

检测排行榜排名 命令使用说明

本文档详细说明 NPC 脚本中的"检测排行榜排名"检查指令，用于判断当前玩家在指定排行榜中的名次是否满足条件。

目录

- [命令概述](#)
- [语法格式](#)
- [参数详解](#)
- [榜单编号对照表](#)
- [代码实现原理](#)
- [使用示例](#)
- [高级用法](#)
- [错误处理](#)
- [注意事项](#)
- [相关文档](#)

命令概述

功能描述

- 主要功能：**按"榜单编号"读取玩家的当前名次，并用比较符与目标名次比较，返回真/假，配合 `#IF` 使用
- 适用场景：**排行榜奖励发放、称号授予、特殊权限判断、活动资格检测等
- 命令类型：**通用检测命令，支持所有榜单类型和比较操作

设计理念

- 统一性：**仅保留通用命令"检测排行榜排名"，替代之前固定的"第1/第2/第3名"检测命令
- 灵活性：**支持任意榜单、任意排名范围、任意比较操作
- 扩展性：**新增榜单类型时无需修改脚本解析逻辑

语法格式

检测排行榜排名 <榜单编号> <比较符> <数值>

基本示例

```
检测排行榜排名 6 == 1      // 全服战力榜第1名
检测排行榜排名 7 <= 10     // 战士战力榜前10名
检测排行榜排名 0 > 0       // 等级榜已上榜（排名>0）
```

参数详解

1. 榜单编号

- 类型：byte (0-255)
- 说明：指定要检测的排行榜类型，详见[榜单编号对照表](#)
- 示例：
 - 0 = 全服等级榜
 - 6 = 全服战力榜
 - 7 = 战士战力榜

2. 比较符

支持以下6种比较操作符：

比较符	含义	示例	说明
==	等于	== 1	精确匹配第1名
!=	不等于	!= 1	不是第1名
>	大于	> 10	排名在10名之后
>=	大于等于	>= 10	排名在第10名或之后
<	小于	< 10	排名在前9名
<=	小于等于	<= 10	排名在前10名

3. 数值

- 类型：int (正整数)
- 含义：目标排名值，数值越小表示名次越靠前
- 特殊值：
 - 1 = 第1名（榜首）
 - 0 = 未上榜状态
 - > 300 = 通常表示未进入榜单前300名

榜单编号对照表

个人综合榜

编号	榜单名称	说明
0	全服等级榜	按角色等级排序

编号	榜单名称	说明
6	全服战力榜	按角色战力排序
13	成就点数榜	按成就点数排序
14	师门声望榜	按师门声望排序
15	PK值榜	按PK值排序

职业战力榜

编号	榜单名称	说明
7	战士战力榜	战士职业战力排行
8	法师战力榜	法师职业战力排行
9	道士战力榜	道士职业战力排行
10	刺客战力榜	刺客职业战力排行
11	弓手战力榜	弓手职业战力排行
37	龙枪战力榜	龙枪职业战力排行

职业等级榜

编号	榜单名称	说明
1	战士等级榜	战士职业等级排行
2	法师等级榜	法师职业等级排行
3	道士等级榜	道士职业等级排行
4	刺客等级榜	刺客职业等级排行
5	弓手等级榜	弓手职业等级排行
36	龙枪等级榜	龙枪职业等级排行

活动榜单

编号	榜单名称	说明
18	九层妖塔榜	九层妖塔活动排行
26	沙巴克武道会榜	沙巴克武道会排行
33	地脉奔行榜	地脉奔行活动排行
41	无相秘境榜	无相秘境活动排行

注意：编号与项目内排行榜实现一致，若后续有调整请以代码与配置为准。

数据来源

- 玩家排名数据存储在 ``player.角色数据.当前排名[榜单类型]`` 中
- 排名数据由排行榜系统定期更新（通常每30秒刷新一次）
- 只有进入榜单前300名的玩家才有有效排名数据

使用示例

基础示例

1. 战士职业战力榜第1名授予称号

#IF

CheckClass 战士

检测排行榜排名 7 == 1

#ACT

GiveTitle 151 2592000

SENDMSG 5 恭喜您获得【战士之王】称号！

GlobalMessage "恭喜<\$USERNAME>荣登战士战力榜第一！" TRUE

2. 全服战力榜前10名奖励

#IF

检测排行榜排名 6 <= 10

#ACT

Give 金币 1000000

Give 元宝 5000

SENDMSG 5 恭喜您获得全服战力榜前10名奖励！

3. 全服等级榜第1名特殊奖励

#IF

检测排行榜排名 0 == 1

#ACT

GiveTitle 129 2592000

Give 经验 10000000

SENDMSG 5 恭喜您获得【武道至尊】称号！

实际应用示例（来自6311-活动大使01.txt）

职业战力榜称号发放

[@1_3_1]

#IF

Checkcalc <\$STR(U202)> == 1

#ACT

Break

#SAY

您已经领取过战士战力榜第一称号! [#SO:1](#)返回<#SO/>

#IF

CheckClass 战士

检测排行榜排名 7 == 1

#ACT

MOV U202 1

GiveTitle 151 2592000

SENDMSG 5 恭喜您获得【战士之王】称号!

GlobalMessage "恭喜<\$USERNAME>荣登战士战力榜第一, 获得【战士之王】称号! " TRUE

#SAY

<#D>恭喜获得【战士之王】称号! <#D/>

战士战力榜第一名专属称号!

称号属性: 攻击+40 体力+80 防御+40

暴击+40% 幸运+4 攻速+4

有效期: 30天[#SO:1](#)返回<#SO/>

#IF

CheckClass 战士

#SAY

很抱歉, 您不是战士战力排行榜第一名。 [#SO:1](#)返回<#SO/>

#IF

#SAY

您的职业不是战士! [#SO:1](#)返回<#SO/>

高级用法

1. 多条件组合检测

#IF

CheckClass 法师

Level >= 80

检测排行榜排名 8 <= 5

#ACT

// 80级以上的法师, 且在法师战力榜前5名

Give 特殊奖励 1

2. 排名范围检测

```
#IF
检测排行榜排名 6 > 10
检测排行榜排名 6 <= 50
#ACT
// 全服战力榜第11-50名的奖励
Give 金币 500000
```

3. 未上榜检测

```
#IF
检测排行榜排名 6 == 0
#SAY
您尚未进入全服战力排行榜，继续努力！
```

4. 防重复领取机制

```
#IF
Checkcalc <$STR(U200)> == 1
#ACT
Break
#SAY
您已经领取过该奖励！

#IF
检测排行榜排名 6 == 1
#ACT
MOV U200 1 // 标记已领取
GiveTitle 140 2592000
```

5. 多榜单联合检测

```
#IF
检测排行榜排名 0 <= 10 // 等级榜前10
检测排行榜排名 6 <= 10 // 战力榜前10
#ACT
// 同时在等级榜和战力榜前10名的特殊奖励
Give 双榜精英称号 1
```

错误处理

常见错误类型

1. 参数不足错误

[NPC脚本解析] 检测排行榜排名参数不足: 需要3个参数(榜单类型 比较符 排名值), 实际=2, Page: [@MAIN]

****解决方案****: 确保提供完整的3个参数

2. 榜单类型参数错误

[检测排行榜排名] 榜单类型参数错误: abc, Page: [@MAIN]

****解决方案****: 榜单类型必须是0-255范围内的数字

3. 排名值参数错误

[检测排行榜排名] 排名值参数错误: xyz, Page: [@MAIN]

****解决方案****: 排名值必须是正整数

4. 比较运算符错误

[检测排行榜排名] 比较运算符错误: =, Page: [@MAIN]

****解决方案****: 使用正确的比较符: `==`、`!=`、`>`、`>=`、`<`、`<=`

5. 榜单类型超出范围

[检测排行榜排名] 榜单类型超出范围: 99, Page: [@MAIN]

****解决方案****: 使用有效的榜单编号, 参考[榜单编号对照表](#榜单编号对照表)

调试技巧

1. 查看服务端日志
所有错误信息都会记录在服务端日志中, 包含"[检测排行榜排名]"关键字, 便于搜索和定位问题。

2. 测试脚本

[@测试排行榜]

#IF

检测排行榜排名 6 > 0

#SAY

您在全服战力榜的排名是: <\$RANKPOWER>

#ELSESAY

您尚未进入全服战力排行榜

#IF

检测排行榜排名 0 > 0

#SAY

您在全服等级榜的排名是: <\$RANKLEVEL>

#ELSESAY

您尚未进入全服等级排行榜

注意事项

1. 数据有效性

- **排名数据**：只对"当前在线且在前300名"的玩家生效
- **刷新频率**：排行榜数据每30秒刷新一次（以服务端配置为准）
- **离线影响**：玩家离线后排名数据可能不会立即更新

2. 职业榜单使用建议

- **先检测职业**：使用职业榜单时，建议先用 `checkClass` 检测职业
- **逻辑顺序**：

#IF

CheckClass 战士 // 先检测职业

检测排行榜排名 7 == 1 // 再检测对应职业榜单

3. 性能考虑

- **避免频繁检测**：不要在高频触发的脚本中使用排行榜检测
- **合理使用范围**：避免检测过大的排名范围（如前1000名）

4. 兼容性

- **版本兼容**：新版本可能会调整榜单编号，请及时更新脚本
- **功能依赖**：依赖排行榜系统正常运行，如系统异常可能影响检测结果

5. 安全性

- **防刷机制**：建议配合变量系统实现防重复领取
- **权限控制**：重要奖励建议添加额外的权限检测

相关文档

核心文档

- <mcfile name="README_战力榜称号系统.md" path="Database/System/Envir/README_战力榜称号系统.md"></mcfile> - 称号系统配置和编号对照

实例文件

- <mcfile name="6311-活动大使01.txt" path="Database/System/Envir/NPCs/Common_NPCs/6311-活动大使01.txt"></mcfile> - 完整的排行榜奖励NPC脚本实例
