

植物大战僵尸：植物僵尸自动布阵器

使用说明

目录

植物大战僵尸：植物僵尸自动布阵器	1
使用说明	1
一、软件介绍	4
1.1 软件功能	4
1.2 软件制作者	4
1.3 使用注意事项	4
1.4 相关网址	5
二、主界面	6
2.1 主界面整体介绍	6
2.2 按键交互介绍	7
三、游戏设置	7
3.1 功能介绍	7
3.2 交互介绍	8
四、随机植物种植	9
4.1 使用介绍	9
4.2 选择不种植模式	9
4.3 选择种植模式	9
4.4 禁种植物	10
4.5 添加种植动画	10
4.6 已知问题	10
五、自定义植物种植	10
5.1 使用介绍	10
5.2 实时监控	11
5.3 植物类型	11
5.4 植物血量	11
5.5 植物攻击间隔	12
5.6 阵型转字符串	12
5.7 字符串转阵型。	13
5.8 自定义种植	13

5.9 设置发光	14
5.10 清空	14
六、随机僵尸放置	14
6.1 使用介绍	14
6.2 小推车	14
6.3 初始速率	14
6.4 节点&速率	15
6.5 开始放置	15
七、自定义僵尸放置	16
7.1 僵尸放置	16
7.2 僵尸信息	16
7.3 僵尸统计	17

一、软件介绍

1.1 软件功能

本软件软件名为“植物大战僵尸：植物僵尸自动布阵器”，主要功能是实现植物和僵尸的自动布阵以及对植物和僵尸的监控功能。

1.2 软件制作者

本软件由 哔哩哔哩@饼藏子_ 制作，软件解释权规制作者所有，软件对所有人免费开放使用并且开源。若对本软件有任何疑问可以向制作者咨询，有任何建议或反馈也可向制作者提出。欢迎各位开发者对本软件提出改进建议或代码改进提交。

1.3 使用注意事项

①由于本软件涉及对植物大战僵尸游戏内存数据的读取和修改，故请谨慎使用，但不会修改游戏本身，在游戏下次重启时设置均会自动重置。

②请勿尝试使用本软件对其他应用进行操作。

③当前最新版本（ver 1.0.0）仅支持对植物大战僵尸原版（版本号 1.0.0.1051）以及原版基础上的改版进行操作，请勿尝试对其他版本的植物大战僵尸进行操作（版本之间的内存地址不同，但截止最新版本本软件暂不支持根据版本号自动调整内存地址，后续版本将增加支持）

如何查看版本号：打开植物大战僵尸可执行文件（.exe）的属性界面，找到文件版本或产品版本。



④本软件在对游戏进行操作时，可能引发游戏的崩溃退出，这可能属于正常现象，重启游戏即可恢复正常，但会引发正在运行的关卡存档的丢失或清空，请注意备份存档。

⑤本软件在运行时软件自身可能会闪退或无响应。

软件闪退的原因可能性较大的原因是内存访问错误导致的，如果能复现闪退成功，可以记录引发闪退的操作，并向制作者反馈。如果不能复现而是偶发情况，不影响一般情况下的软件运行，也可以向制作者反馈。

无响应的原因可能性较大的原因是死循环，可以记录引发无响应的原因并向制作者反馈。

（在后续版本中会添加软件运行日志的功能，后续上传日志即可）

1.4 相关网址

制作者个人空间：

https://space.bilibili.com/349199875?spm_id_from=333.1007.0.0

软件开源地址：

Gitee:<https://gitee.com/bingzangzi/pvz-auto-placing>

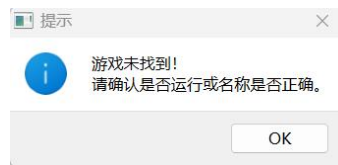
GitHub:<https://github.com/bingzangzi/pvz-auto-placing>

二、主界面

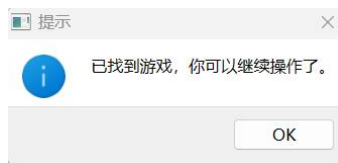
2.1 主界面整体介绍

软件在启动时程序会使用“PlantVsZombies.exe”自动寻找正在运行中的植物大战僵尸程序。在进行任何操作前请务必先寻找到游戏，否则将无反应！

若寻找失败则会弹出下面的窗口。



若寻找成功则会弹出下面的窗口。



点击 OK 后进入如下的主界面。



如果上一步寻找游戏失败，则请在文本输入框内输入正确的软件名，正确的软件名是使用者使用的植物大战僵尸的可执行文件（.exe）的全名，如下图，如果运行的游戏名叫 PlantsVsZombies.exe，则在文本输入框内输入“PlantsVsZombies.exe”，而如果运行的是 PlantsVsZombies - 副本.exe，则请在文本输入框内输入“PlantsVsZombies - 副本.exe”。

2.2 按键交互介绍

1. 【确认】点击后将读取文本输入框的内容并寻找游戏，将根据游戏存在情况给出反馈。

2. 【退出程序】点击将退出软件并关闭软件本次打开所有的窗口。

3. 【随机放置植物】打开随机放置植物模式

4. 【自定义放置植物】打开自定义放置植物模式

5. 【随机放置僵尸】打开随机放置僵尸模式

6. 【自定义放置僵尸】打开自定义放置僵尸模式

三、游戏设置

3.1 功能介绍

游戏设置包括了一些常用的植物大战僵尸修改功能,代码实现参考了现有的植物大战僵尸修改器。



3.2 交互介绍

1. **【植物无敌】** 设置植物为无敌状态。

注意：截止最新版本，免疫啃咬伤害的部分存在导致游戏崩溃的 BUG，故目前无敌状态不支持免疫啃咬伤害（暂时移除了免疫啃咬的部分），其他无敌状态均支持。

2. **【不消耗阳光】** 开启后，种植植物不再消耗阳光。

3. **【自由种植】** 开启后，植物可种植在任意地方，且无视水路、陆路。

4. **【卡片无冷却】** 开启后，植物卡槽不再冷却。

5. **【不留弹坑】** 开启后，毁灭菇爆炸后将不会留下弹坑，同时会补齐场上所有弹坑。

6. **【蘑菇免唤醒】** 开启后，蘑菇在白天种植后无需咖啡豆唤醒。

7. **【紫卡无限制】** 开启后，紫卡种植无需前置条件。

8. **【清空场上植物】** 点击将清空场上植物。

9. **【僵尸无敌】** 开启后，僵尸将处于无敌状态。

10. **【暂停系统出怪】** 开启后，系统将不会再刷出僵尸。

11. **【僵尸不动】** 开启后，僵尸将停在原地不动。

12. **【秒杀所有僵尸】** 点击秒杀游戏内僵尸。

13. **【直接过关】** 可以直接通关当前关卡。

14. **【解锁金向日葵】** 直接解锁金向日葵，当前版本可能会设置不生效。

15. **【解锁所有模式】** 可直接解锁所有模式。

16. **【鼠标锁定铲子】** 开启后，鼠标将锁定为铲子。

17. **【隐藏铲子】** 开启后，铲子不再显示。

18. **【隐藏卡槽】** 开启后，卡槽不再显示。

19. **【隐藏菜单按钮】** 开启后，游戏内菜单按钮不再显示。

- 20. 【不掉阳光】开启后，关卡内不再掉落阳光。
- 21. 【自动收集】开启后将自动收集游戏内的掉落物品。
- 22. 【暂停游戏】开启后，游戏将暂停，且不会显示暂停菜单。
- 23. 【允许后台运行】开启后，游戏不再会随着窗口焦点的丢失而暂停。
- 24. 【阳光修改】可修改阳光数值，pvz 修改器的起点(*―――)。
- 25. 【一键斗蛐蛐】点击后自动选择斗蛐蛐所需要的设置。
- 26. 【重置】点击后本界面的按钮恢复未被选中的状态。

四、随机植物种植

4.1 使用介绍

选择随机放置的最大行列，点击确定后将在窗口右侧显示选择框，默认为选择不种植模式。点击“切换”可切换模式，确定种植位置后点击确认种植将在对应行列种植随机植物。左侧的重置是重置行列，右侧的重置是重置选择框选择状态。

请输入行列：

当前为选择不种植模式

最大列：

5

最大行：

1

☐ 添加种植动画

确认

切换至选择种植模式

一键清空全场植物

退出

请输入行列：

当前为选择不种植模式

最大列：

5

最大行：

5

☐ 添加种植动画

重置

切换至选择种植模式

一键清空全场植物

退出

请选择不需要种植的位置（默认全部种植）：

☐ 1行1列

☐ 1行2列

☐ 1行3列

☐ 1行4列

☐ 1行5列

☐ 2行1列

☐ 2行2列

☐ 2行3列

☐ 2行4列

☐ 2行5列

☐ 3行1列

☐ 3行2列

☐ 3行3列

☐ 3行4列

☐ 3行5列

☐ 4行1列

☐ 4行2列

☐ 4行3列

☐ 4行4列

☐ 4行5列

☐ 5行1列

☐ 5行2列

☐ 5行3列

☐ 5行4列

☐ 5行5列

重置

确认种植

4.2 选择不种植模式

选择框被选中后代表这个位置不种植物。若不进行操作则代表全部种植。

4.3 选择种植模式

选择框被选中后代表在这个位置种植物。若不进行操作则代表不种植。

4.4 禁种植物

可选择禁止种植的植物，初始有默认的一些植物，若额外进行了操作，请务必点击禁止种植后再返回种植，否则设置将不会生效。

4.5 添加种植动画

选择后每个植物种植前将添加一段短动画。

4.6 已知问题

①种植植物时可能偶发导致游戏崩溃，本软件也可能随之崩溃。

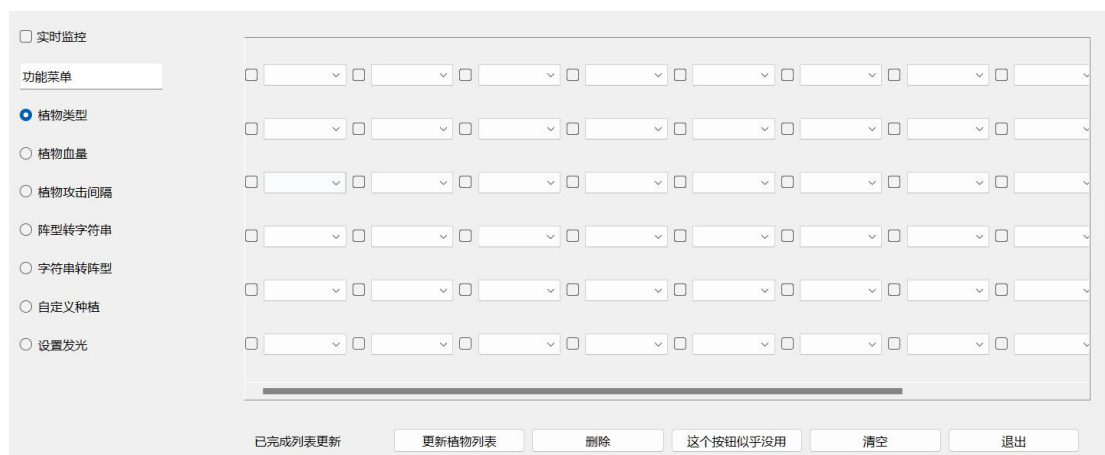
②每局游戏种植过的植物超过一定数量（数字在 600+）后，再次种植的植物将不会有贴图出现，故请务必定期重新开始游戏。

③每局同时出现的植物数量有限，超额将引发游戏崩溃。

五、自定义植物种植

5.1 使用介绍

开启窗口后将自动读取当前关卡的植物信息，若需要切换关卡请在切换完成后点击更新植物列表。点击左侧的菜单可切换展示的信息。



5.2 实时监控

开启后将对关卡内植物信息进行实时监控，并将信息输出到对应位置。

注意，此功能优化有限，目前版本对 CPU 占用较高，请谨慎使用。

5.3 植物类型

可查看对应行列上所存在的所有植物类型，选择植物点击删除后将删除场上对应植物。



5.4 植物血量

可查看对应植物的血量，开启实时监控且勾选实时血量更新后，显示实时血量。

若需要更改植物血量需要首先取消勾选“实时血量更新”，“实时监控”不需

要取消勾选。

输入完需要修改的血量后回车，可立即修改对应植物的血量；点击“确认修改血量”可以同时多个位置的植物血量进行修改。

[illegible]

5.5 植物攻击间隔

可查看和修改对应植物的攻击间隔。

输入完需要修改的攻击间隔后回车，可立即修改对应植物的攻击间隔；点击“确认修改间隔”可以同时多个位置的植物攻击间隔进行修改。

5.6 阵型转字符串

点击“转化”后将会将场上的植物类型和行列转化为字符串数据输出，若勾选血量和攻速还可将相关信息也输出。

点击复制可将输出的内容复制到剪贴板。

点击粘贴可将剪贴板的内容输出到输出框内。



5.7 字符串转阵型。

点击“转化”可将字符串信息转化为对应植物种植，请务必保持数据位置的正确性，否则会引发错误。

点击复制可将输出的内容复制到剪贴板。

点击粘贴可将剪贴板的内容输出到输出框内。

5.8 自定义种植

在对应行列可通过下拉选择框选择需要种植的植物，点击种植即可种植对应植物。

点击排山倒海将可每列所有位置设置为已选择的行号最小的一个植物的，如在下图中第三列已选择的行号最小的植物是樱桃炸弹，那么点击排山倒海后，第三列将会设置为樱桃炸弹。

横扫千军则为设置为每行列号最小的植物。

☒ 实时监控

功能菜单

☐ 植物类型

☐ 植物血量

☐ 植物攻击间隔

☐ 阵型转字符串

☐ 字符串转阵型

☒ 自定义种植

☐ 设置发光

1行1列

1行2列

1行3列

1行4列

1行5列

1行6列

1行7列

1行8列

2行1列

2行2列

2行3列

2行4列

2行5列

2行6列

2行7列

2行8列

3行1列

3行2列

2]樱桃炸弹

3行4列

3行5列

3行6列

3行7列

3行8列

4行1列

4行2列

3]坚果

4行4列

4行5列

4行6列

4行7列

4行8列

5行1列

5行2列

5行3列

5行4列

5行5列

5行6列

5行7列

5行8列

转化完成!

横扫千军

排山倒海

种植

清空

退出

5.9 设置发光

可设置植物发光及发光时间，设置方法与植物血量和攻击间隔类似。

5.10 清空

仅清空当前的数据列表，不会对场上植物造成影响。

六、随机僵尸放置

6.1 使用介绍

选择行列以及类型后，再设置初始速率、节点及对应速率，最后开始放置即可开始自动放置僵尸。

6.2 小推车

若目标小推车的行为 0，则点击清除或启动小推车后，将会对所有小推车进行操作。

选择行号后则仅对对应行的小推车进行操作。

点击恢复小推车将恢复场上所有小推车。

6.3 初始速率

请输入初始速率后点击确定，否则无法继续下一步操作。

6.4 节点&速率

输入变更速率的节点以及变更后的速率，点击确认后添加到时间列表。点击结束添加后方可准备开始放置，否则无法开始放置。

若需要修改已输入的数据，则直接在信息框内修改，修改完成后点击确认修改数据即可。

点击删除选中的数据会删除选中的一行数据。

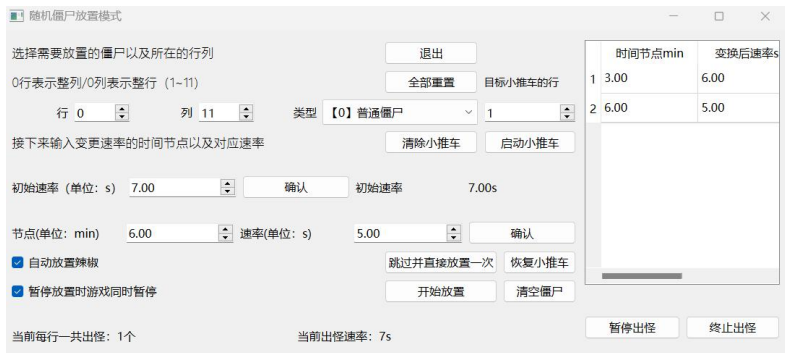
6.5 开始放置

点击后将按照预设的时间和速率放置僵尸。

若勾选了自动放置辣椒，则会再某行的小推车启动后，每隔一定的时间在场地地上自动放置火爆辣椒清除僵尸。

若勾选了“暂停放置时游戏同时暂停”，则会在点击暂停出怪后游戏随之暂停，且不会弹出暂停菜单。点击终止出怪后可停止出怪，再次点击开始放置将会

从头开始计时。

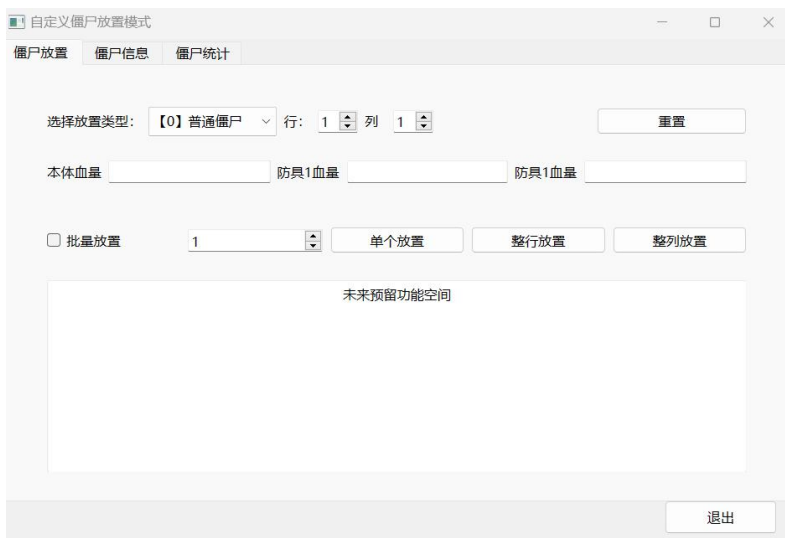


七、自定义僵尸放置

7.1 僵尸放置

将会在指定的行和列放置僵尸，若输入了血量信息，将会同时设置对应信息。

选择批量放置可在每个放置的位置批量放置对应的个数的僵尸。



7.2 僵尸信息

开启实时显示后将实时显示场上所有僵尸信息。

注意，此功能优化有限，目前版本对 CPU 占用较高，请谨慎使用。

目前版本仅开放更改魅惑状态的功能，其他信息目前仅能展示，不可修改，

后续版本将开放其他数据的修改功能。



7.3 僵尸统计

点击开始统计后将统计僵尸的产生与死亡（由于不可避免的耗时，不一定实时，初次监测到时血量可能不会是刚出现时的血量，所以满血判定监测到时的血量 $>$ 最大血量 $\ast 0.8$ ）。

勾选“忽略路障僵尸”可在统计时忽略路障僵尸的信息。

勾选“生成行详细信息”将在结束统计后将每行击杀的僵尸信息输出。

点击生成统计文件将会将本次信息输出到一个文本文件。

