12 **绑定超管 [@XXX] [增加/移除]** >>将指定成员设置或移除超管，权限[超管] ，发送给[群]。

**等同命令：设置超管**

**2.2.2 注册查询指令**

2.2.2.1 **查看会长名单** >>查看**[配置单]**内俱乐部所有会长名单，权限[>=会长] ，发送给[俱乐部群]

2.2.2.2 **查看俱乐部 [(可选)CLUB RID]** >>查询本群或指定RID俱乐部绑定绑定信息，含俱乐部名称、RID、会长名称、经理名称、绑定成员数量等，权限[≥经理] ，发送给[俱乐部群]

2.2.2.3 **查看群信息** >>查询微信群绑定的俱乐部信息以及经理以上名单，以及群成员名单，权限[≥经理] ，发送给[俱乐部群]。

**等同命令：查看成员**

2.2.2.4 **查看会长** >>查询本群的会长，权限[≥成员] ，发送给[俱乐部群]。

2.2.2.5 **查看经理** >>查询本群的经理名单，权限[≥成员] ，发送给[俱乐部群]。

2.2.2.6 **查看我的信息** >>查询成员自己的已绑定游戏角色以及权限，权限[≥成员] ，发送给[俱乐部群]。

**2.3 游戏数据指令 (俱乐部面板)**

**2.3.1 俱乐部配置指令**

2.3.1.1 **增加俱乐部 [CLUB RID] [可选 渠道类型]** >>向俱乐部**[配置单]**内增加新的俱乐部，渠道类型可选择“iOS”或“安卓”，默认为“iOS”，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.3.1.2 **移除俱乐部 [CLUB RID]** >>从俱乐部**[配置单]**内移除已有的俱乐部，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.3.1.3 **查询俱乐部名单** >>列出**[配置单]**内所有的俱乐部名称和RID，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.3.1.4 **增加俱乐部登录账号 [可选 CLUB RID] [ACCOUNT] [PASSWORD]** >>向**[配置单]**内指定俱乐部添加登录功能所需账号密码，此处账号为手机号码，若在俱乐部群内发送可省略RID，权限[会长] ，发送给[俱乐部群/任意群/私]

**等同命令：添加俱乐部登录账号/增加登录账号/添加登录账号**

2.3.1.5 **移除俱乐部登录账号 [可选 CLUB RID] [ACCOUNT]** >>从**[配置单]**内指定俱乐部移除指定账号密码，此处账号为手机号码，若在俱乐部群内发送可省略RID，权限[会长] ，发送给[俱乐部群/任意群/私]

**等同命令：移除登录账号**

2.3.1.6 **更改俱乐部登录账号 [可选 CLUB RID] [ACCOUNT] [NEW PASSWORD]** >>更改**[配置单]**内指定俱乐部登录账号的密码，此处账号为手机号码，若在俱乐部群内发送可省略RID，权限[会长] ，发送给[俱乐部群/任意群/私]

**等同命令：更新俱乐部登录账号/更改登录账号/更新登录账号**

2.3.2 **自动登录指令**

2.3.2.1 **查询当前登录账号 [可选 CLUB RID]** >>查询当前正在登录的本俱乐部或指定俱乐部账号信息，若在俱乐部群内发送可省略RID，权限[经理] ，发送给[俱乐部群/任意群/私]

2.3.2.2 **查询上一次登录账号 [可选 CLUB RID]** >>查询上一次登录的本俱乐部或指定俱乐部账号信息，若在俱乐部群内发送可省略RID，权限[经理] ，发送给[俱乐部群/任意群/私]

2.3.2.3 **启动登录** >>启动登录大循环，依次登录**[配置单]**内所有俱乐部账号，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.3.2.4 **启动登录 此俱乐部**>>启动登录与当前微信群绑定的俱乐部的账号，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.2.5 **启动登录 [CLUB RID]** >>启动登录指定俱乐部的账号，其中超管可以选择填写任意俱乐部RID，超管以下权限仅可填写本俱乐部RID，权限[经理] ，发送给[任意群/私]

2.3.2.6 **重置登录状态** >>当自动登录流程出现意外时，使用此命令进行修复，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：重置登录**

2.3.2.7 **查询俱乐部登录账号简介** >>查询当前俱乐部可供进行自动登录的所有账号信息，含昵称、账号（手机号）及数量，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：查询登录账号简介**

2.3.2.8 **查询俱乐部登录账号数量** >>查询当前俱乐部可供进行自动登录的所有账号数量，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：查询登录账号数量**

2.3.2.9 **设置登录模式 [自动/手动]** >>设置当前俱乐部是否启用按3.2.1时间表进行自动登录，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

2.3.2.10 **设置简易登录 [开/关]** >>设置当前俱乐部是否开启简易登录，开启简易登录后，将跳过成员采矿、BOSS伤害以及物种信息的抓取，可减少抓取时间，适合事件挖掘俱乐部使用，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

2.3.2.11 **设置登录顺序 [RID] [顺序数字]** >>设置指定RID俱乐部在大循环中的登录顺序，设置完的顺序将在“查询俱乐部名单中显示”，未设置的俱乐部顺序默认为99999，大循环时排在最后，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：设置俱乐部登录顺序**

2.3.2.12 **设置登录开关 [开启/关闭]** >>设置唧唧叽是否接受登录请求，当设置为关时，自动循环也将停止，权限[超管]，发送给[群/私]

**2.3.3 物种战争资源指令**

2.3.3.1 **查询物种历史** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未完成相应任务的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.2 **查询物种历史总览** >>将本俱乐部在本轮物种战争中所有历史玩法数据生成Excel表格后发出，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.3 **查询银令牌** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未领取银令牌/未用完银令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询银牌**

2.3.3.4 **查询银令牌未领** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未领取银令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询银牌未领**

2.3.3.5 **查询银令牌未用** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未用完取银令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询银牌未用**

2.3.3.6 **查询银令牌未氪** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员还未氪银令牌礼包的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询银牌未氪**

2.3.3.7 **查询银令牌已氪** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员已氪银令牌礼包的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询银牌已氪**

2.3.3.8 **查询金令牌** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未领取金令牌/未用完金令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金牌**

2.3.3.9 **查询金令牌未领** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未领取**金**令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金牌未领**

2.3.3.10 **查询金令牌未用** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员未用完取**金**令牌的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金牌未用**

2.3.3.11 **查询金令牌未氪** >>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员还未氪**金**令牌礼包的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金牌未氪**

2.3.3.12 **查询挖矿**>>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员不在矿中/挖矿已超时/挖矿将在30分钟内结束的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.13 **查询挖矿即将到期**>>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员挖矿将在30分钟内结束的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.14 **查询钻头**>>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员剩余钻头数量大于0的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.15 **查询钻头未达标**>>查询本俱乐部在本轮物种战争中所有成员使用钻头数量勘探小于685敢死苦力小于580的名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.16 **查询物种总览** >>将本俱乐部在本轮物种战争中所有数据生成Excel表格后发出，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.17 **查询物种事件 [AREA] [TYPE]** >>从本轮物种战争中所有[配置单]内俱乐部整合数据中查询事件，其中区域和类型必须填写一项，挖矿必须填写区域，区域为1-18的整数，类型包括：多人、单人（或个人）、矿点（或挖矿、才可、矿坑）、大怪（或boss）、小怪，当某个事件本俱乐部还未挖掘时，将使用红叉进行标记，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.18 **查询BOSS伤害总览** >>将本俱乐部在本轮物种战争中所有对BOSS伤害按区域从小到大和成员输出伤害从大到小排序，生成Excel表格后发出，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询大怪伤害总览/查询王伤害总览**

2.3.3.19 **查询金鱼历史今日汇总**>>将本俱乐部在本轮物种战争中所有对BOSS伤害按区域从小到大和成员输出伤害从大到小排序，生成Excel表格后发出，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金鱼历史**

2.3.3.20 **查询金鱼历史缺勤**>>查询本俱乐部在本轮金鱼物种战争中所有本日未打满2次的成员名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.21 **查询金鱼历史鞭尸**>>查询本俱乐部在本轮金鱼物种战争中今日战果及所有本日鞭尸/缺勤的成员名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询金鱼历史挖坟**

2.3.3.22 **查询仓鼠历史拍卖汇总**>>查询本俱乐部在本轮仓鼠物种战争中所有拍卖结果及所有缺勤的成员名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.23 **查询仓鼠历史未参与拍卖**>>查询本俱乐部在本轮仓鼠物种战争中今所有本日缺勤的成员名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询仓鼠历史拍卖缺勤**

2.3.3.24 **查询仓鼠历史明细**>>查询本俱乐部在本轮仓鼠物种战争中今日拍卖地块表及参与拍卖 的俱乐部表，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：查询仓鼠历史**

2.3.3.25 **分配套装模式 [领导力/兵种战力]**>>设置本经理部依据领导力还是兵种战力分配套装，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

.3.3.26 **分配套装** >>依据本俱乐部的套装分配模式及现有数据分配套装，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

.3.3.27 **查询领错套装** >>查询所有实际套装与分配套装不符的成员名单，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.28 **我的套装** >>查询成员当前领取套装和分配套装，权限[成员] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.29 **更新物种战力 [可选 游戏昵称] [物种战力]** >>手动设置自己或指定成员的兵种战力，当填写的战力小于10000时，自动乘以10000，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.30 **更新物种战力 [@他人] [可选 游戏昵称] [物种战力]** >>手动设置自己或指定成员的兵种战力，当填写的战力小于10000时，自动乘以10000，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.31 **设置仓鼠拍卖指令 [指令内容] >>**设置仓鼠拍卖的全员操作说明，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.32 **仓鼠拍哪里 >>**查看仓鼠拍卖的全员操作说明，权限[成员] ，发送给[俱乐部群]

**等同命令：今天拍哪里/拍哪里/拍哪个/今天拍哪/拍哪**

2.3.3.33 **生成事件表 >>** 生成一张含所有多人事件及个人事件位置的图片，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.34 **生成boss表 >>** 生成一张含所有boss及小怪位置的图片，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.35 **生成矿点表** **>>** 生成一张含所有矿点位置的图片，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.36 **生成事件总表 >>** 生成一张含有多人事件、个人事件、15~20区矿点、15~19区小怪物，14~20区boss位置的图片，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.37 **发布事件表 >>** 生成一张含所有多人事件及个人事件位置的图片，发送给“物种事件研究所”群，权限[超管] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.38 **发布boss表 >>** 生成一张含所有boss及小怪位置的图片，发送给“物种事件研究所”群，权限[超管] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.39 **发布矿点表** **>>** 生成一张含所有矿点位置的图片，发送给“物种事件研究所”群，权限[超管] ，发送给[俱乐部群]

2.3.3.40 **发布事件总表 >>** 生成一张含有多人事件、个人事件、15~20区矿点、15~19区小怪物，14~20区boss位置的图片，发送给“物种事件研究所”群，权限[超管] ，发送[俱乐部群]

2.3.3.41 **生成布阵图 >>** 生成一张含有套装名单、氪银令牌/钻头/令牌使用/挖矿的图片，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

其中氪银令牌的要求通过命令2.3.3.42设置。

2.3.3.42 **设置银牌氪金要求 [0氪/月氪/周氪] >>** 生设置俱乐部目前的银令牌氪金要求，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

当设置为月氪/周氪后，周四清资源提醒会自动包含未氪银令牌提醒。

设置为月氪后，布阵图会每周从俱乐部成员中挑选四分之成员要求氪银令牌，挑选的规则是：首先按加入俱乐部时间从早到晚排序，然后按历史氪银令牌次数从少到多排序，然后从头挑选四分之一个成员。

**等同命令：设置银令牌氪金要求**

2.3.3.43 **查询未参与事件 >>** 查询本俱乐部在本轮物种战争中，未参与任何公共事件的成员名单，当名单长度超过20时，将只能在“查询物种总览”中查看，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]。

2.3.3.44 **看看矿 [UID/@XXX] >>** 查询本俱乐部内一个指定成员绑定角色的挖矿信息，权限[经理]，发送给[俱乐部群] 。

**等同命令：他的矿/她的矿/ta的矿/你的矿**

2.3.3.45 **我的矿 >>** 查询本俱乐部内当前用户绑定角色的挖矿信息，权限[成员]，发送给[俱乐部群] 。

2.3.3.46 **查询到矿时间** **[可选 小时] >>** 查询本俱乐部内挖矿超时或即将到期的成员名称及到矿时间，判定即将到期的时间范围可通过填写小时数量自定义（支持小数，默认为6小时，即6），权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

2.3.3.47 设置物种事件分享密钥 [可选 RID] [可选 密钥] >> 设置本俱乐部物种战争事件共享密钥，具体使用方法见下表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **命令格式** | **权限** | **发送到** | **功能** |
| 设置物种事件分享密钥 [RID] [密钥] | 会长 | 私 | 为指定俱乐部设置密钥 |
| 设置物种事件分享密钥 [RID] | 会长 | 私 | 为指定俱乐部清空密钥 |
| 设置物种事件分享密钥 [密钥] | 会长 | 俱乐部群 | 为本俱乐部设置密钥 |
| 设置物种事件分享密钥 | 会长 | 俱乐部群 | 为本俱乐部清空密钥 |

注意：*当某个俱乐部设置此密钥时，从下一次登录开始，该俱乐部的物种事件位置列表将被独立保存；若同一大区内设置同样密钥的俱乐部之间可以共享事件位置列表；设置此密钥的俱乐部可以看到未设置此密钥的俱乐部共享出的事件位置列表，反之不可以。*

**2.3.4 广播和提醒指令**

注意：*提醒指令执行时，仅能at到已绑定的成员; 未绑定的成员或挖矿状态为“不在矿中”的成员明细将汇总后发送并at会长。*

2.3.4.1 **广播 [内容] >>** 向与[配置表]内所有俱乐部绑定的微信群发送广播，权限[超管] ，发送给[任意群/私] 。

2.3.4.2 **公共广播 [内容] >>** 向唧唧叽加入的所有微信群发送广播，权限[超管] ，发送给[任意群/私] 。

2.3.4.3 **提醒钻头 [可选 数量] [可选 提醒文字] >>**逐个提醒本俱乐部内钻头剩余数量大于指定数量(默认为0)的成员使用钻头，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.4.4 **提醒挖矿 [可选 小时] >>** 逐个提醒本俱乐部内挖矿超时或即将到期的成员换矿，判定即将到期的时间范围可通过填写小时数量自定义（支持小数，默认为半小时，即0.5），权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

2.3.4.5 **提醒氪银牌 >>**逐个提醒本群内还未氪银牌的成员氪银牌，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

当2.3.3.38设置为“0氪“时，不提示；当设置为”周氪“或”月氪“时，提醒相应未氪成员。

**等同命令：提醒银牌未氪**

2.3.4.5 **提醒领银牌 >>**逐个提醒本群内还未领完银牌的成员领银牌，权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

**等同命令：提醒银牌未领**

2.3.4.6 **提醒用银牌 >>**逐个提醒本群内还未用完银牌的成员用银牌，权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

**等同命令：提醒银牌未用**

2.3.4.7 **提醒物种历史 >>**逐个提醒本群内未完成近日物种历史任务的成员完成任务，权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

2.3.4.8 **提醒上游戏 >>**逐个提醒本群内周六未领取套装的成员上游戏，权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

2.3.4.9 **提醒仓鼠历史清资源** >>提醒所有成员仓鼠历史骰子、红骰子、金条尚有剩余的成员清空资源，权限[经理] ，发送给[俱乐部群] 。

**等同命令：提醒仓鼠清资源**

2.3.4.10 **设置自动提醒物种历史 [开启/关闭]** >>设置当前俱乐部是否在自动登录之后是否提醒物种历史相关未完成人员，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.4.11 **设置自动提醒 [开启/关闭]** >>设置当前俱乐部是否在自动登录之后是否提醒任何信息，当此命令设置为关闭后，登录之后将不进行任何提醒，权限[经理] ，发送给[俱乐部群]

2.3.4.12 **设置登录提醒 [开启/关闭]** >>设置当前俱乐部登录时以及登录完成后的提示信息是否@会长，权限[会长] ，发送给[俱乐部群]

**2.3.5 人力资源指令**

2.3.5.1 **查询成员总览 [可选 RID]** >>生成含有俱乐部成员信息的Excel表格，具体使用方法如下表：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **命令格式** | **权限** | **发送到** | **表格范围** |
| 查询成员总览 | ≥会长 | 俱乐部群 | 本俱乐部所有成员信息 |
| 查询成员总览 RID | 超管 | 任意群/私 | 指定俱乐部成员信息 |
| 查询成员总览 所有/ALL | 超管 | 任意群/私 | 冰法集团所有俱乐部所有成员信息 |
| 查询成员总览 | 超管 | 非俱乐部群/私 | 冰法集团所有俱乐部所有成员信息 |

表格信息包含：俱乐部RID，俱乐部名称，成员UID，成员名称，微信群名称，微信群ID，微信群成员昵称，微信群成员微信ID，成员战力、成员领导力、成员兵种实力、成员集团内俱乐部变更履历、成员备注。

2.3.5.2 **设置成员备注 [可选 RID] [UID/@XXX] [备注内容]** >>向指定成员添加任意备注内容，具体使用方法见下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 命令格式 | 权限 | 发送到 |
| 设置成员备注 RID UID 备注 | ≥经理 | 任意群/私 |
| 查询成员备注 RID @XXX 备注 | ≥经理 | 俱乐部群 |
| 查询成员备注UID 备注 | ≥经理 | 俱乐部群 |
| 查询成员总览 @XXX备注 | ≥经理 | 俱乐部群 |

需注意，1）经理权限受微信群限制，不在本俱乐部群内时，经理权限将失效；2）@XXX 会因为找不到昵称对应的用户或者用户绑定多个游戏角色导致设置失效，建议使用UID精确定位目标。

**2.3.6 其他指令**

2.3.6.1 **ROLL [可选 下限整数] [可选 上限整数]** >>生成一个1到6闭区间的整数，若给定上限下限，按照上限和下限闭区间生成随机数，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：摇骰子/摇色子/随机数**

**2.4 图鉴查询指令 (图鉴模块)**

注意：*以下所有名称可以使用拼音简写或全拼进行查询，支持模糊查询，重复名单超过10个后不再显示全部。*

2.4.1 **重载图鉴数据** >>图鉴数据文件更新后，重新读取并载入文件，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.4.2 **贵重 [贵重名称]** >>查询贵重品信息，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

2.4.3 **共鸣 [贵重名称]** >>查询贵重品共鸣信息，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

2.4.4 **怪物 [怪物名称] [重名序号]** >>查询怪物信息，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

2.4.5 **逃犯 [逃犯名称]** >>查询特工逃犯信息，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

**等同命令：特工**

2.4.6 **贵族 [贵族商品类型]** >>查询落魄的贵族出售商品信息（暂未完全开放），权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.4.7 **火箭 [舱室名称]** >>查询火箭舱室信息，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

2.4.8 **抓取密令** >>从B站最强蜗牛WIKI页面重新抓取密令，权限[超管] ，发送给[任意群/私]

2.4.9 **密令** [可选 页码]>>按照数字页码获取最强蜗牛密令，当不填写页码时，将直接回复第一页也就是最新的20个密令，权限[访客] ，发送给[任意群/私]

**2.5 对话指令 (对话模块)**

2.5.1 **增加对话 [关键词] [回复内容]** >>增加关键词及相应回答，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

2.5.2 **删除对话 [关键词]** >>删除关键词及对应的回答，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

2.5.3 **更新对话 [关键词] [回复内容]** >>更新关键词对应的回答，权限[会长] ，发送给[任意群/私]

2.5.4 **唧唧叽[关键词]** >>获取对应关键词的回答，权限[成员] ，发送给[任意群/私]

1. **自动登录说明**

**3.1 自动登录运行原理**

3.1.1 唧唧叽内含一个最强蜗牛模拟器，可以使用账号密码登录游戏。

3.1.2 唧唧叽在登录游戏时，不会执行任何游戏内操作，只获取数据拉取必要的游戏数据。

**3.2 自动登录使用方式**

3.2.1 每天唧唧叽会按以下时间表执行自动登录大循环。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **时间** | **提醒内容** |
| 周六~周四 | 12:00 | 资源提醒 |
| 周六~周四 | 18:00 | 资源提醒 |
| 周六~周四 | 21:00 | 晚安提醒 |
| 周五 | 01:30 | N/A |
| 周五 | N/A | N/A |

3.2.2 在以上每次登录之后，唧唧叽会按照不同时间断和物种周在俱乐部群内进行逐个提醒。

3.2.3 在上一次自动登录大循环之后及下一次自动登录大循环之前15分钟之内，可以通过“启动登录”指令手动执行单俱乐部登录，而手动启动大循环没有时间限制。

3.2.4 关于自动提醒及手动提醒中，物种历史玩法部分的补充说明：

3.2.4.1 蜣螂历史：每天17点（含17点）之后，提醒当天缺勤成员，手动提醒无时间限制。

3.2.4.2 金鱼历史：每天17点到22点之间，提醒当天攻击少于2次的成员，手动提醒22点之前有效。

3.2.4.3 北极贝历史：每天12点（含12点）之后，提醒未开始修塔的成员，每天17点（含17点）之后，提醒未领完和使用完卷轴的成员，手动提醒无时间限制。

3.2.4.4 仓鼠历史，每周日/一/二/三20点（含20点）之后，提醒未参与拍卖的成员，每周六/日/一/二/三17点（含17点）之后，提醒未领取补给的成员，每周四20点（含20点）之后，提醒未用完骰子和红骰子的成员。手动提醒仅受日期限制，不受当日时间限制。

3.2.4.5 螳螂历史，每周六/一/二/三/四12点至21点之间，提醒未上擂台的成员。手动提醒在当日21点前均有效。

1. **其他说明**

4.1 通用对话间隔

4.1.1 相同微信账号，在8秒内发送不同内容，无法获得响应。

4.1.2 相同微信账号，在30秒内发送相同内容，无法获得响应。

4.2 唧唧叽每8到15秒发出一次消息，因此在多人并发使用时，会有延迟。

4.3 图鉴模块查询冷却时间：图鉴模块中进行相同类型查询（例如：先后查询“贵重 俄罗斯方块“和”贵重 亚特兰蒂斯之石“）时，需等待5分钟，在此时间之内，唧唧叽不会响应；不同类型的查询不受此限制。