

轨道编辑器 v4.3 使用手册

轨道编辑器是一款可自主设计通关方案的自动放卡战斗软件，能帮助玩家全自动完成签到、施肥、三岛、悬赏、魔塔、勇士、跨服、美食大赛等日常任务。本手册介绍了软件的各类功能和操作方法，为了您的使用顺利，请务必仔细阅读。

使用时遇到问题欢迎进群交流提问（群号 836426865）。提问时请上传软件和游戏完整截图，推荐使用轨道执行器右侧的“一键报错”按钮，可自动打包所需文件，方便上传。

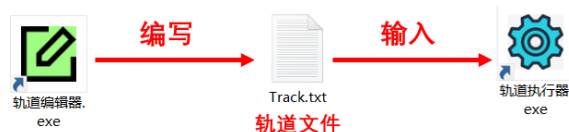
目录（单击可跳转）

第 1 章 新手快速入门	3
1.1 一分钟开始刷神殿	3
1.2 双人刷图	3
1.3 常见问题解答	4
第 2 章 战斗方案的简洁设计：轨道编辑器	5
2.1 轨道文件	5
2.2 轨道编辑器	5
2.3 阵型编辑	6
2.3.1 基本操作	6
2.3.2 补阵与索敌	6
2.3.3 防御卡编辑	7
2.3.4 生产信息编辑	7
2.3.5 铲除与堆叠	7
2.4 轨道编辑	8
2.4.1 基本操作	8
2.4.2 极限成阵	9
2.4.3 自动布轨	9
2.4.4 独立计时	9
2.4.5 录制轨道	10
2.4.6 魔塔功能	11
2.4.7 定时退出	11
2.4.8 刷技能轨道	11
2.5 按波变阵	11
2.5.1 执行原理	11
2.5.2 编辑方法	12
2.5.3 波次规则与注意事项	12
2.6 自动带卡	12
2.7 条件放卡	13
2.7.1 火苗、波次、卡片和图像条件	13
2.7.2 延时、索敌、跟随和终止条件	14
2.7.3 自定图像的识别与截取	14
第 3 章 通关任务的高效执行：轨道执行器	15
3.1 普通任务	15
3.1.1 基本用法	15

3.1.2	补充说明.....	16
3.1.3	补阵原理与调控.....	17
3.1.4	任务监视.....	17
3.2	高级任务	18
3.2.1	基本用法.....	18
3.2.2	美食大赛.....	19
3.2.3	公会任务.....	19
3.2.4	签到施肥.....	20
3.2.5	自动刷新.....	20
3.2.6	定时启动.....	21

第 1 章 新手快速入门

本软件的构造如图所示：轨道编辑器编写轨道文件，然后输入轨道执行器执行刷图。



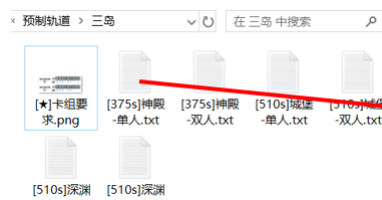
为了让用户尽快上手，本章先介绍如何用现成的轨道文件（预制轨道）刷图，轨道文件的介绍及编写方法则放在第 2 章讲解。使用过程中遇到问题请先看 [1.3 常见问题解答](#)，若依然无法解决，请将游戏和软件**全屏截图**向群友提问。

1.1 一分钟开始刷神殿

1. 用 360 游戏大厅（极速模式）或微端登录美食。

2. 打开轨道执行器。

3. 进入文件夹**预制轨道\三岛**，把**[375s]神殿-单人.txt**拖到执行器**房主轨道**位置。



4. 进入神殿房间，按照图片**卡组要求.png**带好卡组。

5. 把房主标签左侧的靶子拖到账号标签上，点击启动开始刷图。



放卡账号必须**可见**，不能最小化或切换到其他账号，但可使用执行器自带的隐藏按钮。

1.2 双人刷图

打开后能看到两个人物位置的轨道是**双人轨道**，例如**[375s]神殿-双人.txt**（左图）。将双人轨道拖入**房主轨道**，同时抓取房主和队友标签（右图），即可由房主带队刷图。

[375s]神殿-双人.txt
文件(F) 编辑(E) 格式(O)
人物1位置=11
人物2位置=71



也可以同时填写房主和队友轨道（右图），此时房主和队友都按各自的轨道放卡。预制轨道中文件名带+的是**队友专属轨道**（左图），这类轨道必须和对应的房主轨道一起使用。

名称
7鱼骨夜+.txt
7鱼骨夜.txt

房主轨道	↑ 预制轨道\通用轨道\沙漠\7鱼骨夜.txt x
队友轨道	↑ 预制轨道\通用轨道\沙漠\7鱼骨夜+.txt x

双人刷图时**所有放卡账号必须保持可见**。如果两个号都放卡，需点击游戏大厅右上角**多窗口玩游戏**将两个窗口分别显示。启动后，点击**隐藏 1** 和**隐藏 2** 可分别隐藏两个窗口。

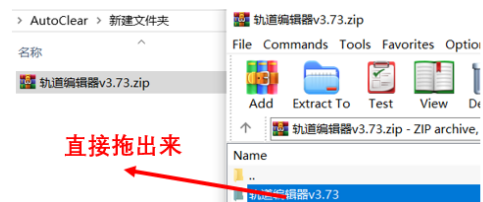


若同时执行多组刷图，同样需要将每组刷图中的放卡账号都显示出来。

1.3 常见问题解答

Q1. 怎么安装？

答：把压缩包内的文件解压出来即可，如右图所示。**必须解压后才能使用。**



Q2. 如何用 360 游戏大厅登录美食？

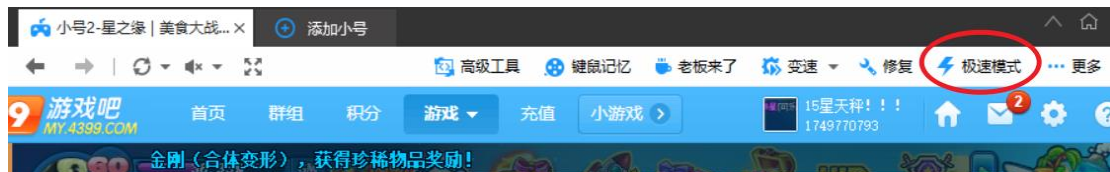
答：去官网 <http://360game.360.cn> 下载 360 游戏大厅，打开后依次点击**我的**→**添加游戏**，输入美食大战老鼠网址。各平台网址如下：

4399 <https://my.4399.com/yxmsdzls/wd-air>

QQ 空间 <https://game.qqzone.qq.com/13057?via=QZ.MYAPP>

QQ 游戏大厅 <http://qqgame.qq.com/webappframe/?appid=10802>

启动游戏后，请在大厅右上角切换到**极速模式**。



Q3. 360 游戏大厅是流氓软件吗？微端和浏览器能用吗？

答：360 游戏大厅不是流氓软件，在设置里取消勾选各项推荐即可安心使用（右图）。**微端可以用**，但不能双开，不如 360 游戏大厅方便。**浏览器不能用**。



（可选操作：按 Win+R 打开运行窗口，输入 %appdata% 并回车，在弹出的文件夹中新建文本文档，重命名为 360se6（删除后缀名）。这样即便点到 360 浏览器广告也不会安装）

Q4. 轨道编辑器/轨道执行器打不开，提示缺少 dll 文件，怎么办？

答：进群下载 **dll 修复工具**，安装里面的**微软常用运行库**，然后重启电脑即可。

Q5. 已经进入关卡，仍然提示“进入关卡失败”怎么办？

答：重启电脑即可解决。

第 2 章 战斗方案的简洁设计：轨道编辑器

轨道编辑器是轨道文件（即战斗方案）的编写工具。用户只需在仿真地图上点击鼠标即可完成布阵，并交由轨道执行器执行刷图。在学习轨道编辑器的用法前，先介绍轨道文件。

2.1 轨道文件

轨道文件是记录一局游戏放卡操作的 txt 文档，简称轨道，内容包括人物位置、卡组、各卡片的放置位置和时间等。例如下面是一个简单的刷神殿轨道：

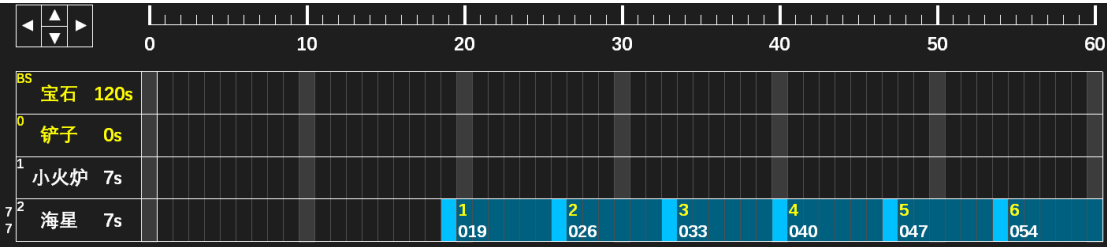
```
人物1位置=11  人物放在1行1列
卡槽数=2      携带2张卡片（小火炉、海星）
铲子          0[0]
小火炉        7[3]
海星          7[3]  019|18  026|28  033|38  040|48  047|58  054|68  061|78
                第19秒在1行8列放一个海星，下同
```

执行效果为在第 8 列放上一列海星，各海星与轨道记录的对应关系如左图所示：



2.2 轨道编辑器

用 019|18 这样的数值记录放卡操作虽然简洁，但不够直观。为此，我们提供了轨道编辑器用于简化轨道文件的编写。轨道编辑器有阵型编辑和轨道编辑两个界面。阵型编辑用于设置放卡位置，上述阵型只需按上面右图摆放即可。轨道编辑用于设置放卡时间，上述轨道海星从第 19 秒开始每 7 秒放置一次，轨道如下图设置即可：



下面将分别介绍阵型编辑和轨道编辑的基本功能和操作方法。

2.3 阵型编辑

阵型编辑界面主要由卡槽、防御卡背包、地图、堆叠区等区域组成：



2.3.1 基本操作

操作名称	操作方法	操作名称	操作方法
选卡	单击防御卡背包中的卡片	删除选卡	右击卡槽中的卡片
交换卡槽	单击卡槽 A，右击卡槽 B	更换卡槽	单击卡槽，右击背包中的卡片
放卡	选中卡槽，单击地图格子	删除放卡	右击地图中的卡片
清空放卡	选中卡槽后右击卡槽	移动卡片	选中卡片，单击目标格子
切换双人	单击左上角“+”	移动人物	选中人物，单击目标格子
地图背景	将 地图 左侧的靶形光标拖至游戏画面，可截取地图作为背景		
双轨模式	点击[添加 2P 轨道]新建空轨道，也可将现有轨道文件拖入编辑器作为 2P		
清空轨道	右击人物 1/人物 2	删除 2P	无 2P 轨道时右击人物 2
添加注释	单击底部的注释区，可添加注释文字，用于说明配置要求或其他信息		

温馨提示：误操作不要慌，点右下角“撤销”就能恢复，撤销不限步数。

2.3.2 补阵与索敌

<p>补阵模式：单击卡槽右上角激活。补阵模式下，该卡每次放置时会放在阵型顺序中第一个空缺的位置。该功能可以在卡片漏放或被毁时修复阵型，也能用于移动地图的布阵。一般推荐开启。详见 3.1.3 补阵原理与调控。</p>	<p>1 补</p> <p>小火炉</p> <p>7s</p>
<p>索敌模式：单击卡槽中上位置激活。索敌模式下，该卡前 7 次放置会优先放在出怪的行数。使用煮蛋等单行输出卡时一般需要激活此功能。针对特定老鼠、boss 或物件的索敌请看 2.6 条件放卡。</p>	<p>4 索</p> <p>煮蛋器</p> <p>7s</p>

2.3.3 防御卡编辑

右击防御卡背包中的卡片进入编辑界面，如右图所示。

名称：单击修改，长度不超过 3 个汉字。前 10 张默认防御卡请不要改名，否则会失去它们的特性。

冷却：用于轨道编辑时控制放卡间隔。

层级：有承载、护罩、普通、升级、冷却、特殊（幻幻鸡）6 个层级，不同层级的卡显示在不同位置（如右下图）。

耗能：用于自动布轨计算耗火，单击数值切换是否带“+”。

生产特性：非生产、无秒产（双子暖鸡）、火炉型（次轮秒产）、酒杯型（次轮秒产+成长）、四转太（开局秒产，包括二转火焰牛）。

如需使用自动布轨，需要准确填写生产卡的**星级**、**单朵产量**、**火苗朵数**。不清楚的可以查数据贴。

名称	小火炉
冷却	7s
层级	普通
耗能	50
生产特性	火炉型
星级	9
单朵产量	25
火苗朵数	1

幻幻鸡	铲子 1	冰激凌 1
	大火炉 1	升级 1
	小火炉 1	普通 1
	瓜皮 6	护罩 6
	木盘子 1	承载 1

双轨模式下，1P 和 2P 各有一个防御卡背包，两个账号可以设置不同的防御卡参数。

2.3.4 生产信息编辑

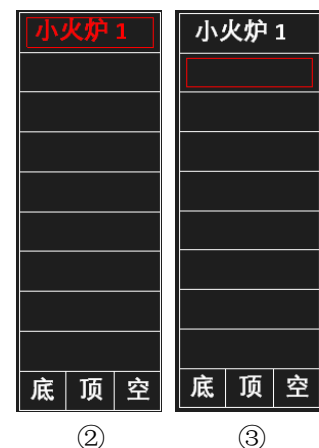
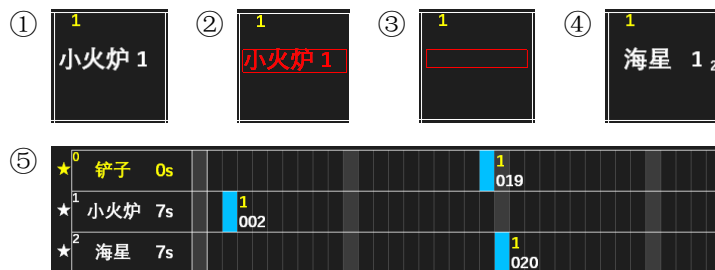
单击左下角“生产信息”进入编辑界面，如右图所示。此处填写关卡生产和产火宝石等级，方便程序计算任意时刻的火苗数量。**开局小火/酒杯按照整局存在来计算。**若房主携带了**初始火**、**初始灯**卡片，则按照实际放置数量和铲除时间来计算产火，而无视填写的数量。

初始火苗	50	生产	无
开局小火数	0	光能	无
开局酒杯数	0	神佑	无
是否白天	否	疾风	无
回火	Lv.10	转化	无
产能	无	榴弹类型	加强

双轨模式下，1P 和 2P 各有一份生产信息，但开局小火/酒杯的生产仅由 1P 决定。

2.3.5 铲除与堆叠

假如你在第 2 秒放了小火，第 20 秒想换成海星，可以进行如下操作：①放置小火与铲子；②选中“小火炉 1”；③点击右侧堆叠区的空位置；④在此格放置海星；⑤布置轨道。



同一层级堆叠了多张卡片时，地图上只会显示其中一张，并在右下角显示它在堆叠区的位置（如“海星 1₂”的“2”）。点击堆叠区下方的**“底”“顶”“空”**可快速切换到最底层、最高层和空位（切换到空位才能往这一格叠放卡片）。选中某个卡槽时，切换对同层级的所有卡生效；未选中物件时，切换对全图生效。

2.4 轨道编辑

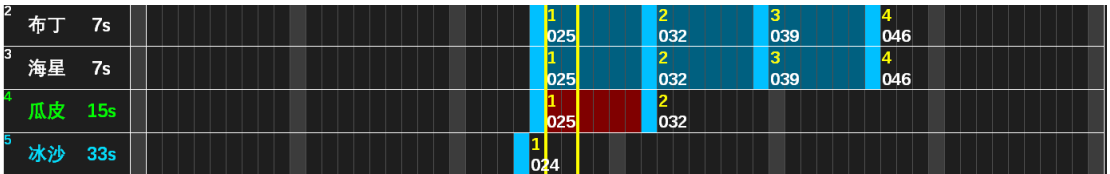
轨道编辑界面主要由时间轴、轨道区组成。“轨道”在图中以蓝色长条表示，例如小火炉轨道 **1**₀₀₂ 表示在第 2 秒放下第 1 个小火炉。



2.4.1 基本操作

操作名称	操作方法
添加轨道	点击轨道区空白处。点击已有轨道可按该卡冷却时间连续添加轨道。
删除轨道	右击已添加的轨道。右击防御卡名称可清空该卡轨道。
填满轨道	点击防御卡轨道第 0 秒，会按该卡冷却时间填满整条轨道。
平移轨道	选中防御卡，点击左上角的左右箭头。
调整冷却	选中防御卡，点击左上角的上下箭头。
翻页	点击左上角的左右箭头，或直接点击翻页框数字。一页为一分钟。
滚动	当卡槽数大于 13 时，点击左上角的上下箭头进行滚动显示。

相邻轨道间隔等于卡片冷却时间时以蓝色填充，小于卡片冷却时间则以红色填充。红色意味着放第二张卡时还没冷却好。放置冰沙时生成两条黄色冷却线，黄线穿过轨道之间的红色区域时，意味着冷却问题被解决，第二张卡可以正常放置。



放置冰激凌时也会在被冷却卡片的轨道上显示黄色冷却线：



2.4.2 极限成阵

点击防御卡右下角标上“∞”激活极限成阵，轨道以绿色填充：

1	小火炉 7s	∞															
2	海星 7s	∞														1	030

绿色轨道的时间范围内，软件会自动识别卡槽状态，卡槽亮起立即放置，以最快速度完成阵型。如果再激活补阵模式，则软件会不断修复被毁的卡片。[刷简单图可以直接激活每张卡的补阵+极限成阵，而无需设计轨道。](#)

极限成阵可以设置火苗、波次、图像等附加放卡条件，详见[2.7 条件放卡](#)。

2.4.3 自动布轨

极限成阵虽然设置方便，但不能确定卡片放置的时间和次数，自然也无法控制耗火。如需精确计算火苗，确保每张卡准时放置，则只能使用普通的定时放卡轨道。

自动布轨可通过计算产火和冷却自动安排每张卡的放置时间，简化布轨过程。使用前需要将防御卡数据和生产信息填写准确（见[2.3.3 防御卡编辑](#)和[2.3.4 生产信息编辑](#)）。

全局布轨：布置完阵型后点击“自动布轨”，软件自动布置所有卡片轨道。其中冰激凌、冰沙、幻幻鸡会被用来冷却它们的上一个卡槽。

锁定轨道：点击防御卡右上角标上“×”可**锁定**该卡不参与自动布轨，以调整布轨优先级。例如放置小火、海星、棉花各 7 次，不锁定轨道时自动布轨结果如下：

1	小火炉 7s		1		2	3	4	5	6	7
		002		021	028	035	042	049	056	
2	海星 7s					1	2	3	4	
						034	041	048	055	
3	棉花糖 7s		1	2	3	4	5	6	7	
		002	021	028	035	042	049	056		

我们不希望开局放棉花浪费火苗，可以锁定棉花再自动布轨。可以看到海星放下时间提前了：

1	小火炉 7s		1	2	3	4	5	6	7	
		002	009	021	028	035	042	049		
2	海星 7s				1	2	3	4	5	
					028	035	042	049	056	
3	棉花糖 7s	×								

单卡布轨：双击某张卡可单独对该卡自动布轨。此操作也能用于按优先级布轨。

单步布轨：选中某张卡后点击“自动布轨”，可只布置该卡的一步轨道。

最速优化：轨道区全空时，选中某张卡后点击“自动布轨”，程序将自动安排生产卡，使得被选中的卡最快放下。在上面的例子中，使用最速优化可以在第 21 秒就放下海星：

1	小火炉 7s		1	2						
		002	012							
2	海星 7s			1						
				021						
3	棉花糖 7s									

双轨模式下，1P 和 2P 的生产卡都会参与规划。

2.4.4 独立计时

点击防御卡左下角标上“in”激活**独立计时**，该卡将准确按系统时间放置而不再与轨道时间同步。一般用于解冻、补棉花、卡大炮间隔等要求放卡时间精准的操作。

轨道默认计时模式为**同步计时**，下面以下图所示的轨道为例讲解两者的区别：

1 小火炉 7s	1 002	2 009	3 016	4 023	5 030
2 棉花糖 7s					1 030

小火每放一次需要等 7 秒，而放卡本身也需要时间，放到第 5 次实际用时已超过 30 秒。

同步计时会接受这种计时误差，让第 30 秒的棉花与第 30 秒的小火同时放置，导致棉花实际放置时间晚于第 30 秒（放卡量大时，这种偏差可能大到让棉花补不上第 30 秒的云洞）；而**独立计时**模式下，棉花依然精准地在第 30 秒放置，不会为了与小火同步改变放置时间。

2.4.5 录制轨道

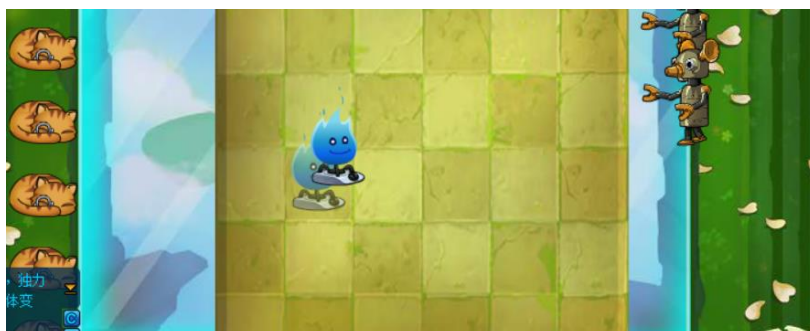
录制轨道可以将手动放卡转化为轨道文件，方便新用户上手。进入房间后选好卡组，在编辑器中携带同样的卡组，然后点击“录制轨道”按钮，按提示将鼠标放在游戏区域内，软件将自动点击开始并开始录制。玩家每一次放卡都会记录在左侧窗口中，格式为：

序号 [卡片名] 放卡时间|行列



录制原理为检测鼠标操作，根据点击位置记录拾取卡槽和放卡。铲子也必须用鼠标点击才能录上。只要点击了卡槽、地图位置就会进行记录，而不论是否放置成功，因此应**尽量避免多余的点击**。如果拾取卡槽失败而程序记录了拾卡，可点击地图左侧释放。如果卡片放置失败而程序记录了放卡，可点击记录右侧的“×”进行删除。

注意**火苗充足时再放卡**，以免实际执行时因为没有及时收集火苗导致放卡失败。录制移动地图轨道时，尽量在**卡片阴影与格子重合时放置**（如下图），以免录制错位。放卡完成后点击“结束录制”，录制结果自动保存到轨道文件中，可以直接执行。



2.4.6 魔塔功能

单击界面右侧的 **魔塔：无**，输入要刷的魔塔层数，即可将轨道设置为魔塔轨道。魔塔轨道需要进入魔塔选层界面启动，并且必须指定一个卡组（不能用“当前”卡组）。



任务0		
房主轨道	Track.txt	x
队友轨道		
执行局数	100	
每局用时	自动检测	
继续作战	是 是	
自动收集	关 关	
使用卡组	卡组1 当前	
房主标签	659,629	x
队友标签		
大厅句柄	919188	
操作	启动	隐藏1 隐藏2

2.4.7 定时退出

单击界面右侧的 **退出：无**，输入退出时间，可以让轨道在游戏开始指定时间后退出关卡，然后重新进入房间。主要用途：跨服挂机 60 秒退出刷威望；做单人探险任务时先双人打，胜利前退出一个号，让另一个号完成单人任务。只有魔塔和高级任务能使用定时退出。

2.4.8 刷技能轨道

退出时间为 1s 的魔塔轨道为刷技能轨道。制作刷技能轨道时，无需携带卡组，只需按住 Ctrl 在地图格子上单击即可快速放置卡片，单击两次可放置升级卡（如大火炉）。放置完成后无需编辑轨道，执行时会进入指定层数放卡一遍后立即退出，实现快速刷技能。

刷技能的卡片星级至少为 1，否则可能损失熟练度（游戏特性）。执行器“操作速度”为“快”时一局仅 1~2 秒，如需长时间刷请把局数调到 9999 或刷满所需局数。

2.5 按波变阵

按波变阵允许**进入特定波次后使用新的放卡程序**。例如：音乐节日第 3 波用猫眼或金牛烟花解场；十三香第 8 波全力放葫芦迎接蜘蛛侠，击败后（第 10 波）改回海星阵；最后一波停止一切放卡，以免完不成万火任务……

2.5.1 执行原理

新版轨道文件允许包含多个波次的放卡信息。例如下列轨道包含第 0 波（默认）和第 4 波两个波次，执行时先按照第 0 波轨道放卡，进入第 4 波后改为按第 4 波轨道放卡。

```
卡槽数=1
宝石      60[0]
铲子      0[0]
小火炉    7[3]补极  000|24  000|34  000|44  000|54  000|64
--第4波--
宝石      60[0]    002|00
铲子      0[0]
小火炉    7[3]
```

进入新波次后，原波次未放完的卡不再放置。如果希望某些卡到达新波次后继续执行原波次的轨道，只需单击卡槽左上角的编号启用**轨道继承**。例如第 4 波轨道按下图设置时，小火进入第 4 波后继续执行第 0 波轨道，而海星则执行第 4 波轨道。

1	小火炉 7s	继承第 0 波轨道															
2	海星 7s	1 002				2 009					3 016					4 023	

2.5.2 编辑方法

按波变阵				
0	1	1.1	2	
+				

- 新建波次：**点击“+”，输入要创建的波次（可以精确到小波，如 1.1）。
- 选择波次：**点击波次。
- 删除波次：**右击波次。
- 复制波次：**按住 Ctrl 点击目标波次或“+”，可将当前波次复制到目标波次或新波次。
- 移动波次：**按住 Shift 点击目标波次或“+”，可将当前波次移动到目标波次或新波次。

2.5.3 波次规则与注意事项

- 波次计算规则：开局为 0.0 波，首次出怪、进度条移动、boss 亮血条均增加 1 小波；大波指进度条上的“第 x 波”，无进度条时（如跨服 boss 段、公会副本）boss 死亡更新 1 大波；大波更新时小波归零。
- 如需使用小波变阵，开局有雾的关卡请立即放油灯，以免检测不到第 1 小波出怪。
- 卡槽的新增、删除、交换和更换会同步到所有波次，其他操作则只影响本波轨道。

2.6 自动带卡

为了节约卡组，软件允许用户将某卡槽留空，执行不同轨道时携带不同的防御卡。例如希望以下两个轨道共用一个卡组，则只需将前四张卡保存至卡组，卡槽 5 留空：

1 小火炉 7s	2 海星 7s	3 冰沙 33s	4 糖葫芦 7s	5 酒杯灯 7s
轨道 1				
1 小火炉 7s	2 海星 7s	3 冰沙 33s	4 糖葫芦 7s	5 换气扇 7s
轨道 2				
保存的卡组				

然后进入**用户参数\自定卡槽**文件夹，使用**卡片截图.exe** 截取酒杯灯和换气扇的图片（请先看**截图说明.png**，截图命名需和编辑器中的卡片名一致）：



打开执行器，运行卡槽 5 为酒杯灯的轨道会自动携带背包里的酒杯灯，运行卡槽 5 为换气扇的轨道则自动带换气扇。卡片星级变化不影响识别。

同一卡片可以设置多张候选卡。例如酒杯灯可以保存以下 2 张截图：



执行时优先带酒杯灯_2，找不到酒杯灯_2 则带酒杯灯_1。命名格式为**卡片名_优先级**，其中优先级范围为 0~9，数字越大越优先携带。命名不带优先级则视为 0 级。

2.7 条件放卡

按住 Ctrl 点击防御卡右下角（∞位置），可设置极限成阵时的放卡条件，如图所示：

2.7.1 火苗、波次、卡片和图像条件

条件	说明
火苗	火苗达到设定数值后放卡。 例如冰沙可设置 火苗≥ 1000 才放置，以免用冰后严重缺火。
波次	波次达到设定数值后放卡，可以用 a.b 表示第 a 波第 b 小波。 例如狮子座可设置 波次≥ 1 才放置，在前期没有鼯鼠时节约火苗。 小波计算规则详见 2.5.3 波次规则与注意事项 。
卡片	场上特定卡片数量达到设定数值后放卡。 例如糖葫芦设置卡片【海星】 数量≥ 3 ，则放满 3 个海星才会放糖葫芦。
图像	场上特定图像数量达到设定数值后放卡。 例如草扇设置图像【神风】 数量≥ 1 ，则神风出现时才会放草扇。 只能使用 附加程序\自定图像 目录下的截图，如需识别其他图像请用该目录下自带的截图工具截取（详见 2.7.3 自定图像的识别与截取 ）。可以通过 3.1.4 任务监视 检验识别是否成功、

设置多项条件时，所有条件同时满足才视为条件达成。

2.7.2 延时、索敌、跟随和终止条件

条件	说明
达成	勾选只需达成一次，条件达成一次即开始放卡，否则每次放卡都要满足条件。 例如条件为火苗 ≥ 1000 ，若勾选只需达成一次，则火苗满 1000 开始放卡，之后火苗低于 1000 也照放不误。若不勾选，则每次放卡都要求火苗 ≥ 1000 。
延时	条件达成后等待一定秒数再放卡。 例如可乐条件为图像【神风】数量 ≥ 1 ，达成条件 2 秒后放卡，则每次出现神风后等待 2 秒才放可乐。
索敌	根据图像位置放置卡片（设置了图像条件才能使用，图像位置记为 a 行 b 列）。 例如可乐条件为图像【神风】数量 ≥ 1 ，卡片放在 a 行 b-1 列，则每次出现神风时将可乐放在神风左边 1 格。 如果是酒瓶，可设置卡片放在 a 行 9 列，即放在神风所在行的第 9 列。
跟随	仅在特定卡片放置成功后放置本卡。 例如幻鸡条件为跟随【海星】放置，则幻鸡紧跟海星放置，避免复制其他卡片。 冰沙、冰激凌也可以设置跟随要冷却的卡放置，确保效用最大化。
终止	放卡数量或时间到达设定值后不再放卡。

2.7.3 自定图像的识别与截取

1. 启动截图识别.exe，将图标拖至游戏画面内，软件将显示实时游戏画面。



2. 点击【截图】冻结画面（左图）。点击【点此截取背景】截取地图背景，然后点击格子截取本格图像（例如要识别洞君的管道，点击管道所在格子即可保存管道截图）。



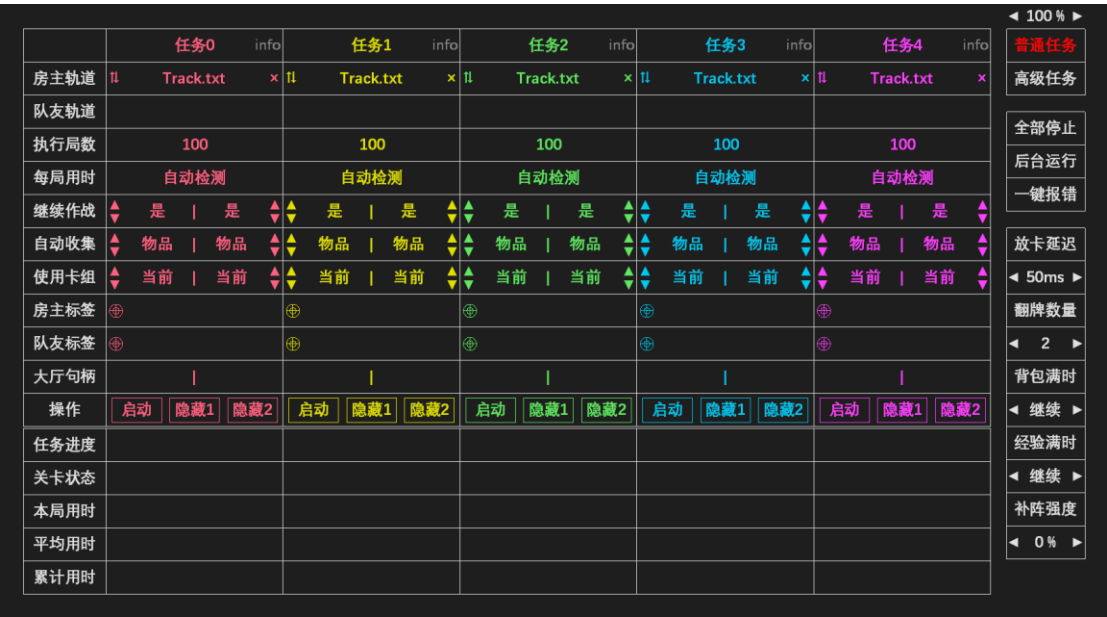
3. 点击【识别】恢复实时画面（右图）。每个格子左上角显示本格图像与截图的匹配度（默认匹配度 200 以上视为识别成功，以红色显示）。
4. 左侧可以调节识别范围的 X 偏移、Y 偏移、宽度、高度以及识别成功的标准。这些参数会自动保存在图像的文件名中，例如管道[200](0,0,60,64).bmp（不设参数视为默认）。不同物件可能需要选用不同的识别范围和识别标准，请确认能够识别再用于战斗。
5. 将图像文件拖至软件窗口内可设为当前识别的图像。

第 3 章 通关任务的高效执行：轨道执行器

轨道执行器用于执行轨道文件所记录的刷图操作。其中普通任务用于单个关卡的重复刷图（如 100 局神殿），高级任务用于连刷多个关卡（如悬赏三连+勇士+魔塔）。

3.1 普通任务

普通任务界面如下图所示，5 个任务栏位可以同时执行 5 组刷图。如何使用预制轨道刷图已在第 1 章简要介绍，本节将对第 1 章未涉及的设置和注意事项进行补充。



3.1.1 基本用法

使用预制轨道或自编轨道刷图时，各设置项说明如下：

	任务0
房主轨道	预制轨道\三岛[375s]神殿-单人.txt
队友轨道	
执行局数	100
每局用时	自动检测
继续作战	是 是
自动收集	关 关
使用卡组	当前 当前
房主标签	
队友标签	
大厅句柄	
操作	启动 隐藏1 隐藏2

第 1-4 项单击修改，第 5-7 项单击箭头调整。

把轨道文件拖到此处可自动填写。

2P 放卡轨道，可不填。

刷完 100 局停止。

建议不改。

左右分别为 1P 和 2P 的设置，下同。

有 VIP7 就别开。

“当前”指当前携带的卡组，也可选择卡组 1-6。

把图标拖至房主号标签或游戏画面内（见 3.1.2）。

同上，单人刷图不用填。

抓取房主、队友标签时会自动填写。

点“启动”开始刷图，点“隐藏”隐藏大厅。

3.1.2 补充说明

- 1. 点击 **后台运行** 可隐藏执行器，再次运行“轨道执行器.exe”恢复界面。
- 2. 点击 **一键报错** 可一键打包编辑器、执行器、游戏大厅截图和正在编辑的轨道文件，方便用户上传至交流群提问/报错。**执行时遇到问题请上传报错信息，单纯提问（如“为什么不放卡”）很难确定问题的原因，不利于问题得到解答。**
- 3. 抓取房主/队友标签有两种方法。第一种方法是抓取**标签位置**，这样做的好处是可以直接抓取处于后台的账号：



如果用的是微端，则抓取最上方标题栏：



第二种方法是拖到**游戏画面**内，此方法只能抓取当前显示的账号：



- 4. 执行器右侧设置说明
- 放卡延迟**：放卡前的额外等待时间。若放卡过快导致吞卡，请调高延迟。
- 翻牌数量**：关卡胜利时翻牌的张数。
- 背包满时**：建议选择**继续**，此时遇到“背包空间不足无法获得战利品”的提示会继续刷图，遇到没带盘子、防风草等提示也会继续。若选择**停止**，遇到这些提示会中断任务。
- 经验满时**：每日经验到达上限时会弹窗提示，可选择是否继续刷图。
- 补阵强度**：决定补阵的方式。0%为插空补阵，100%为遍历补阵。推荐设为0%（性能最优），若出现漏放卡片，则可以适当调高补阵强度。
- 以上五项设置对高级任务也有效。**

放卡延迟

◀100ms▶

翻牌数量

◀ 2 ▶

背包满时

◀ 继续 ▶

经验满时

◀ 继续 ▶

识图标准

◀ 0 % ▶

3.1.3 补阵原理与调控

最初版本是通过放卡时遍历阵型中的每个位置来实现补阵的。例如在编辑器中把海星放满第 6 列并开启补阵（左图），则软件每次拿起海星后依次点击第 6 列的每一格，使它落在阵型中第一个空缺的位置（右图）。



为了避免大量遍历导致游戏卡顿，新版轨道会对卡片进行识别，只对空缺位置进行补阵。以海星补阵为例，软件会在第一次放置海星时截取海星模板，然后比较地图各格图像与模板的相似度。**相似度>40** 的格子判定为有海星（0%补阵强度下），补阵时会跳过这些格子。


提高补阵强度会降低卡片识别成功率，导致放卡时遍历更多位置。补阵强度为 100%时退化为遍历补阵。因此一般情况下补阵强度设为 0%最好。但软件有时会把空格误判为有卡（如右图，水上的海星位置偏高，导致上方的空格误判为有海星），这时可以稍微提高补阵强度，让判定更严格。



部分卡片默认方案的识别效果可能不佳，用户可通过自截图进行修复。打开 [2.7.3 自定义图像的识别与截取](#) 介绍的截图识别工具，进入关卡后点击工具下方的“截卡槽”即可截取卡片图像。用户可调整识别范围和相似标准。将图像放入“用户参数\自定义卡片”文件夹即可完成修复。

棉花糖（麦芽糖）补阵用的是**初始地图遮挡判定法**。软件会在开局时截取初始地图，若地图中某个格子中心区域完全被遮盖，则判断该格有棉花糖。每次补阵会放在第一个无棉花糖的位置。**棉花补阵不能放在开局有卡的格子，因为无法截取这些格子的初始图像。**

3.1.4 任务监视

点击任务标题右侧的 info 按钮  可以开启监视功能。开启后将在游戏画面上标注识别到的卡片和图像（仅限轨道中使用的图像），效果如 [3.1.3 补阵原理与调控](#) 的第二张图所示。该功能用于检查卡片、图像是否可以准确识别。

3.2 高级任务

高级任务可用于一键完成悬赏三连、勇士、魔塔、美食大赛等，界面如下图所示。

列表路径：用户参数\高级任务列表.txt										<input type="checkbox"/> 锁定	◀ 100 % ▶
操作说明	<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组	普通任务
1. 删除：右击任务编号	<input checked="" type="checkbox"/>	1	特殊	签到		1P		1		1	高级任务
2. 交换：依次单击两任务编号	<input checked="" type="checkbox"/>	2	特殊	施肥		1P		1		1	
3. 复制：按住Ctrl单击任务编号	<input checked="" type="checkbox"/>	3	悬赏	美味	1	1P	Track.txt	×	1	1	全部停止
4. 配置完成后在任意岛屿启动	<input checked="" type="checkbox"/>	4	悬赏	火山	1	1P	Track.txt	×	1	1	后台运行
	<input checked="" type="checkbox"/>	5	悬赏	浮空	1	1P	Track.txt	×	1	1	一键报错
	<input checked="" type="checkbox"/>	6	勇士	钢铁	10	1P	Track.txt	×	1	2	定时启动
自动收集	<input checked="" type="checkbox"/>	7	魔塔	151	10	1P	Track.txt	×	2	2	关
1P标签	<input checked="" type="checkbox"/>	8	跨服	巫毒11	10	1P	Track.txt	×	2	2	自动刷新
2P标签	<input checked="" type="checkbox"/>	9	假期		130	1P	Track.txt	×	3	3	◀ 3次 ▶
大厅句柄	<input checked="" type="checkbox"/>	10	公会	任务		1P		1		1	操作速度
操作	<input checked="" type="checkbox"/>	11	美味	神殿	45	1P	Track.txt	×	4	4	◀ 慢 ▶
任务进度	<input checked="" type="checkbox"/>	12	美味	深渊	45	1P	Track.txt	×	4	4	
关卡状态	<input checked="" type="checkbox"/>	13	火山	城堡	45	1P	Track.txt	×	4	4	
本局用时	<input checked="" type="checkbox"/>	14	沙漠	鱼骨夜	45	1P	Track.txt	×	5	5	◀ 1/1 ▶
平均用时											撤销
累计用时											恢复

3.2.1 基本用法

1. 设置好每项任务使用的轨道和卡组，然后抓取 1P 和 2P 的标签，在任意岛屿启动任务。程序将依次执行每项勾选的任务，悬赏、公会任务执行完后会自动领取奖励。

目前支持的关卡：悬赏、勇士、跨服、魔塔、假期、公会任务与副本、岛屿（美味、火山、遗迹、浮空、海底、星际）、探险副本（营地、沙漠、雷城、雪山、奇境）。

目前支持的非战斗任务：每日签到和施肥（见 [3.2.4 签到施肥](#)）。

任务列表基本操作如下表：

操作名称	操作方法	操作名称	操作方法
激活任务	单击勾选框（打上√）	选中任务	单击任务编号（文字变红）
新增任务	单击[新增]	删除任务	右击任务编号
交换任务	依次单击两任务编号	插入任务	选中任务，右击插入位置
复制任务	选中任务，单击[复制]	原地复制	按住 Ctrl 单击任务编号
定位复制	选中任务，再按住 Ctrl 单击要复制到的位置		
载入列表	将列表文件拖动到高级任务界面或执行器图标上		
批量调整	按住 Shift 调整卡组，对卡组相同的所有任务生效		
批量交换	选中任务 A，按住 Shift 单击任务 B 的卡组，可批量交换两种卡组		

2. 1P 和 2P 均可做房主。例如假期互票 65 局可以如下设置：

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	假期		65	1P	Track.txt	×	1	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2	假期		65	2P	Track.txt	×	1	1

3. 双人轨道可以用于单人刷图，只需将被禁用的账号卡组设为“×”即可：

√ ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	悬赏	美味	1	2P		×	美味悬赏_双人.txt	×

4. 在轨道路径前添加<>指令可以卸除部分卡槽。例如轨道 Track.txt 使用了 10 个卡槽：

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
小火炉	海星	冰激凌	糖葫芦	木盘子	棉花糖	狮子座	瓜皮	处女座	油灯
7s	7s	42s	7s	7s	5s	35s	15s	30s	12s

则<3,4,5>Track.txt 表示卸除 3,4,5 槽（冰激凌、糖葫芦、木盘子）及 10 以后的卡槽，确保只携带 7 张卡进入关卡。该功能主要用于美食大赛中的卡槽限制任务。

√ ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	悬赏	美味	1	1P	<3,4,5>Track.txt	×		×

5. 执行器右侧的“操作速度”选项用于控制建房速度。如果您的电脑和网络能流畅运行游戏，建议设置为“快”以提高执行效率。



6. 执行器多开：将整个文件夹复制一份，即可同时启动不同文件夹中的执行器。

3.2.2 美食大赛

执行文件名包含“美食大赛”的列表时自动开启大赛模式。大赛模式下完成每项任务后会自动打开大赛界面领取奖励。每期大赛最后一周会发布大赛任务列表，放在“预制列表”文件夹中，如下图所示：

AutoClear > 轨道编辑器v3.2 - 副本 > 预制列表

在 预制列表 中搜索

名称	日期	类型	大小
 [★]卡组要求.png	2024/6/20 0:03	PNG 文件	315 KB
 美食大赛_奇境3期.txt	2024/6/20 11:16	文本文档	4 KB

将列表文件（如“美食大赛_奇境 3 期.txt”）按 2.1 小节第 4 条的方法载入，然后按“卡组要求.png”配置好卡组，点击“启动”即可一键完成美食大赛。

3.2.3 公会任务

添加一项高级任务“公会-任务”，局数、轨道不用填写：

√ ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	公会	任务		1P		1		1

启动后将自动识别今天的公会任务，并从预制列表\公会任务.txt 中调用轨道：

ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	美味	可可日	1	1P	预制轨道\公会任务\8_融化冰渣.txt	×		1
√ 2	美味	咖喱夜	1	1P	预制轨道\公会任务\19_咖喱岛限定通关.txt	×	预制轨道\公会任务\19_咖喱岛限定通关+.txt	×
√ 3	美味	咖喱日	1	1P	预制轨道\公会任务\23_团战咖喱岛.txt	×		1
√ 4	海底	珊瑚日	1	1P	预制轨道\公会任务\38_珊瑚洋流（日）.txt	×	预制轨道\公会任务\38_珊瑚洋流（日）+.txt	×
√ 5	跨服	天空12	1	1P	预制轨道\公会任务\45_超级通关天空浓雾.txt	×		1
√ 6	火山	薄荷夜	1	1P	预制轨道\公会任务\59_穷游薄荷海滩.txt	×		1
7	美味	漫游	1	1P	预制轨道\公会任务\61_美味漫游.txt	×		1

公会任务 ID 以绿色背景显示，执行完每项任务自动领取奖励。点击撤销可还原列表。

预制列表\公会任务.txt 包含全部 79 项公会任务，拖入高级任务界面即可打开，如下图所示。列表中的卡组以“+n”表示。例如玩家在公会-任务中选择了卡组 1，则“+0”的任务使用卡组 1，“+1”的任务使用卡组 2（即两数相加），从而允许为不同任务指定不同卡组。

列表路径：预制列表\公会任务.txt

操作说明	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组	锁定
1. 删除：右击任务编号	1	美味	色拉陆	1	√	1P	预制轨道\公会任务\1_生命之水.txt	+0		+0	
2. 交换：依次单击两任务编号	2	美味	色拉陆	1	√	1P	预制轨道\公会任务\2_茁壮成长的大树.txt	+0		+0	
3. 复制：按住Ctrl单击任务编号	3	美味	慕斯	1	√	1P	预制轨道\公会任务\3_偷食物的老鼠.txt	+0		+0	
4. 配置完成后在任意岛屿启动	4	火山	港口	1	√	1P	预制轨道\公会任务\4_挑战迷雾朱莉.txt	+0		+0	

只有勾选的任务才会执行。例如你的配置不足以 SSS 通关古堡四影，则可取消勾选此任务，以后识别公会任务时自动跳过古堡四影。部分关卡暂无预制轨道，默认不勾选，玩家可自制轨道后勾选。

3.2.4 签到施肥

添加高级任务“特殊-签到”或“特殊-施肥”，房主、局数、轨道不用填写：

ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
1	特殊	签到		1P		1		1
2	特殊	施肥		1P		1		1

卡组随意填写，填“×”表示该账号不执行。签到只包含每日签到，更多签到功能将在后续版本添加。施肥包含浇水。因背包满、无肥料等原因执行失败会在任务结束后弹窗报告。

3.2.5 自动刷新

1. 自动刷新关闭时，遇到进房失败、账号掉线等问题会终止任务。启用自动刷新后，遇到问题会刷新重登以继续执行。

2. 自动刷新可以设置次数限制，若单项任务刷新满指定次数仍然无法完成，则放弃本条任务执行下一条。若开启美食大赛选项，一条任务无法完成将终止全部任务。



3. 游戏大厅不要折叠刷新按钮，否则无法刷新。微端不支持刷新。



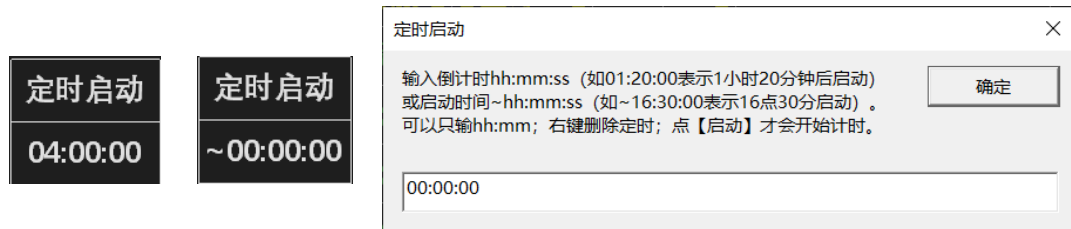
4. QQ 空间/3366 平台玩家的刷新时可能需要重登 QQ，故必须保持电脑端 QQ 登录才能正常刷新。使用前请填写**用户参数\空间 3366 登录设置.txt**。如果【登录头像】选择根据截图识别，则需打开**用户参数\QQ 头像截图**文件夹按要求截取 QQ 头像。

```

空间3366登录设置.txt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
1P登录头像=0
2P登录头像=0
1P服务器=0
2P服务器=0
【登录头像】指选择第几个头像登录，填0则根据截图识别。
【服务器】填0选择空间服最近服务器，填1~6选择3366服务器1~6服。
  
```


3.2.6 定时启动

假设现在是晚上 8 点，你希望 0 点掉落次数更新后再启动任务，则可以设置定时 4 小时（左图）或定时到 0 点（中图）。输入界面有详细的格式说明（右图）。定时到达时，软件会刷新一次游戏以更新掉落次数，然后依次执行各项任务。



定时设置后点击 **启动** 开始计时，点击 **停止** 可取消定时启动。