

---

## 宾语自动化示例说明

- 宾语自动化示例说明
  - 开始使用
  - 标记宾语
  - 地图示例格式
  - 万能速查
  - 塔防 t
    - \* 必填参数-塔防建筑
    - \* 选填参数-塔防建筑
    - \* info 中可改变的参数-塔防建筑
  - 周期振荡器 fd
    - \* 必填参数-周期振荡器
  - 单次振荡器 fi
    - \* 必填参数-单次振荡器
  - 方波器 si
    - \* 必填参数-方波器
    - \* 选填参数-方波器
    - \* info 中可改变的参数-方波器
  - 附属建筑 b
    - \* 必填参数-附属建筑
    - \* 选填参数-附属建筑
    - \* info 中可改变的参数-附属建筑
  - 城市检测可视化 ic
    - \* 必填参数-城市检测可视化
    - \* info 中可改变的参数-城市检测可视化
  - 万能城市 c
    - \* 必填参数-万能城市
    - \* 选填参数-万能城市
    - \* info 中可改变的参数-万能城市
  - 万能刷兵 a
    - \* 必填参数-万能刷兵
    - \* 选填参数-万能刷兵
    - \* info 中可改变的参数-万能刷兵
  - 注意事项

- 
- \* 标记宾语顺序
  - \* team
  - \* 时间

## 开始使用

打开 Termux 应用或安装有 python 库 `rwmapeditor-exgcdwu` 的终端，请输入（文件名字应当为实际的文件路径，手机上请用 `mt` 浏览器查询文件路径）：

```
1 objectgroupauto "宾语自动化例子(1.8.7).tmx" -o "宾语自动化结果展示(铁锈可以打开)(1.8.7).tmx" -v -y -D -di -c
```

可以用铁锈打开“宾语自动化例子”自动化后产生的新文件。

一个可以参考宾语自动化示例说明的文件，应当按照以下步骤创造：

```
1 创建您的新地图
2
3 创建Triggers触发层
4
5 将"宾语自动化例子"文件中所有"info"宾语以及"dd.d"或者形如"ddx.dx"(x是一个不同的字母)的宾语复制粘贴进您的地图。以及fi,fd,si宾语复制粘贴进入（这些宾语不得与其他宾语重合，应当在地图外。）
```

然后开始编写标记宾语，然后运行：

```
1 objectgroupauto "地图(未自动化).tmx" -o "地图.tmx" -v -y -D -di -c
```

这样就能将自己的地图自动化了。

之后将会介绍宾语自动化例子地图的格式，以及如何编写标记宾语。

## 标记宾语

标记宾语是一个没有类型，但有名称的宾语，且名称中有特定的前缀。在这里举几个例子（使用宾语自动化模板的）：

t0 一个初始玩家为 1 的塔防

t0,usu 一个初始玩家为 1 的补给站

c0.c1. 莫斯科 一个名字为莫斯科，引用为 c1，队伍为 0 的城市。

a.mg.fi20 一个受 fi20 的振荡器控制的，刷新小机甲的刷兵点。

还有很多...

您可以对比“宾语自动化例子”里右边的各项标记宾语和其产生的结果，选择如何使用这些自动化模式。

---

## 地图示例格式

地图触发层宾语分为行和列进行处理。每一行都声明了一种宾语自动化格式。同一列只能放置同一种 info 或者放置标记宾语。当不同行发生共用 info 宾语时，该行对应列写明行号 (mapText)，表明要用的 info 宾语的行号。第一行第一列有序号。第二列有该行自动化格式的名称。mapText 名称简单介绍作用和参数。第二行有该 info 的名称，或者该列的意义。列号会有重合，需要进一步明确宾语类型。分为 i(info 宾语)/控（控制台标记宾语，不可操作）/附（附属标记宾语，可操作）/标（标记宾语，实际效果）。因此“i/控/附/标（行号，列号）”是该 info 或标记宾语的坐标。

请将所有 info 复制下来放入地图，这样可以使所有自动化模式。info 宾语并不会追求简洁，将尽力将所有可能的城夺自动化情况纳入考虑，主要用于实际使用。下文并不会详细解释这些 info 的原理，仅介绍用法和可能修改的必要参数。想要了解原理请阅读[引导教程](#)。如果想对参数进行细致修改，请查找[参数说明](#)。

想要获得实际地图，必须添加-c 选项。建议添加-D -di 选项。

本示例基本用于两队游玩，混战需要修改。

## 万能速查

塔防 t(前缀后无' .'，必填参数: 建筑的初始队伍，选填参数:;i 建筑初始刷新，默认 0s，,r 建筑刷新速度，默认 20s，,u 城市单位，默认为炮塔，,t 塔防持续刷新队伍，默认为-1，,o 使用 unitType 而不是 onlyBuildings 检测，,B 建筑刷新括号内容，默认" "(要求 i 小于 r，时间必须以 s 为单位)

周期振荡器 fd(前缀后有' .'，必填参数: 振荡器引用，初始振荡时间，周期振荡时间。)[用于刷兵和附属建筑刷新]

单次振荡器 fi(前缀后有' .'，必填参数: 振荡器引用，初始振荡时间。)[用于刷兵和附属建筑刷新]

方波器 si(前缀后有' .'，必填参数: 振荡器引用，开始抑制时间，选填参数:;a 开始抑制，默认之后抑制)[用于刷兵]

附属建筑 b(前缀后无' .'，必填参数: 附属建筑队伍，依附城市；可选参数: ,u 建筑单位，默认为虫塔，,n 城市中立时也刷新，,f 选用特别的 flash 引用 (fd/fi)，应与,w 匹配，,w 附属建筑一次性，,y 不受依附城市控制，,o 使用 onlyBuildings 而不是 unitType 检测)，,B 附属建筑刷新括号内容，默认""

万能城市 c(前缀后无' .'，必填参数: 城市初始队伍，城市队伍检测引用，城市名称，选填参数:;i 建筑初始刷新，默认 0s，,r 建筑刷新时间，默认 20s，,u 城市单位，默认为补给站，,t 塔防持续刷新队伍，默认为-1，,s 文本大小，默认为 7，,e 队伍检测刷新时间，默认 1s，,c 启用多个城市颜色，,x 启用多个城市颜色，A 队的文本 (可以没有)，v 启用多个城市颜色，B 队的文本 (可以没有)，,g 是否有城防，,f 城防刷新的 f\_cite，,n 城防中立时是否刷新，,o 是否启动 onlyBuildings 检测，,h 城防的单位，默认为虫塔，,w 城防一次性，,m 不再添加队伍检测 (除虫塔外功能丢失)，,y 城防是否被抑制，,b 设定城防的初始玩家)，,B 城市刷新括号内容，默认" (techLevel=2) "，,A 城防刷新括号内容，默认" "(要求 i 小于 r，时间必须以 s 为单位)

城市检测可视化 ic(前缀后有' .'，必填参数: 城市引用。)

万能刷兵 a(前缀后有' .'，必填参数: 刷兵单位 (在 d 中)，控制振荡器；可选参数: ,t 刷新队伍，默认-1，,c 城市 (要有队伍检测)，,p 什么阵营占领该城市会刷新，,w 兵力从哪个城市撤退。要么 cpw 参数都没有，要么只有 cp 参数，要

---

么 cpw 参数都有。 , n 城市中立时也刷新单位 (并且不撤退) , , m 允许双方均在此刷兵 ( , m 成立时, ( , pw) 自动失效。并且 ( , uvabef) 才能生效) , , u 允许双方均刷兵时, a 队刷兵, , v 允许双方均刷兵时, b 队刷兵, , a 允许双方均刷兵时, a 队刷兵队伍, , b 允许双方均刷兵时, b 队刷兵队伍, , e 允许双方均刷兵时, a 队刷兵前线撤离城市, , f 允许双方均刷兵时, b 队刷兵前线撤离城市, , s 文本显示大小, , j 是否使用 emoji, , h 是否使用符号, , i 改变默认字符集, 默认为 dh(使用 emoji 并且, m 成立时不能改变, emoji 字符集为 dj), , k 方波器检测抑制。

## 塔防 t

生成一个没有文本的建筑。

塔防 t(后缀后无' .' , 必填参数: 建筑的初始队伍, 选填参数: , i 建筑初始刷新, 默认 0s, , r 建筑刷新速度, 默认 20s, , u 城市单位, 默认为炮塔, , t 塔防持续刷新队伍, 默认为-1, , o 使用 unitType 而不是 onlyBuildings 检测 (要求 i 小于 r, 时间必须以 s 为单位), , B 建筑刷新括号内容, 默认""

### 必填参数-塔防建筑

建筑的初始队伍 (team)

### 选填参数-塔防建筑

" , i" : 建筑初始刷新, 默认 0s。

" , r" : 建筑刷新速度, 默认 20s。要求  $i \leq r$ 。

" , u" : 建筑单位类型, 默认为炮塔。还可以添加其他建筑单位, 比如 su(supplyDepot 补给站) 等, 具体可以在 dictionary\_info\_dd 参数里面查看简化情况。

" , t" : 建筑刷新队伍, 默认-1。

" , o" : 是否改变默认的 isonlybuilding 选项。isonlybuilding 开启时, 使用 onlyBuildings 检测单位, 而不是使用 unitType。

" , B" : 建筑刷新括号内容, 默认"" 。如果是补给站应当设置为" tl2" (在 d 中引用)。

### info 中可改变的参数-塔防建筑

info: "dictionary\_info\_dd" [i(1, 3)]

su: "supplyDepot" // 简化补给站翻译

bt: "bugTurret" // 简化虫塔翻译

tu: "turret" // 简化炮塔翻译

---

...可以添加更多建筑翻译供,u 使用。之后所有单位都需要从 dictionary\_info\_dd 中获取。

info: "building\_info\_t" [i(1,6)]

ainit\_now: "turret" // 默认单位类型, 可修改成其他建筑, 示例中默认为炮塔。

reset: "20s" // 默认建筑刷新速度

inaddwarmup: "0s" // 建筑初始刷新时间, 应当小于 reset\_now

team: "-1" // 默认建筑刷新队伍

isonlybuilding: "true" // 如果该建筑可升级, 必须使该项为 true, 但建筑不得重叠。如果该建筑不可升级, 则应当使该项为 false。

ainitbrace\_now: "" // 建筑刷新括号内容, 默认" "。如果是补给站应当设置为" (techLevel=2) "。

## 周期振荡器 fd

用于刷兵和附属建筑刷新。

周期振荡器 fd(前缀后有' .' , 必填参数: 振荡器引用, 初始振荡时间, 周期振荡时间。)

### 必填参数-周期振荡器

周期振荡器的引用 (cite\_name)

周期振荡器的初始振荡时间 (init)

周期振荡器的周期振荡时间 (period)

## 单次振荡器 fi

用于刷兵和附属建筑刷新。

单次振荡器 fi(前缀后有' .' , 必填参数: 振荡器引用, 初始振荡时间。)

### 必填参数-单次振荡器

单次振荡器的引用 (cite\_name)

单次振荡器的初始振荡时间 (init)

---

## 方波器 si

用于刷兵和附属建筑刷新。

方波器 si(前缀后有' .' , 必填参数: 振荡器引用, 开始抑制时间, 选填参数:,a 开始抑制, 默认之后抑制)

### 必填参数-方波器

方波器的引用 (cite\_name)

方波器的初始振荡时间 (step)

### 选填参数-方波器

“,a” : 是否改变默认的 isactiend 选项。isactiend 启用时, 方波器在 step 时间前不激活, step 时间后激活。否则在 step 时间前激活, step 时间后不激活。

### info 中可改变的参数-方波器

info: “building\_info\_b” [i(9, 13)]

isactiend: “true” // isactiend 启用时, 方波器在 step 时间前不激活, step 时间后激活。否则在 step 时间前激活, step 时间后不激活。

## 附属建筑 b

生成一个依附于城市的建筑。

附属建筑 b(前缀后无' .' , 必填参数: 附属建筑队伍, 依附城市; 可选参数: ,u 建筑单位, 默认为虫塔, ,n 城市中立时也刷新, ,f 选用特别的 flash 引用 (fd/fi), 应与,w 匹配, ,w 附属建筑一次性, ,y 不受依附城市控制, ,o 使用 onlyBuildings 而不是 unitType 检测), ,B 附属建筑刷新括号内容, 默认""

### 必填参数-附属建筑

附属建筑的所属队伍 (team)

附属建筑所依附的城市 (ctd\_cite)

---

## 选填参数-附属建筑

“,u”：建筑单位类型，默认为虫塔。还可以添加其他建筑单位，比如 su(supplyDepot 补给站) 等，具体可以在 dictionary\_info\_dd 参数里面查看简化情况。

“,n”：是否改变默认的 isneutralspawn 选项。isneutralspawn 开启时，附属建筑在依附城市中立或不存在时也会刷新。

“,w”：是否改变默认的 isbugdisposable 选项。isbugdisposable 开启时，附属建筑是重复刷新的，将会启用“fd6\_3”（初始 6s，每 3s 刷新一次），否则启动“fi6”（初始 6s 后不再刷新）。

“,f”：使用其他非默认的 flash 标记刷新附属建筑。如果为 fd 系列的 flash\_info，请确保 isbugdisposable 开启。如果是 fi 系列的 flash\_info，请确保 isbugdisposable 关闭。

“,o”：是否改变默认的 isonlybuilding 选项。isonlybuilding 开启时，使用 onlyBuildings 检测单位，而不是使用 unitType。

“,y”：是否改变默认的 isbugTurretdeacti 选项。isbugTurretdeacti 关闭时，附属建筑不再依附。（持续刷新，不受控制）。

“,B”：建筑刷新括号内容，默认“ ”。如果是补给站应当设置为“tl2”（在 d 中引用）。

## info 中可改变的参数-附属建筑

info：“building\_info\_b” [i(4, 6)]

aunit\_now：“bugTurret” // 默认单位类型，可修改成其他建筑，示例中默认为虫塔。

isonlybuilding：“false” // 城市是塔，城市不重叠，也没有城防时，可以用 isonlybuilding。

isbugTurretdeacti：“true” // isbugTurretdeacti 关闭时，附属建筑不再依附。（持续刷新，不受控制）。

isneutralspawn：“true” // isneutralspawn 开启时，附属建筑在依附城市中立或不存在时也会刷新。

isbugdisposable：“true” // isbugdisposable 开启时，附属建筑是重复刷新的，将会启用“fd6\_3”（初始 6s，每 3s 刷新一次），否则启动“fi6”（初始 6s 后不再刷新）。

fd\_cite：“fd6\_3” // 已部署的 flash\_info\_fd 标记，表明该建筑默认下开局 6s 刷新，3s 再刷新一次 (isbugdisposable 开启)

fi\_cite：“fd6\_3” // 已部署的 flash\_info\_fi 标记，表明该建筑默认下仅开局 6s 刷新 (isbugdisposable 关闭)

aunitbrace\_now：“” // 建筑刷新括号内容，默认“ ”。如果是补给站应当设置为“ (techLevel=2) ”。

---

## 城市检测可视化 ic

会产生敌对高射炮，表示城市的归属。可用于胜负检测。在当前位置生成高射炮时，表示城市归属为 a 队，下方 40 长度下生成高射炮，表示城市归属 b 队。

城市检测可视化 ic(前缀后有'.'，必填参数: 城市引用。)

### 必填参数-城市检测可视化

城市引用 (ctd\_cite)

### info 中可改变的参数-城市检测可视化

info: "idcheck\_info\_zic" [i(13, 14)]

ismtext: "true" // 城市检测可视化是否有文本显示

mtextsize: "7" // 城市检测可视化文本大小

color: "#FF7700 #191970" // 城市检测可视化文本 a, b 队的颜色。可以参照 info: "multiText\_info\_zmt" [i(5, 9)]。

## 万能城市 c

生成一个城市，可以有不同功能。

万能城市 c(前缀后无'.'，必填参数: 城市初始队伍，城市队伍检测引用，城市名称，选填参数: ,i 建筑初始刷新，默认 0s, ,r 建筑刷新时间，默认 20s, ,u 城市单位，默认为补给站, ,t 塔防持续刷新队伍，默认为-1, ,s 文本大小，默认为 7, ,e 队伍检测刷新时间，默认 1s, ,c 启用多个城市颜色, ,x 启用多个城市颜色, A 队的文本 (可以没有), v 启用多个城市颜色, B 队的文本 (可以没有), ,g 是否有城防, ,f 城防刷新的 f\_cite, ,n 城防中立时是否刷新, ,o 是否启动 onlyBuildings 检测, ,h 城防的单位，默认为虫塔, ,w 城防一次性, ,m 不再添加队伍检测 (除虫塔外功能丢失), ,y 城防是否被抑制, ,b 设定城防的初始玩家)(要求 i 小于 r, 时间必须以 s 为单位), ,B 城市刷新括号内容，默认"(techLevel=2)" , ,A 城防刷新括号内容，默认""

### 必填参数-万能城市

城市的初始队伍 (inaddteam)

城市引用 (cite\_name)

城市名称 (cityname)



---

## 选填参数-万能城市

“,i”：城市初始刷新时间，默认为 0s。

“,r”：城市刷新时间，默认为 20s。

“,u”：城市单位类型，默认为补给站。

“,t”：城市持续刷新队伍，默认为-1。

“,o”：是否改变默认的 isonlybuilding 选项。isonlybuilding 成立，使用 onlyBuildings 检测单位，而不是使用 unitType。

“,s”：城市文本大小，默认为 7。

“,m”：改变默认的 isteamdetect 选项。isteamdetect 成立，队伍检测产生，可以外部引用，并且所有功能开启。否则仅能产生基础城市(,irutos)和不受控制的城防(,gwfb)(等同于,y 启动)

“,e”：isteamdetect 成立时，城市队伍检测刷新时间，默认为 1s。

“,c”：isteamdetect 成立时，改变默认的 ismultiText 选项。ismultiText 成立时，将出现多个文本的城市。

“,x”：ismultiText 成立时，A 队的文本，默认为城市名称

“,v”：ismultiText 成立时，B 队的文本，默认为城市名称

“,g”：是否改变默认的 isbugTurret 选项。成立将在城市生成城防，“,nwfyhb”才有意义。

“,n”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑,n 选项。

“,w”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑,w 选项。

“,f”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑,f 选项。

“,y”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑,y 选项。

“,h”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑,u 选项。

“,b”：isbugTurret 成立时，导入附属建筑刷新队伍必填参数，默认为城市的初始队伍。

“,B”：城市刷新括号内容，默认“tl2”。

“,A”：城防刷新括号内容，默认“ ”。

## info 中可改变的参数-万能城市

附属建筑的相关改变 (building\_info\_b)。

info: “building\_info\_ztu” [i(6, 6)]

aunit\_now: “supplyDepot” // 万能城市默认刷新单位。

---

aunitbrace\_now: "(techLevel=2)" // 城市刷新括号内容。当设为"None"时,相当于" "。

inaddwarmup: "0s" // 城市初始刷新时间

reset: "20s" // 城市持续刷新周期

team: "-1" // 城市持续刷新队伍

info: "teamDetect\_info\_ztdo" [i(3, 7)]

reset: "1s" // 队伍检测刷新时间

setTeam: "0 2 4,6 8,1 3 5 7 9,-3 -2 -1" // 检测队伍分组, -3 指检测没有单位

setidTeam: "Ac,A1c;Ac,A2c;Bc;Nc" // 不同组第一个 id 前缀相同, 则属于同一个阵营。后面的 id 不同可有其他用途, 比如文本。

“;” 和 “ ”, 分割了 setidTeam。将其排列开来是这样的。

i j	队伍	0	1
0	0 2 4	Ac	A1c
1	6 8	Ac	A2c
2	1 3 5 7 9	Bc	
3	-3 -2 -1	Nc	

a: "{setidTeam0\_0\_0}" // **Ac,A1c;Ac,A2c;Bc;Nc**( "{setidTeam1\_0\_0}" 也行)

a1: "{setidTeam0\_1\_0}" // Ac,**A1c**;Ac,A2c;Bc;Nc

a2: "{setidTeam1\_1\_0}" // Ac,A1c;Ac,**A2c**;Bc;Nc

b: "{setidTeam2\_0\_0}" // Ac,A1c;Ac,A2c;**Bc**;Nc

n: "{setidTeam3\_0\_0}" // Ac,A1c;Ac,A2c;Bc;**Nc**

brace: "a,b,n,a1,a2" // 这些将会被用于引用。

// 这样设置是为了保证刷兵根据 Ac,Bc,Nc 阵营决定, 但是城市颜色/刷兵颜色根据 A1c,A2c,Bc,Nc 决定。

info: "tree\_info\_c" [i(6, 1)]

mtextsize: "7" // 城市文本大小

offset: "0 0,0 0,0 0,0 0,1 1" // 1 1 会让城防隐藏。如果想要将城防暴露。1 1 可以换为-1 -1。

isbugTurret: "false" // isbugTurret 开启时, 默认出现城防。

---

isteamdetect: "true" // isteamdetect 开启时，默认出现队伍检测。否则不出现队伍检测，并且 ismultiText 将自动认为是 false。

ismultiText: "false" // ismultiText 开启时，默认出现多个域名（不同颜色）。

isonlybuilding: "false" // 城市是塔，城市不重叠，也没有城防时，可以用 isonlybuilding。

defence\_aunitbrace: "None" // 城防刷新括号内容。"None" 表示没有。

a: "{idprefix0\_0}.a"

a1: "{idprefix0\_0}.a1"

a2: "{idprefix0\_0}.a2"

b: "{idprefix0\_0}.b"

n: "{idprefix0\_0}.n"

brace: "a,b,n,a1,a2" // 以上引用都是从 teamDetect\_info\_ztdo 队伍检测中获取的。

info: "multiText\_info\_zmt" [i(5, 9)]

acti: "{td\_cite}.a1;{td\_cite}.a2;{td\_cite}.b;{td\_cite}.n" // 来自 teamDetect\_info\_ztdo 的检测

color: "#FFDD00,#FF2200,#191970,#FFFFFF" // 所有颜色

text: "{text\_a},{text\_a},{text\_b},{text\_m}" // 对应阵营的文本

// 三项的项数是一样的。所有 multiText 的这三项均是一样的，可以一起修改。包括 info: "multiText\_info\_zamt" [i(9, 9, 1)], info: "multiText\_info\_zamj" [i(9, 9, 2)], info: "multiText\_info\_zamf" [i(9, 9, 3)]。

## 万能刷兵 a

生成一个刷兵点，可以有不同功能。

万能刷兵 a(前缀后有'.'，必填参数: 刷兵单位 (在 d 中)，控制振荡器；可选参数: ,t 刷新队伍，默认-1, ,c 城市 (要有队伍检测), ,p 什么阵营占领该城市会刷新, ,w 兵力从哪个城市撤退。要么 cpw 参数都没有，要么只有 cp 参数，要么 cpw 参数都有。 , ,n 城市中立时也刷新单位 (并且不撤退) , ,m 允许双方均在此刷兵 ( ,m 成立时, ( ,pw) 自动失效。并且 ( ,uvabef) 才能生效) , ,u 允许双方均刷兵时, a 队刷兵, ,v 允许双方均刷兵时, b 队刷兵, ,a 允许双方均刷兵时, a 队刷兵队伍, ,b 允许双方均刷兵时, b 队刷兵队伍, ,e 允许双方均刷兵时, a 队刷兵前线撤离城市, ,f 允许双方均刷兵时, b 队刷兵前线撤离城市, ,s 文本显示大小, ,j 是否使用 emoji, ,h 是否使用符号, ,i 改变默认字符集，默认为 dh(使用 emoji 并且,m 成立时不能改变, emoji 字符集为 dj), ,k 方波器检测抑制。

## 必填参数-万能刷兵

刷兵单位 (dunit\_op\_n)，在 dictionary\_info\_dd 中有映射

控制振荡器 (f\_cite)

---

## 选填参数-万能刷兵

“,t” // 刷新队伍，默认“-1”。

“,c” // 刷兵点受控城市引用。ismultiAdd 未启动时，必须与“,p”连用。受控城市队伍检测必须有。

“,p” // “,c”启用，ismultiAdd 未启用时，刷兵点阵营。必须是“a”或“b”，代表 A 队或 B 队。受控城市必须被该阵营占领时才启用。

“,w” // “,c”启用，ismultiAdd 未启用时，刷兵点撤退城市引用。撤退城市被敌方占领后刷兵点才能启用。

“,n” // 是否改变默认的 isneutralspawn 选项。isneutralspawn 启用时，城市中立时刷兵点也启用，并且撤退城市中立不撤退。

“,m” // 是否改变默认的 ismultiAdd 选项。ismultiAdd 启用时，双方占领受控城市均可刷兵，“,pw”失效，“,uvabef”生效。否则，“,pw”生效，“,uvabef”失效。

“,u” // “,c”，ismultiAdd 启用时，a 队刷兵，默认为必填的刷兵。

“,v” // “,c”，ismultiAdd 启用时，b 队刷兵，默认为必填的刷兵。

“,a” // “,c”，ismultiAdd 启用时，a 队刷兵队伍，默认为“-1”。

“,b” // “,c”，ismultiAdd 启用时，b 队刷兵队伍，默认为“-1”。

“,e” // “,c”，ismultiAdd 启用时，a 队撤退城市引用，默认没有。a 队刷兵必须在受控城市在己方手里、撤退城市被敌方占领后（如果有）才能启用。

“,f” // “,c”，ismultiAdd 启用时，b 队撤退城市引用，默认没有。b 队刷兵必须在受控城市在己方手里、撤退城市被敌方占领后（如果有）才能启用。

“,h” // 是否改变默认的 ischaracter 选项。ischaracter 启用时，刷兵点上出现文本。

“,j” // 是否改变默认的 isemoji 选项。isemoji 启用时，刷兵点上出现 emoji。当 isemoji 选项和 ischaracter 选项同时启用时，会优先使用 ischaracter。

“,s” // ischaracter 或 isemoji 选项启用，刷兵点文本的大小，默认为“8”。

“,i” // 改变默认字符集。默认为 dh(isemoji 启用且 ismultiAdd 未启用时，默认字符集为 dj；isemoji 启用且 ismultiAdd 启用时，该项无效)

“,k” // 方波器抑制标记，默认没有。

## info 中可改变的参数-万能刷兵

info: “tree\_info\_a” [i(9, 1)]

ischaracter: “true” // ischaracter 启用时，刷兵点上出现文本。

---

isemoji: "false" // isemoji 启用时, 刷兵点上出现 emoji。

ismultiAdd: "false" // ismultiAdd 启用时, 双方占领受控城市均可刷兵, ",pw" 失效, ",uvabef" 生效。否则, ",pw" 生效, ",uvabef" 失效。

isneutralspawn: "false" // isnetralspawn 启用时, 城市中立时刷兵点也启用, 并且撤退城市中立不撤退。

default\_dict\_cite\_character: "dh" // 文本默认字典

default\_dict\_cite\_emoji: "dj" // emoji 默认字典

info: "multiText\_info\_zamt" [i(9, 9, 1)]

info: "multiText\_info\_zamj" [i(9, 9, 2)]

info: "multiText\_info\_zamf" [i(9, 9, 3)]

三个 info 都要修改一套如下参数

acti: "{td\_cite}.a1;{td\_cite}.a2;{td\_cite}.b;{td\_cite}.n" // 和 "multiText\_info\_zmt" [i(5, 9)] acti 一致

color: "#FFDD00,#FF2200,#191970,#FFFFFF" // 和 "multiText\_info\_zmt" [i(5, 9)] color 一致

text: "{text\_a},{text\_a},{text\_b},{text\_m}" // 和 "multiText\_info\_zmt" [i(5, 9)] text 一致

info: dictionary\_info\_ddj" [i(9, 3, 1)]

emoji 刷兵映射, 注意 "a", "b", "n" 为不同阵营背景。为 isemoji 启用字符集。

info: dictionary\_info\_ddf" [i(9, 3, 3)]

特殊字符映射。

info: dictionary\_info\_ddc" [i(9, 3, 4)]

英文字符映射。

info: dictionary\_info\_ddl" [i(9, 3, 5)]

英文花体字符映射。

info: dictionary\_info\_ddh" [i(9, 3, 6)]

英文印刷体字符映射。

## 注意事项

### 标记宾语顺序

所有字典标记、flash 标记、step 标记必须手动放到文件开头。

城市等需要引用的标记需要在其他引用城市标记宾语的前面。

---

## **team**

-2 为敌对，-1 为中立，玩家从 0 开始，0 代表 1 号玩家。

## **时间**

所有时间必须以 s 为单位。

所有时间必须大于等于 0s。