

1. 脚本初始配置

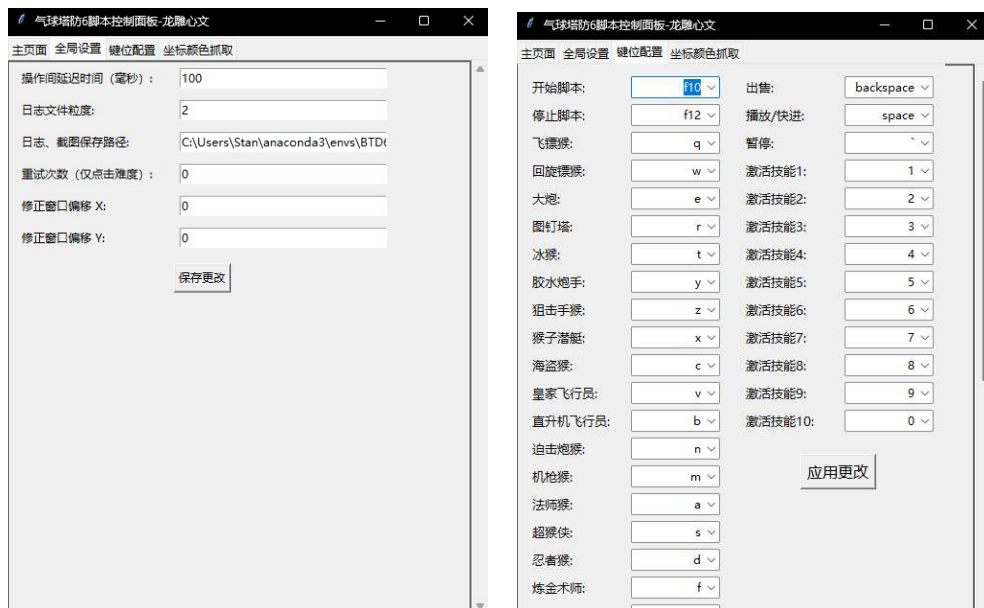
运行脚本 > 全局设置

输入想要的日志、截图保存路径，保存更改。如果不更改的话，日志可能会生成在 C 盘临时文件夹。

> 键位配置

设置游戏内热键或脚本快捷键，使二者保持一致，并应用更改。

(目前不支持组合按键。脚本的默认设置与游戏默认设置相同，人鱼猴子按键为 o)



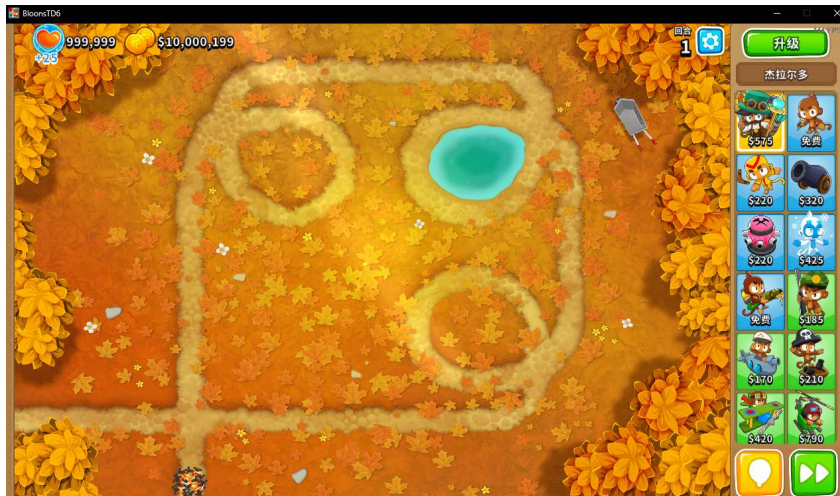
2. 游戏窗口设置

游戏设置为窗口化、1280*720、语言简体中文。窗口位置随意，不要放置太偏，以防显示不全或是被弹窗、广告阻挡



3. 运行测试脚本

选择杰拉尔多，进入新手图中的“循环”，选择沙盒模式。



点击“加载关卡文件”，加载脚本测试的 xlsx 文件，之后按 f10 运行脚本



脚本运行完成之后，按 f12 停止，并检查当前地图上结果是否如图所示：



如果猴子有缺少，请确认分辨率设置，并在全局设置内调整窗口偏移。
如果杰拉尔多道具未正常使用，请检查快捷键设置是否统一。

4. 正常运行脚本文件

如上述测试正常，则可正常运行脚本文件。例如需要刷猴钞，则可以把循环次数拖到 0（无限），模式选择单一关卡，加载对应关卡文件。



随后，在主菜单界面按下开始按键，即可自动运行。



如需停止，直接按下停止按钮或热键即可。

5. 自定义脚本文件

如果游戏后续界面调整导致地图进入位置变化，或平衡性调整导致关卡无法通过，可以针对性修改脚本文件中的具体操作。

参照脚本文件夹中的“脚本指令介绍与用法、完整脚本示例”文件，所有脚本操作都可以自定义完成。

（若需要的复杂操作尚未有直接指令对应，可以通过手动编写延时、鼠标移动/点击、键盘点击实现）

行号	指令	主要参数	id	上路	中路	下路	x	y	按键	功能	备注	表一 猴一 猴子/操作全名	表二 猴二 猴位设置为0 与表一一对应
1	等待发卡	<发卡数>								等待对应发卡，继续运行操作		飞猴猴	a
2	等待发卡	50										指猴猴猴	b
3												大炮	c
4	放置猴子		<猴子代号> 推荐英文小写+ 数字	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<横坐标>	<纵坐标>	<猴子对应按键> 可以填猴子/操作的全 名或猴猴猴，参考 右方表一、表二	在指定位置放置猴子，放置时可同时升级。		图钉塔	d
5	召唤猴子		a1	0	3	0	255	300	飞猴猴			次猴	e
6	放置猴子		a1	0	3	0	500	444	a			炮台猴猴	f
7												招生手猴	g
8	升级猴子		<猴子代号>	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0				升级指定猴子		猴子猴猴	h
9	升级猴子		a1	1	3	0						海基猴	i
10												猴猴飞行猴	j
11	添加猴猴猴	<总尝试次数>	<猴子代号>	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<横坐标>	<纵坐标>	<猴子对应按键>	多次尝试猴猴猴		炮台猴猴	k
12	添加猴猴猴	20	a1				154	878	a			招生手猴	l
13	添加猴猴猴	15	a2				58	848	招生手猴			招生手猴	m
14												海基猴	n
15	急切升级猴子	<总尝试次数>	<猴子代号>	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0	<等级> 可选，不 填则为0				多次尝试升级猴子	在金钱用尽时使用，如果金钱过多， 可能升级不止一次	招生手猴	o
16	急切升级猴子	20	a1	0	1	0						招生手猴	p
17												招生手猴	q
18	出售猴子		<猴子代号>							出售猴子或杰拉尔多道具		招生手猴	r
19	出售猴子		a1									招生手猴	s
20	出售猴子		buyret1									招生手猴	t
21												招生手猴	u
22	改变目标	<按“更改目标键”的次 数>	<猴子代号>							调整猴子的目标方式，例如“最后一个”“强力”等		招生手猴	v
23	改变目标	3	a1									招生手猴	w
24	改变目标	1	s1									招生手猴	x
25												招生手猴	y
26												招生手猴	z

6. 后续更新计划

由于版本变化，许多图的阵型需要更新。之后打算补足所有专家图的点击模式、双金极难模式脚本，并在下一次 insta 猴活动时测试循环地图刷 insta 猴功能。