

SD敢达单机 教学站

有鉴于国服,矮达都相继关站，让不少SD迷失望不少，因此SD敢达单机资讯站应运而生

[更改出生點] [改帧数]

Posted on 2019-04-04 by SD單機火狐狸

关注

【单机版】角色初始位置卡在建筑里面？該怎麼處理

某私服都开服了我还没更新单机版的0127scp教程趁着清明节抽空更新一下把~（本教程只适用单机版1569版本客户端哦，本教程没有提及的代码请不要随意删除否则会出现报错）

首先我们把0127任务包下载好，然后直接用压缩工具打开里面的0127.scp

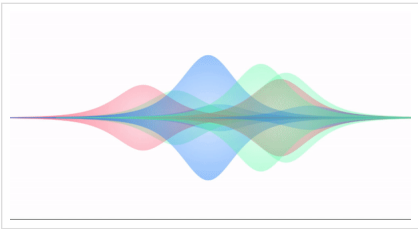
打开之后就是这样的：

```
0127.scp - 记事本
文件(F)  编辑(E)  格式(O)  查看(V)  帮助(H)
function GameMode4_Rule_Lualnit(GameMode)
  g_GameMode_004_Step = {}
  g_GameMode_004_Step.Init = {}
  g_GameMode_004_Step.Update = {}
  g_GameMode_004_Step.Release = {}
  g_nNowGameModeStep = 0
  g_GameMode_004_Step.Init[0] = GameMode_004_Step00_Init
  g_GameMode_004_Step.Update[0] = GameMode_004_Step00_Update
  g_GameMode_004_Step.Release[0] = GameMode_004_Step00_Release
  _GAMEMODE_004_STEP_01 = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_01_D = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_02 = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_02_D = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_03 = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_03_D = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_04 = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_04_D = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_05 = GameMode:AddStepNum()
  _GAMEMODE_004_STEP_05_D = GameMode:AddStepNum()
```

— 用记事本打开0127.scp

不要害怕这只是刚开始（估计能劝退一波人）

前面这么多复杂的代码我们基本用不到，这里只教几个简单的代码。（建议用ctrl+F查找）这里复制代码不方面到时候会放在评论区方便各位复制。



```
t_tbPos[0] = vector3(39, 0, 2000) --0号AI的坐标 (vector3(x,z,y));z这里定义为竖直方向

t_tbPos[1] = vector3(500, 0, 2100) --1号AI的坐标, AI在图里面修改这个vector3解决

for i = 0, 1 do

t_npc = GameMode:CreateNPC(85047, t_tbPos[i], OBJECT_TEAM_BLUE, vector3(0, 0, 1))
```

--85047: 扎古AI的代码, 后面会放出相关的任务AI代码有兴趣的可以自行修改;

如: 我的1V1任务包里 就是将85047扎古代码改成了3248602能天使

--OBJECT_TEAM_BLUE: AI的队伍设置,

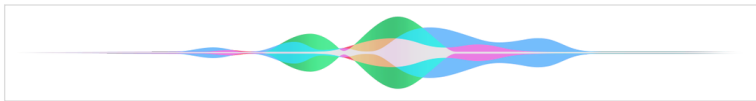
理论上BLUE是敌人 RED是队友, 但擂台机制队友也会攻击玩家。

--vector3(0, 0, 1): 和上面的vector有点不一样 (具体自己试吧)

t_npc:SetMoveType(UNIT_MOVE_EVENT_DASH) --自己百度翻译一下大概就知道了

end

PutOperation(203, 3) --副官的台词及出现时间



player (玩家) 部分

■ 游戏时间

首先是搜索跳到function GameMode4_Rule_Update(GameMode)这段:

if GetTime() >= 180 then --时间大于180S (3分钟) 执行指定步骤

ChangeGameModeStep(GameMode, _GAMEMODE_004_STEP_MISSION_SUCCESS, g_GameMode_004_Step) --这里跳到SUCCESS通关指令

--如果喜欢截图的人可以把180改成18000或者99999之类的数值这样就不会短时间结束训练场了

end



■ 玩家坐标

首先是搜索跳到function GameMode_004_Step01_Init(GameMode)这段:

```
function GameMode_004_Step01_Init(GameMode)
```

```
local tDocument = GetDocument()
```

```
local tPlayer = GameMode:GetPlayer(tDocument:GetPlayerID())
```

隐私和 Cookie: 此站点使用 Cookie。继续使用此网站, 即表示您同意其使用 Cookie。

要了解包括如何管控 Cookie 在内的更多信息, 请参阅此处: [Cookie 政策](#)

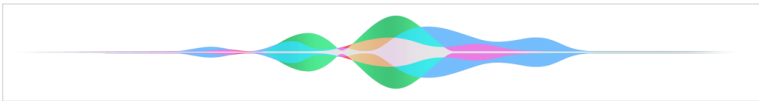
关闭和接受

—代码中的vector3和上面扎古坐标一样 可以修改成自己喜欢的坐标

vector3(x,z,y) z这里定义为竖直方向。

```
function GameMode_004_Step01_Init(GameMode)
local tDocument = GetDocument()
local t_LocalPlayer = CastingUnit(tDocument:GetLocalPlayer())
SetMainPlayer(t_LocalPlayer:GetID())
GetTutorialPlayer():SetNowPos(vector3(100,1500,-6050))
|
local t_npc
local t_tbPos = {}
t_tbPos[0] = vector3(39, 0, 2000)
t_tbPos[1] = vector3(500, 0, 2100)
for i = 0, 1 do
    t_npc = GameMode:CreateNPC(85047, t_tbPos[i], OBJECT_TEAM_BLUE, vector3(0, 0, 1))
    t_npc:SetMoveType(UNIT_MOVE_EVENT_DASH)
end
PutOperation(203, 3)
end
```

— 大概格式



坐标查找

上面已经讲了怎么修改坐标了，接下来就是查看不同地图的坐标了

单机大佬已经为我们写好了一份查找坐标的scp任务包（评论链接）

使用改坐标任务包后就可以方便自己查询修改其他scp的坐标（x,z,y）格式



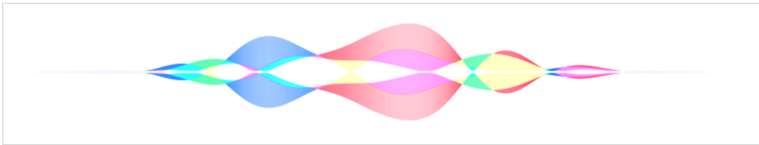
— 左边的公告就是XZY格式的坐标

就这样收尾吧，

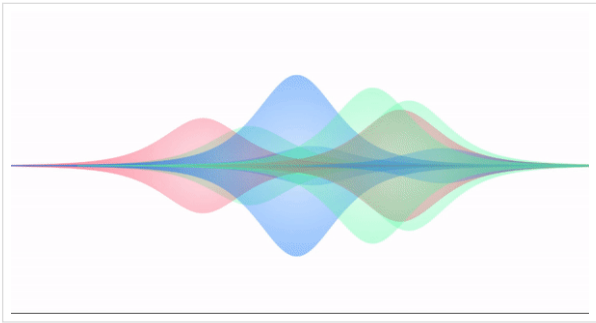


对改任务包有兴趣的可以去下载
群里或者在我是视频评论下分享的任务包，
里面都有注释的~

```
AI部分搜索 function GameMode_004_Step01_Init(GameMode)
游戏时间修改搜索 function GameMode4_Rule_Update(GameMode)
玩家坐标修改搜索 function GameMode_004_Step01_Init(GameMode)
玩家坐标插入代码: GetTutorialPlayer():SetNowPos(vector3(100,1500,-6050))
```



坐标查询任务包: /s/1p2DWG0RdY34KFsDeandT7w
提取码: lw6e
擂台0127.scf任务脚本还原: /s/1RZuVfvsAl6icQPCEm1JI_A
提取码: rg82



更改SD遊戲 帧数

```
<MissionFiltering Index="2" Difficulty="0" />
<SecretFiltering use="0" />
</Game>
<Sound>
  <VoiceVolume Value="3" use="true" />
  <EffectVolume Value="5" use="true" />
  <BGMVolume Value="4" use="false" />
  <SoundDriver Value="1" />
</Sound>
<Chatting>
  <AllChatFilter clan="true" whisper="true" />
  <BattleChatFilter clan="true" whisper="true" />
  <ChatSubName name="别问，问就感恩" />
</Chatting>
<Framework>
  <Timer VerticalSync="false" RenderSync="true" resolution="normal" updatefps="60" />
</Framework>
<Macro>
  <Macro0 name="esc" />
  <Macro1 name="" />
  <Macro2 name="" />
  <Macro3 name="" />
  <Macro4 name="" />
  <Macro5 name="" />
  <Macro6 name="" />
  <Macro7 name="" />
</Macro>
<LoginData>
  <CheckLoginIdSave use="true" id="11111111111" />
  <LastJoinServer>
    <Mission server="1" channel="4" />
    <Battle server="2" channel="7" />
  </LastJoinServer>
  <CheckAutoLogin use="false" id="" pass="" />
</LoginData>
</Config>
```

进入游戏，将画面的分辨率，特效，声音，鼠标灵敏度等等改好，
用记事本打开游戏目录文件下的config文件，拉到下面，有一行写着，
updatefps="60",将60改成任意数字，即为锁任意帧，
保存，右键config文件，钩上只读，应用确定，搞定。

Advertisements

分享此文：

TwitterFacebook

赞

第一个点赞。

相關



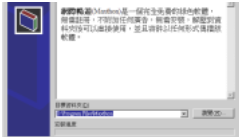
私服架設入門基本概念

在“軟體教學”中



【SD敢达单机启动教程】手把手细节教程对
应V4.0版（部分启动失败例子）

在“遊戲啟動教學”中



如何讓WinRAR 做出來exe安裝檔

在“軟體教學”中

This entry was posted in 遊戲改造教學 and tagged bukcode、火狐狸、鋼彈、鋼彈單機、GUNDAM online、Multiply、SD、sd gundam online、sd online、SD鋼彈、SDGO、SD单机、sd單機、SD敢达、SD敢达单机 教学站、SD敢达单机资料站、單機、單機鋼彈、單機sd、敢達、敢达、敢达单机 by SD單機火狐狸. Bookmark the [permalink](https://bukcode.wordpress.com/2019/04/04/%e3%80%90%e5%8d%95%e6%9c%ba%e7%89%88%e3%80%91%e8%a7%92%e8%89%b2%e5%88%9d%e5%a7%8b) <https://bukcode.wordpress.com/2019/04/04/%e3%80%90%e5%8d%95%e6%9c%ba%e7%89%88%e3%80%91%e8%a7%92%e8%89%b2%e5%88%9d%e5%a7%8b>

隱私和 Cookie: 此站点使用 Cookie。继续使用此网站，即表示您同意其使用 Cookie。
要了解包括如何管控 Cookie 在内的更多信息，请参阅此处: [Cookie 政策](#)

关闭和接受