

MonsterActionController（更新到2.5）

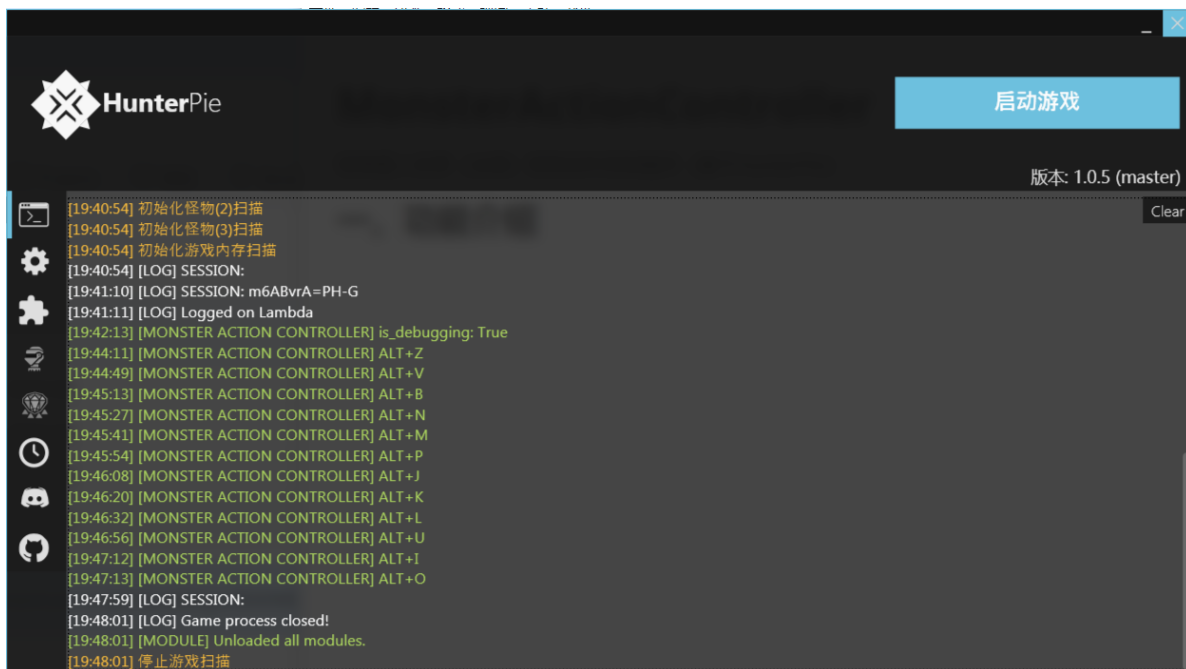
怪物猎人世界（冰原）怪物动作控制插件（基于HunterPie）

警示：本插件只推荐用于开黑娱乐，请勿用于野队破坏他人游戏体验。

插件联机可用，但仅限房主使用，其他队伍成员使用大概率掉线。

bilibili演示效果：<https://www.bilibili.com/video/BV1xv411K7uk>

一、功能介绍



HunterPie作为一款操作简便的显血软件被猎人们广泛使用，不过它实际上对整个怪猎的内存进行了分析，也提供了便利的接口供二次开发。本插件就是在其提供的接口上开发出的怪物出招控制插件。

关于插件安装：将 `MonsterActionController.dll` 和 `module.json` 拖入 `<HunterPie目录>\Modules\MonsterActionController` 文件夹中即可。若需要修改脚本，则将 `MonsterActionController.cs` 和 `module.json` 拖入，每次HunterPie启动时会编译脚本。

1) 基础使用

插件通过快捷键使用，目前只对黑龙的动作进行了适配，不过我提供了简便的方法供使用者拓展，也欢迎所有人提交其他怪物的适配。

目前版本限全图只有一个怪物的情况，**使用对应快捷键会锁定使用该技能，按下Alt+S中止**，也可以直接按其他技能快捷键切换其他技能。目前支持了黑龙、雷狼龙的快捷键，下面以黑龙为例：

快捷键	技能/功能	游戏内技能代号/详述
Alt+D	启用 Debug	开启数据保存，怪物的出招和对应的数字代号将保存到HunterPie同级的Actionlog.csv中
Alt+T	切换怪物	在所有适配的怪物之间切换，控制台会显示当前怪物。
Alt+S	停止锁招	按下后停止控制怪物出招
Alt+E	骑乘	需要先积累至少1点骑乘值，如虫棍空中攻击
Alt+R	切换按键提示	切换按下快捷键的通知方式。在系统提示音和发送聊天信息两种模式间切换。（2.4开始只支持后者）
Alt+J	单次火球	88 / L2 Breath Single
Alt+K	胸前直线火	135 / L2 Line Fire Shoot
Alt+L	扇形火	154 / L2 Special Wide Range Fire Shoot
Alt+U	直线多延时爆弹	131 / L2 Vertical Escape Dust Explosion Start
Alt+O	小前咬	78 / L4 Short Bite
Alt+B	胸前向下吐息	137 / L2 Under Breath
Alt+N	180°甩尾	76 / L2 Tail Swing
Alt+M	车	53 / L4 Rush Start
Alt+Z	360°喷火	155 / L4 All Angle Breath
Alt+V	吐延时爆弹	81 / L2 Quick Breath
Alt+P	下压	73 / L2 Switch L4 Body Press

2) 拓展（看下面2.0版本）

如果你想要控制其他怪物，需要**自行找到该怪物技能对应的ActionID**，此节简单讲解插件原理，并讲述拓展适配的方法。

原理（可以不看）

MHW怪物出招由一个int型的**ActionID**控制，当怪物一个技能放完会根据此ID进行下一动作，不过怪物**AI会根据情况不同不断更新这个值**，导致简单的一次修改ActionID并不能控制其出招，即使是CE的内存锁定频率也太低，实测不能达到效果。HunterPie在游戏中提供了怪物技能实时显示，自然也给出了ActionID的内存位置（具体位置 `actionPointer = MonsterAddress + 0x61c8 + 0xb0`），我们通过开一个线程用**while循环高频向此地址写入**想要的技能，即可达到目的，而Alt+S快捷键的作用便是中止该线程的运行。

如何拓展其他怪物

拓展一个怪物可能用不上二十分钟的时间，**流程非常简洁**。

按下Alt+D快捷键开启数据自动保存，和目标怪物进行一场狩猎，怪物的出招和对应的数字代号将保存到HunterPie同级的Actionlog.csv中，格式如下：

	A	B	C	D
1	Name	ActionID	ActionRe	ActionName
2	黑龙	307	nActEm0	L2 Quest Start Sleep End
3	黑龙	308	nActEm0	L2 Quest Start Look At
4	黑龙	309	nActEm0	L2 Quest Start Voice
5	黑龙	131	nActEm0	L2 Vertical Escape Dust Explosion Start
6	黑龙	132	nActEm0	L2 Vertical Escape Dust Explosion End L
7	黑龙	91	nActEm0	L2 Breath Multi Start02
8	黑龙	92	nActEm0	L2 Breath Multi Next02
9	黑龙	88	nActEm0	L2 Breath Single
10	黑龙	1	nActEm0	L2 Idle
11	黑龙	306	nActEm0	L2 Quest Start Sleep
12	黑龙	307	nActEm0	L2 Quest Start Sleep End
13	黑龙	308	nActEm0	L2 Quest Start Look At
14	黑龙	309	nActEm0	L2 Quest Start Voice

(ActionName可能不是很好理解，不过HunterPie在狩猎中会在怪物部件显示当前出招，留心一下需要的技能名称即可，在表中找到对应的ActionID进行下一步。)

MonsterActionController.cs的37-52行是拓展需要关注的内容，如果你有任何语言编程基础，那么看懂此段C#代码应该很轻松，如果没有也只需要按照下述操作即可：

```
readonly List<string> actionDictID_en = new List<string>() {"Fatalis"}; 1
readonly List<string> actionDictID_ch = new List<string>() {"黑龙"};
readonly Dictionary<char, List<int>>> cmdValues = new Dictionary<char, List<int>>() {
    { 'J', new List<int>() {88} },
    { 'K', new List<int>() {135} },
    { 'L', new List<int>() {154} }, 2
    { 'U', new List<int>() {131} },
    { 'I', new List<int>() {131} }, //unable to use
    { 'O', new List<int>() {78} },
    { 'B', new List<int>() {137} },
    { 'N', new List<int>() {76} },
    { 'M', new List<int>() {53} },
    { 'Z', new List<int>() {155} },
    { 'V', new List<int>() {81} },
    { 'P', new List<int>() {73} } };
```

区域1代表怪物名称，该名称只是在切换怪物时给用户看的，并不需要切合正规名称，但务必保证数量正确。

区域2代表ActionID，如 'J' 右边花括号里代表 Alt+J 快捷键锁定的技能，将拓展的ActionId（也就是excel表第二列内容）补充到花括号里即可，每一列对应上面名称的每一个。

以添加灭尽龙为例：（ActionID是瞎编的）

```

37 readonly List<string> actionDictID_en = new List<string>() {"Fatalis", "Nergigante" };
38 readonly List<string> actionDictID_ch = new List<string>() {"黑龙", "灭尽龙" };
39 readonly Dictionary<char, List<int>> cmdValues = new Dictionary<char, List<int>>() {
40     { 'J', new List<int>() {88, 123} },
41     { 'K', new List<int>() {135, 234} },
42     { 'L', new List<int>() {154, 345} },
43     { 'U', new List<int>() {131, 456} },
44     { 'I', new List<int>() {131, 567} },//unable to use
45     { 'O', new List<int>() {78, 124} },
46     { 'B', new List<int>() {137, 445} },
47     { 'N', new List<int>() {76, 43} },
48     { 'M', new List<int>() {53, 5435} },
49     { 'Z', new List<int>() {155, 555} },
50     { 'V', new List<int>() {81, 666} },
51     { 'P', new List<int>() {73, 777} } };

```

总结起来只有三步：

1. Alt+D打开Debug模式，和目标怪物进行一次狩猎。
2. 查看Actionlog.csv，挑选需要的ActionID
3. 将ActionID填入MonsterActionController.cs的对应位置
4. 重启HunterPie即可

二、2.0版本

新特性：

1. 第一龙称狩猎：骑龙控招，沉浸感MAX
2. 大幅简化拓展流程，轻松添加其他怪物
3. 增加按键提示音
4. 增加反插件刷片机制，维护游戏环境

拓展部分

现在拓展只需要打开 HunterPie\Modules\MonsterActionController\actions.csv 表格，在里面添加即可，不需要修改源代码。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	快捷键	黑龙	技能注释	雷狼龙	技能注释				
2	J	88	单次火球	73	Strong Punch R Lightning				
3	K	135	胸前直线	97	车Dash Attack				
4	L	154	扇形火	60	铁山靠Shoulder Tackle				
5	U	131	直线多延	88	Lightning Ball2 Ren To Fox				
6	O	78	小前咬	81	Strong Punch Combo Continue R Lightning				
7	B	137	胸前向下	93	Jump Attack Lightning				
8	N	76	180°甩尾	65	Tail Attack				
9	M	53	车	41	Threat				
10	Z	155	360°喷火	56	蓄雷Charge Trans2				
11	V	81	吐延时爆	82	Somersault				
12	P	73	下压	102	Multi Combo Attack Start				
13									
14									

每一个龙占两列，技能注释那列每个单元至少有一个字符，不要包含英文逗号

2.1版本

- 1. 解决了骑乘快捷键第二次骑乘不上去的BUG，现在只要积累至少1点骑乘值后，任何时候按Alt+E即可直接骑乘
- 2. 优化了中文编码，actionlog.csv不会乱码了
- 3. 雷狼龙的快捷键稍微做了调整

2.2版本

- 1. 增加了聊天框支持：按下Alt+R切换按下快捷键的通知方式，在系统提示音和发送聊天信息两种模式间切换。第二种方式提供详细信息（包含按下的快捷键和具体的技能名（中文会乱码））。其他快捷键也会给出侧边通知。

2.3版本

- 1. 增加了自动更新数据软件，点击 更新MOD程序/更新MOD.exe 即可自动更新数据，添加新的龙
- 2. 添加了歼世灭尽龙

2.4版本

- 1. 插件发送的信息支持中文，技能详情不再乱码
- 2. 添加了霜刃冰牙龙、激昂金狮子
- 3. 默认只支持聊天栏信息提示（同时取消2.2的Alt+R功能）

2.5版本

- 1. 支持连招设置：在原来填写actionID的位置上以 <actionID/duration> 的序对形式依此填上连招。如 154/10/88/2/155/10 代表黑龙依次锁定扇形火10秒、单次火球2秒、360度火10秒。依然支持填写单个actionID。此外这是个不正确例子，原因参见注意事项。
- 2. 支持循环连招：为了方便练习，支持循环某一套技能（可以是单个也可以是连招）。使用方式：在1中字符串前加上 REPEAT:，如 REPEAT:154/10/88/2/155/10 表示循环10+2+10的连招

注意事项：锁定10s不代表10s后该技能就会结束，如黑龙扇形火大概9秒，那么我的上述连招会导致释放两个扇形火共18秒，吞掉了2秒的单次火球和6秒的360度火。最好是在该技能结束前切换锁定下一个技能，如扇形火9秒，那么扇形火只锁定8秒，提前切换到下一个技能的锁定。也即锁定的切换最好在一个技能释放的过程之中。

actions.csv 示例：

D	C	
黑龙	技能注释	雷
88	单次火球	
135	胸前直线火	
REPEAT:154/10/88/3/155/10	重复执行：扇形火10s+单次火球3s+3	
154/10/88/3/155/10	扇形火10s+单次火球3s+360°火10s	
78	小前咬	
137	胸前向下吐息	
76	180°甩尾	
53	车	
155	360°喷火	
81	吐延时炸弹	
73	下压	

