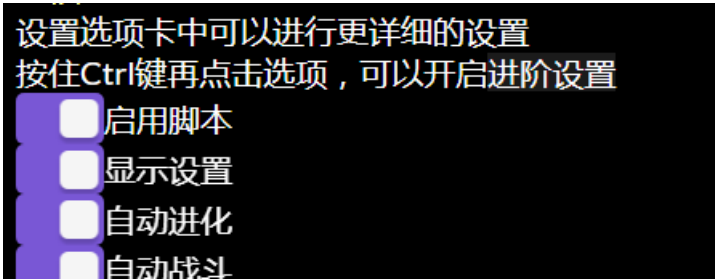


# 脚本高级设置入门级案例教学 1

“高级设置”是一个玩家在掌握脚本基本用法之后，发现许多游戏功能无法通过单纯的设置触发器、调节权重和建筑上限等简单操作完成，于是“高级设置”就应运而生。什么是“高级设置？”，“高级设置怎么用？”，不少新人群友在群里问过这个问题，但是这不是通过三言两语能够讲清楚的东西，本文将通过一些实际案例帮助萌新朋友快速上手入门级的高级设置。



按住 ctrl 点击相应的开关或空格可以进入高级设置

在脚本的左下角有显示“按住 Ctrl 再点击选项可以开启进阶设置”，刚开始玩的玩家可能以为只有按住 ctrl 点击左下角的那一排按钮才能高级设置，然而实际上，本游戏内，设置里的几乎每一个按钮、每一个空格都可以按住 Ctrl 点开，**每个位置都可以进行高级设置**。且所有高级设置相互独立，高级设置并不是一个统一的界面，而是针对于每一个按钮，每一个空格进行单独设置。



每一个空格或开关都有独属于它自己的高级设置栏目

# 案例分析

1. 如何在我核爆时限制工厂的建造数量，但是又不影响我播种时造工厂？
2. 开了资源连点之后，脚本疯狂造胶合板，导致我木头都涨不上去了咋办？
3. 月球基地/太空港等支持建筑造得太多/太少了怎么办——支持相关问题

# 1. 如何在我核爆时限制工厂的建造数量，但是又不影响我播种时造工厂？

最最基础的高级设置应用，本质思路就是给予工厂一个**只有在【核爆重置】时生效的建筑上限**。

① 点击【设置】-【建筑设置】，用搜索栏或者 Ctrl+F 搜索找到【工厂】

建筑物	是否自动建造	建造上限	权重	是否自动供能	
电解工厂	<input type="checkbox"/>	-1	100	<input type="checkbox"/>	↑↓
纳米机器人工厂	<input type="checkbox"/>	-1	100		↑↓
纳米机器人工厂（大灾变）	<input type="checkbox"/>	-1	100		↑↓
装配工厂	<input type="checkbox"/>	-1	3000		↑↓
装配工厂（大灾变）	<input type="checkbox"/>	-1	100		↑↓
蜂群工厂	<input type="checkbox"/>	-1	0.1		↑↓
金属玻璃工厂	<input type="checkbox"/>	-1	100	<input type="checkbox"/>	↑↓
工厂	<input type="checkbox"/>	-1	300	<input type="checkbox"/>	↑↓
行星工厂	<input type="checkbox"/>	-1	100	<input type="checkbox"/>	↑↓
大型工厂	<input type="checkbox"/>	-1	100	<input type="checkbox"/>	↑↓

② 按住 ctrl 点击工厂的建造上限（即当前为-1 的数值栏），打开【工厂】的高级设置页面

Number (bld_m_city-factory)				
变量1	运算	变量2	结果	
类型	值	类型	值	
从上往下，首个条件满足时，将使用相应数值。默认值为：				-1 +
当前值为：				-1

③ 点击“+” 符号创建一条高级设置

Number (bld_m_city-factory)				
变量1	运算	变量2	结果	
类型	值	类型	值	
布尔值	<input type="checkbox"/>	==	布尔值	<input type="checkbox"/>
从上往下，首个条件满足时，将使用相应数值。默认值为：				-1 +
当前值为：				-1

④ 根据你的思路，设置高级词条

Number (bid_m_city-factory)					
变量1		运算	变量2		结果
类型	值		类型	值	
重置类型	核爆重置	==	布尔值	<input checked="" type="checkbox"/>	1
从上往下，首个条件满足时，将使用相应数值。默认值为：					-1
当前值为：					-1

简单地解释这个词条就是，“变量 1”处便是判断此时是否正在进行核爆重置，如果是，则会输出一个“布尔值 真”，通过运算符和“变量 2”的值进行对比，如果成立，则最后结果栏目中的数值便会生效。**布尔值可以简单就理解为一个判断，“是”或者“否”，本身没有具体含义，用来帮助判断。**

这条高级设置的具体运行情况就是，如果此时正在核爆重置，则高级设置成立，工厂的建筑上限为 1，只能造一个解锁工业产物，生产靠买；如果不是核爆重置，则高级设置不成立，结果为默认值-1（无限制），则脚本会根据权重自动建造建筑，不会特意限制工厂数量。

## 2. 开了资源连点之后，脚本疯狂造胶合板，导致我木头都涨不上去了咋办？

这个问题就是因为连点获取木头太快了，瞬间让你的木材满仓，而无星情况下当资源满仓脚本就会自动把所有资源打造为对应的锻造物（其实主要就是木头）。想要解决这个问题需要给胶合板的自动合成加一个限制，当不需要胶合板的时候停止合成胶合板。

① 在资源页面找到胶合板，按住 Ctrl 点击【胶合板】的自动建造开关



由于我当前没有【胶合板】这个资源，所以我用【砌砖】的自动建造开关举例。

② 点击“+”号建立新的高级设置



可以看到在“结果”栏位和上一个情况不同，上次是一个空格可以填写具体的数值，这次只有一个开关，这也是一个新手经常遇到的问题，这是因为我们按住 Ctrl 点击的东西不一样，如果你点击的是一个空格、输入栏的高级设置，那结果自然是一个可以填写的空格，如果点击的是一个开关的高级设置，结果自然就只是一个开关。

### ③ 将问题的解决思路填入高级设置

变量1	运算	变量2	结果
类型: 资源是否满足 值: 胶合板	==	类型: 布尔值 值: [Slider]	[Slider]
从上往下，首个条件满足时，将使用相应数值。默认值为：			[+]
当前值为：			[Slider]

胶合板溢出的问题其实解决思路非常多，这里举例的只是一种，判断依据是“资源是否满足”，当胶合板已经超过你当前所需最大的胶合板数量的时候，就会自动关闭胶合板的自动建造。

其他的思路比如“胶合板超过一个固定数值时关闭胶合板自动合成”、“胶合板超过最大需求的 1.2 倍时关闭胶合板自动合成”等等都可以，当你学会运用高级设置的使用时自然可以自由发挥。

### 3. 月球基地/太空港等支持建筑造得太多/太少了怎么办——支持相关问题

相信学会上面两个案例的玩家应该不难解决这个问题，这里讲述的是一个相对有点冷门的常识，即高级设置判断条件中的【资源收入】——支持剩余量判断。此处以红色行星的【太空港】为例：

① 在【建筑设置】中，搜索找到【太空港】，按住 ctrl 点击它的权重



注意土卫六是智械黎明模式里的，我们要设置的是火星太空港，太空港前缀，红色行星具体叫什么名字与你当前种族有关。

② 点击“+”号创建新的高级设置，并且将条目填入



可以看到此处使用了一个“资源收入”的判断条目，这个条目它的功能就是可以判断当前的建筑支持剩余量，比如此处的“资源收入 红色行星支持”就能判断你现在红色行星有多少空余的支持，通过这个条目你可以自由选择保留多少的空余支持作为新建筑的缓冲。

当超过这个空余支持数量时，此处太空港的默认权重仅有 10，几乎不会自动建造，当剩余的空余支持少于 2 个时，权重就会升到 500，优先新建足够的太空港以提供支持。

当然这个问题解法并非一定要用“资源收入”，例如“资源数量 红色行星支持 ≤ 资源上限 红色行星支持”等语句也可以，资源输入可以自由设置空余支持的数量，仅此而已。