本文将对进化主脚本从上到下逐条进行设置，所采用的脚本配置为纯净版默认配置。本文使用三种颜色写作，黑色字为概述，橘色字为具体条目的设置，绿色字为分析。力求在授人以鱼的同时做到授人以渔，给出相关设置之后，结合分析，期望能做到举一反三。

目录

1. [高级设置](#零)
2. [威望重置设置](#一)
3. [常规设置](#二)
4. [政府设置](#三)
5. [进化设置](#四)
6. [星球权重设置](#五)
7. [次要特质设置](#六)
8. [触发器设置](#七)
9. [研究设置](#八)
10. [外交事务设置](#九)
11. [地狱维度设置](#十)
12. [机甲及尖塔设置](#十一)
13. [舰队设置](#十二)
14. [质量喷射、补给及纳米体设置](#十三)
15. [市场设置](#十四)
16. [存储设置](#十五)
17. [魔法设置](#十六)
18. [生产设置](#十七)
19. [工作设置](#十八)
20. [建筑设置](#十九)
21. [自动建筑权重设置](#二十)
22. [ARPA设置](#二十一)
23. [日志设置](#二十二)

Ctrl+左键可跳转到对应章节。

1. **高级设置**

所谓高级设置是指，在脚本的任意白底输入框、选择框、开关上，按住ctrl键+鼠标左键，就能打开高级设置界面，对于脚本进行更多条件化的设置（触发器除外，不能进行高级设置）。下文中会经常使用高级设置这一技巧。另外，对于同一项目的多项高级设置，判定方法为从上到下依序进行，这使得同一项目可以根据不同情况输出不同的结果。

1. **威望重置设置**

在这里可以告诉脚本你想进行何种威望重置，是每一周目最优先需要设置的部分。因为即使你不对脚本的其他部分做任何设置，单纯只靠威望重置设置的目标也是可以完整跑完一局的。但如果不设置或没有正确设置，将一定不能达成你本周目的目标。

威望重置类型：想跑什么重置就选什么

对于尿完柱子后镀金尿的玩家，可以进行如下高级设置：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

这样就可以正常镀金之后切换重置类型而不必爬塔。飞升改为其他类型的重置亦可。

是否在重置前用完所有的加速时间：是否都可以。一般来说建议立即重置，不用等。

忽略无用建筑：是

播种忽略世界对撞机，黑洞忽略星际船坞和虫洞，等等。基本上是一定可以帮助节省资源的，默认开启。

研究统一后的兵营比例：默认100

核爆重置-特定时期不建造ARPA：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

指是否在研究完“共同毁灭原则”之后才开始造ARPA项目。核爆重置不需要造，而其他重置类型没必要往后拖，毕竟共同毁灭原则并不是一个过路研究，不会卡住后面。

核爆重置-是否等待人口最大：默认关闭。早期对于质粒数量有个位数需求的萌新可以酌情开启。

核爆重置-人口阈值：默认为1

人口数=市民+士兵。在早期铺金爆阶段，如果对人口数有需求的话，可以适当更改此数值。

播种重置-探测器数量：0或999

探测器数量可以增加播种后的可选星球数量，可以增加候选范围、但不能改变候选星球的属性。所以可以先设置为0，然后通过SL改变星球属性，如不满意再一个一个地增加探测器的数量扩大候选范围。也可以直接设置为999这种极大值，手动选星球。

黑洞重置-是否保留灵魂宝石：是

保留奇异灌注所需的10颗宝石。注意并不会阻止触发器，如有相关触发器请自行计算宝石数量。

黑洞重置-太阳质量阈值：默认为8

除非要做“星系垃圾填埋场”或“超大质量”，否则完全不需要修改。但这两个也基本没有在黑洞期做的。

飞升重置-是否忽略自定义种族：根据情况开关

关闭状态下为不忽略，可在飞升完成后重新对自建捏人；开启状态下才可以自动飞升，速飞必开。

是否等待永恒之柱：根据情况开关

开启状态下会进入陨石坑，尿完柱子再飞；关闭状态下不进陨石坑。需要注意，如果本种族已经尿完，即便选择开启，也不会再尿只会直接飞升，也就是说只靠这个开关是无法完成镀金的。镀金的设置方法见上文。

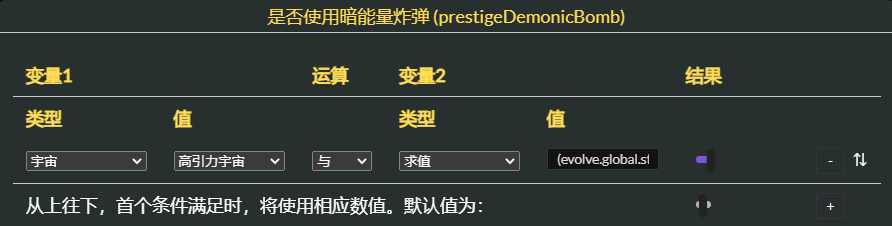
恶魔灌注-层数阈值：根据个人情况

爬塔层数，每个人都不同。如果希望打完100层之后走人的话，阈值这里应写为101。

恶魔灌注-机甲潜力：1

1潜力是整个机甲舱效率最高时的战斗力，实际无法达成，总会小于1。设置为1为的是在达到目标层数后立即进行灌注。

恶魔灌注-暗能量炸弹：



默认为关，然后采用求值对恶魔领主的等级进行判断，大于一定级数就使用炸弹将其归零。其中求值为：

|  |
| --- |
| (evolve.global.stats.spire["h"] ? evolve.global.stats.spire["h"]['dlstr'] ? evolve.global.stats.spire["h"]['dlstr'] : 0 : 0) > 8 |

其中“h”表示高引力宇宙，“8”表示恶魔领主等级大于8，如有需要可自行修改其内容，比如m表示微型宇宙等等。

1. **常规设置**

这里可以对脚本做出一些基础性的设置，通常在设置完成后不需要进行过多的调整。

脚本运算频率：1

只能写正整数，数字越小运算频率越高，所以1就表示最高的频率。写0.5等小数是没有意义的。

优先级四项开关：建议全部开启

队列：保留及请求

触发器：保留及请求

统一：忽略

外域船坞：忽略

以上设置完成后基本不需要再动了。统一和外域船坞忽略的原因是，它们在下面各自有更加具体的设置。

是否总是自动收集资源：是

每时刻最高点击数：1000-50000不等

自动点击主要的作用有两个，一是在核爆期快速积累一些原始材料，二是全程解放粮食，不用安排农民。除了巨人流无星核爆以外，自动点击能采集到的资源数量并不关键，所以没必要设置太高的数字。而且设置过高的话会让脚本变得很卡。

1. **政府设置**

这里可以对政府体制进行设置。灵活使用高级设置可以在适当的时候切换政体，大幅度提升效率。

最低允许税率：0或保持默认20

税率影响士气上限，最低税率是为了不至于因拉士气而导入收入归零，在多数情况下都不会发生。前期可保持20，稳当一点。

最低允许士气：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

默认的105士气其实没什么意义，不用管。主要是进行无趣挑战的时候，可以直接进行摆烂，多赚点税金。

最高允许士气：默认500

还是没什么意义。灌注期800士气也一样往上顶。

是否管理社会体制变化：是

如果做无政府主义成就的时候，记得手动关闭。

临时社会体制：民主，或神权，或技术官僚主义

第一个可选的政体，主要目标是逃避无政府的惩罚，所以选择负面影响最小的民主。速飞可全程神权。或者机械族开局自带的技术官僚主义。

第二社会体制：技术官僚主义，或神权

通常在金播阶段比较建议技术官僚主义，攀科技为重中之重。神权在此阶段加成较低，非金速刷阶段才会考虑。量子制造研究完成后，将转为太空社会体制中设置的政体。

太空社会体制：



这里只给出一些思路，切勿照抄。基本思路为，播种期造船的时候切公司官僚主义；黑洞期拉产能切神权；飞升期后由于对锻造物需求大，切社会主义；尿柱子阶段对绯绯色金产能有较高要求，切社会主义。但实际上飞升期对钋等资源的需求不比锻造物低，神权也有很大用途；同时也可能存在知识要求太高需要切技术官僚主义的可能，所以请结合实际情况做出调整。

总督：



简单说就是金星罪犯，非金体育人，智械体育人。可能存在其他流派，这里只给出比较大众化的设置。

1. **进化设置**

这里可以安排周目之间如何进行衔接，提前规划垫人、重复刷资源、铺成就等。

欲选择的宇宙：无

只有黑洞重置会换宇宙，所以这个选项基本没什么意义。黑洞换完宇宙后还要选星球，选星球这个步骤一般是手动进行的。

欲选择的星球：无，或自动完成成就

一般是选择无，然后播种或黑洞后手动选星球。后期玩家铺全宇宙成就的时候，可以选择自动完成成就，让脚本自动选择词条多的星球铺一些播种成就。

欲进化的种族：根据个人情况，或自动完成成就

铺成就玩家还是可以选自动，为自己省点事。一般玩家还是需要认真选择。

是否允许不匹配种族：是

是否进行软重置：是

一大串挑战模式开关：根据情况开启

其中从“关闭初始质粒”到“关闭手动锻造”这4项全开的话，就是所谓的金星挑战了。在很长一段时间内都要保持开启。

进化队列-是否开启进化队列：是

如上的各项设置都是以开启队列为前提的，不开等于啥也没干。

进化队列-是否重复队列：根据个人情况

反复速刷资源是一定要开启重复队列的；但正常推进游戏进度则一般不需要开启。

实例1：人类树人独角兽黑洞的设置方法

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

实例2：霉菌瓦尔迪的设置方法

Text

Description automatically generated

选择霉菌人和遗传绝境后添加队列即可。同理天族软泥也是如此操作。

1. **星球权重设置**

略过。这部分没有太多可说的，保持默认即可。由于星球可能有双词条，所以用权重来判断星球价值是相当不准确的，目前选星球要么手动要么随便，没有可靠的自动化设置。

1. **次要特质设置**

这里可以对次要特质的权重进行设置，但同时拟态和圣地的设置也在这里，十分迷惑。

拟态种群：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

并非真实设置，仅供参考。大意为，平时拟态矮减蠕变，寒冷天气拟态寒、炎热天气拟态焰获得产量加成，堆安全指数的时候拟态天增强战斗力。总之根据情况进行切换才是拟态特质的价值所在。

圣地种类偏好：金属

圣地强就强在金属，其他的意义不大。有用士气圣地做无趣的观点，但我对于无趣的打法是50士气摆烂。还有用士气圣地在飞升期做乌托邦的，也算一种玩法，但没必要。

拥有人口众多特质时自动工作倍率提升：是

一大串次要特质：全部启用，再根据情况调整权重

其中后期比较关键的次要特质为“精通”、“战术思维”和“左右开弓”，可以设置为10权重。非机械族的“个性开放”和金星挑战中的“易满足”也可适当调高。其余次要保持为1权重即可，极端情况下可设置为0。

1. **触发器设置**

脚本核心设置其之一。触发器相当于向脚本强行下达任务，会将资源全部调用过来，无论是ban研究还是ban建筑，触发器都可对其无视。也可以理解为，如果你纯手操完成一局游戏，那么把所有的操作按次序排好，就是一组触发器。将手操转化为触发器，可实现脚本的完全自动化。

触发器的基本规则：

A screenshot of a video game

Description automatically generated

这里列出触发器的3种需求与3种行动。由于触发器不能进行高级设置，所以看起来相当简明。单个触发器的任务都很直接，所以关键是触发器的排序。根据游戏流程，从上到下依次排序，将触发器排成链条，才能引导脚本高效的完成游戏。

细节讲解：

研究解锁时：指研究出现，能在研究界面里看到，但还未完成研究时的状态；

研究后：指完成研究后的状态。注意和“解锁时”是互斥的，一个已完成的研究会被视为未解锁；

建造N个建筑：指建造“到”N。比如说触发器设置建造10个小木屋，则会一直建造直到小木屋的数量=10。如果之前小木屋的数量已经大于10了，则触发器不会生效；

ARPA：用触发器造ARPA，会感觉一直卡很久，然后突然暴涨很多百分比，和自动建造的分段式ARPA不同。这是由于触发器会尽量多收集资源，直到超出所需的上限，再一次性建造所致。

如何起步：

群公告里的石墨链接，或者中文版游戏右下角的进化攻略本，都提供了一些基础的触发器设置。通用性很高，可以照抄，但照抄前请务必参考每项条目的具体说明。

进阶设置-双重触发：

触发器原则上是从上到下触发，如果在上面的某个A触发器之前未满足条件、而后来变得满足的时候，则会回滚到上面进行A触发。而如果A触发器是研究触发，下面正在进行的B触发器是建筑触发的话，将会发生A研究与B建筑的双重触发。比如说可以用水培间的触发器一直卡住500K的钋不使用，然后下面的建筑触发器依次进行，保持自动建筑不会乱用掉钋。实际上应用场景不多，而且思考方式会变得很复杂，在此只是略微提出一下。

进阶设置-触发打断：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

首先在研究设置里ban掉“共同毁灭原则”，这样就会使其一直保持解锁状态。然后当金属玻璃工厂建筑解锁的时候，符合第一个触发器的条件，会开始无休无止的建造玻璃厂，直到巡洋舰建造成功。巡洋舰为1时，触发第二个触发器，完成研究，同时由于“已完成”和“解锁时”互斥的原因，第一个触发器失效，玻璃厂停止建造，完成了触发打断。这里利用了触发器中对于研究状态的判断、以及可以突破ban限制强行触发的特性。

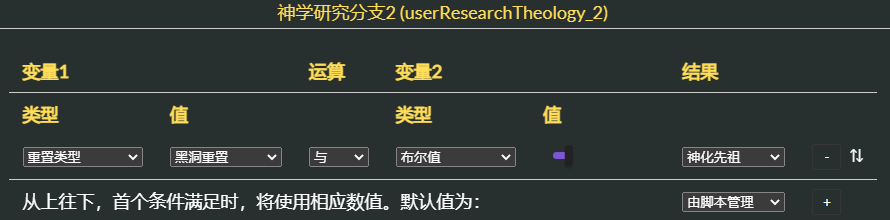
1. **研究设置**

这里可以进行神学分支的设置，以及对于研究的禁用/启用设置。结合之前触发器章节，研究的高级设置经常需要配合触发器进行使用。

神学研究分支1：由脚本管理，做成就时狂热信仰

默认设置为核爆阶段人类学，播种以上阶段狂热信仰。但由于存在多个需要狂热信仰才能完成的成就，做此类成就前请手动安排。

神学研究分支2：



默认设置为飞升灌注神化先祖，其他研究先祖。但由于萌新打金黑洞多半是要垫两次人的，所以进行如上高级设置。脱萌只需要垫一次人的玩家选择默认设置即可。

忽略的研究：魔法制造

只有“魔法制造”这个研究是纯纯的负面效果，直接ban掉永不超生。“增强型空气过滤网”存在争议，萌新可以先ban。

忽略的研究-高级设置：

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated with medium confidence

研究的高级设置与其他不同，特别说明一下。如上，两条跟“战斗机器人”相关的设置，判定方式为从上到下，奇数次为禁用，偶数次为启用。所以这个高级设置应该理解为：战斗机器人一解锁就被禁用不进行研究，然后当外星文化学研究完成后，解除战斗机器人的禁用。

另外，普通的“忽略的研究”设置里的条目也是计算次数的，如果已经在“忽略的研究”里加入了战斗机器人，那么那一条才叫做第一条，高级设置再写就是从第二条开始的，奇偶判断会反。

1. **外交事务设置**

这里是外（zhan）交（zheng）设置。由于涉及大量统一相关成就，所以在铺成就的时期需要多多费心。

是否为和平主义者：否

只有在做“和平主义者”这个成就的时候才有必要打开。

是否进行统一：是

做“个人崇拜”或者香蕉共和国挑战时选否。

是否占领最后一个国家：是

“占领”指的是通过围城武力统一。和平主义者、香蕉共和国、光明会、辛迪加、个人崇拜等成就都会被这个选项破坏，所以做统一类成就时请务必关闭。

必要时进行破坏活动：是

是否派遣间谍：是

最大间谍数：2

可以3，但其实设置为2并不影响统一。

改变目标需要的军事力量：默认75

对弱小国家的间谍活动：占领，或根据成就要求决定

做统一类成就时记得进行正确的设置。其他时候直接用打的比较快。

对强大国家的间谍活动：收购，或根据成就要求决定

做统一类成就时记得进行正确的设置。其他时候用买是最快的，非常前期的萌新可能会因为钱上限不够，不得不选择麻烦的吞并。

竞争国家（智械黎明模式）：联盟

超强老大哥，很难打，而且和老大哥维持好关系可以增加产量，何乐而不为。

战役-生存士兵大于此比例时进攻：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

炎魔以战养战，要打的激进一些。其他种族还是不要死太多兵。

战役-未受伤士兵大于此比例时进攻：



理由同上。

战役-如果资金大于此比例，则聘请雇佣兵：默认90

战役-如果聘请花费小于此秒数资金产量，则聘请雇佣兵：默认1

战役-并且需要阵亡士兵数大于此数值，则聘请雇佣兵：10

雇佣兵越买越贵，即使在无星模式都很难消费得起，所以新人玩家暂时建议使用如上设置，不至于为了补兵花太多钱。但是对于速刷资源的玩家来说，雇佣兵是一个维持兵力的重要来源，请根据自身情况着重调整。

战役-最低优势：49

战役-最高优势：51

战役-最高围城士兵：默认10

是否保护士兵：永不

以上的设置目的只有一个，就是尽可能维持在50%优势的时候进行进攻，可以最大化战利品收益。以上设置不影响围城统一。

1. **地狱维度设置**

地狱的设置对于灵魂宝石的获取是十分关键的。建议先看群文件里的《地狱维度攻略》，对地狱里巡逻队打宝石的原理有基本的了解。

不进入地狱维度的士兵数：10

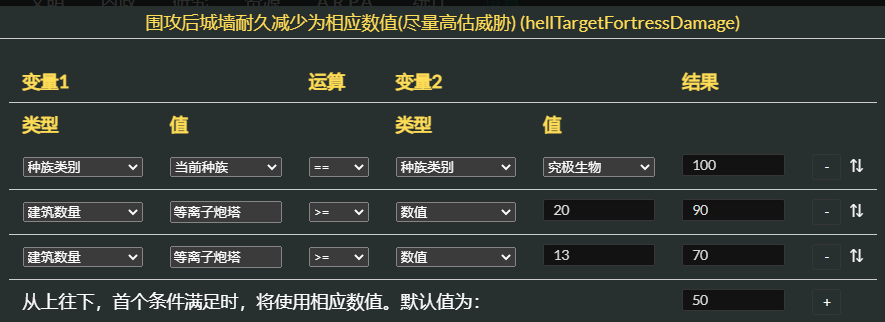
进来就是打宝石，不进就是打毛皮，看你取舍。

进入地狱维度最少士兵数：20

进入地狱维度士兵生存比例：90

新人还是把这两项调的高一些比较好，以免地狱崩盘后不停的送人头。速刷玩家可以将生存比例调的很低，以人命换宝石。

围攻后城墙耐久减少为相应数值：



无敌的自建直接无视围攻。路人种族，则根据炮塔数量分段预估围攻强度。一开始设置的怂一点比较好，等对自己的战斗力心里有数之后可以再对数值进行调整。

受损城墙增援因子：自建为0，路人种族为3-5

和上面一样，基本思路是自建无敌，路人先怂。也可以根据炮塔数量分段判定，具体的高级设置不写了，和上面差不多。

自动调整巡逻队规模：是

单支巡逻队最低战斗评级：60，速刷用10

60是最怂的设置，其实炎魔等打架强力种族是可以考虑设置为30-40的，根据个人情况决定。

恶魔生物基础评级与数量比例：8

掠食者减少评级：5

战斗机器人减少评级：5

新兵训练营减少评级：0

基本上维持默认设定即可。另外，如果需要强制一人队，可用高级设置将“新兵训练营减少评价”设置为1以上，会巨量减少恶魔评级，强制一人队。而其他两项改起来都不如这项方便。

士兵阵亡时增加巡逻队战斗评级：200

驻军达到此比例时增加战斗评级：50

驻军低于此比例时评级增加到最大：20

对于路人种族来说，死兵补不回来早晚崩盘，所以这部分的设置还是要怂一点。对于速刷玩家则是三个0，玩的就是心跳。

吸引器信标-低于此数值时开启：1500，高级设置炮塔够多时9999

吸引器信标-高于此数值时开启：4000，高级设置炮塔够多时9999

信标数量跟宝石数量息息相关，前期稍微怂一下，快速堆炮塔之后保持信标全开，宁可给巡逻队更多的压力也不要轻易关信标。

1. **机甲及尖塔设置**

这里是灌注期爬塔玩家需要重点设置的部分。其中由于蠕变的关系，每个人的尖塔四件套的建造上限皆有不同，所以这部分的数值请自行测试，切勿照抄。

解体机甲：超过低效

解体效率：1.5

搜集机甲价值：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

空气净化器满99个之前尽力多造搜集机甲，100个之后失去价值，开始造战斗机甲。99个为参考数值，请结合自身蠕变确定具体数值。

Graphical user interface, application

Description automatically generated

或采用如上思路，不造满空气净化器，以补给效率来决定何时开始造战斗机甲。其中求值为：

|  |
| --- |
| (function(){try{return evolve.actions.portal.prtl\_spire.mechbay.cost.Supply()}catch(e){return 0}})() |

制造机甲：最佳设计

偏好的机甲尺寸：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

第一层造重型机甲防卡死

重力环境下的机甲尺寸：每空间战斗力

特殊装备：偏好

进入地狱之门的机甲潜力阈值：0.4

低于此值才会转头打恶魔领主，如想无论如何先解决掉领主，可以设置为1。

最低补给收入：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

还是根据空气净化器的数量来决定维持多高的补给。

搜集机甲最高比例：

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

同样是跟建筑上限有关。

为下一层提前积攒补给的比例：0

侦察机甲最低比例：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

第一层不造，第二层开始造一点。

是否建造地狱化搜集：是

是否重新建造侦察：否

当无法再建造偏好机甲时建造尺寸更小的机甲：否

是否先填满机舱：是

是否先最大化机甲舱：是

尖塔四件套-建筑设置：

单纯只设置尖塔是不能保证爬塔的顺利进行的。必须同时配合建筑设置，规定好四件套每个建筑的建筑上限，才不会卡死。而每个建筑各自的上限只能通过实际的测试才能得出，精确到个位数，所以第一次爬塔一般是做不到全自动的。如卡死，可手动拆解掉一部分搜集机甲，给出机甲舱空间让脚本运行起来。第二次之后，如上限数值设置正确，即可全自动爬塔。

1. **舰队设置**

这里可以进行飞升期仙女座舰队、以及智械黎明太阳系舰队的相关设置。

优先级高的地区最大化保护：是

建造大使馆的知识阈值：5000000

舰队的这几个以知识上限为判定条件的任务，本质上也是一种特殊的触发器，和普通触发器、队列有着同等的优先级，所以也可以形成双重触发。其中5M对应“形而上学”的研究，可在完成大使馆后尽快研究完形而上学。

研究外星礼物的知识阈值：7500000

对应“巡洋舰”研究。

进行第五星系任务的知识阈值：8500000

对应“外星数据库”研究。

幽冥星系任务条件：一般损失，或损失无畏舰

当拥有“3大护+2巡洋+1无畏”时，选择一般损失进攻，一定炸2大护，损失较小，是一种通用思路；或只造1无畏，并且选择损失无畏舰进攻，则1无畏必炸，可以用这种方式送掉无畏舰，达成“可畏”成就的条件。

地区：星门宙域>第五星系>幽冥星系>第四星系>星门星系>戈尔顿星系

注意星系之间是可以上下拖动的。大多数情况用如上排序即可，做可畏或消灭等成就时有可能需要手动微调。

太阳系外围：

智械黎明造船设置。一般不太用主脚本造船，所以将“舰船建造类型”设置为无。如需造船，则需将类型设置为“预设”，将各个舰船部件设置好后，材料足够时将自动建造。

1. **质量喷射、补给及纳米体设置**

这里和恒星引擎的喷射、血湖补给船的补给、以及纳米机器人种族的纳米体有关。总而言之就是将多余的材料消耗掉换取其他物质。

对于新人：统一设置为“上限>多余”

对于储量上限比较高的玩家：统一设置为“多余”，或依然采用“上限>多余”，但手动禁用原子质量比较低的物质，如粮食、石油等

核心思路就是尽力先喷最重要的物质，比如超铀和地狱石之于质量喷射，绯绯色金之于补给；喷不满的话就用原子质量高的物质去填补，比如铀、铱、中子、精金。

是否稳定黑洞：是

黑洞重置不会自动稳定，不必担心。非黑洞重置可以发电，没有坏处。

1. **市场设置**

这里着重讲一下自动路线的设置，对于手动市场涉猎不多。因为手动市场在整个游戏流程中是极少开放的，不必过多研究。首先保持默认的市场设置，就能胜任大部分情况，如有奇奇怪怪的问题完全可以选择还原市场设置。

对于铱的权重：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

播种期获得铱的最佳途径就是买。

对于钢的权重：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

无钢挑战时提高权重。同理设置优先级也可。

如想在某个阶段后完全停止某资源的贸易：高级设置权重归0

注意应该用权重控制而非优先级。优先级归0不会清空正在使用的贸易路线，而权重归0可以撤走全部的路线转而去买其他资源。

星际贸易-原材料保底：0

接触到星际贸易的玩家很有可能拥有极大的储量上限，所以即使设置为保底0.001都可能会导致不满足条件，所以直接设置为0。

星际贸易商品权重：金属玻璃10，其余0

只有金属玻璃是不得不买的，其他的都不值得。

1. **存储设置**

由于不同玩家之间的储量上限有着巨大的差异，所以存储设置也是因人而异的。建议只打开第三项“是否分配缓冲用存储”，而至于其他三项，则需根据个人情况具体测试。一般来说，只开第三项对于储量不大的玩家表现良好；而对于储量较大的玩家，再额外开第一、第四项会有不错的表现。

是否对溢出部分分配存储：奥利哈刚、金属玻璃、钋打开。其余全关。

其他材料没有太多储存的价值。但也需要结合实际情况做调整。

1. **魔法设置**

小透明，法力在大部分时候都缺乏存在感，最大的用途就是仪式所带来的高锻造加成，在智械黎明模式下会特别有用。

炼金术：直接无视

虽然大部分情况下可以直接无视，但有一个专属成就“全金属”需要做一下。关闭掉脚本的魔法设置，然后手动炼金做一个仙女座高级材料即可。做成就没必要调这个设置。

水晶塔：锻造10战斗10水泥5其余0

魔法宇宙最大的buff就在于此，可以加锻造。当然也可以加别的，但锻造才是最重要的。至于为什么不全部分配为锻造，是因为水晶塔的边际收益衰减的很厉害，全部堆到锻造也未必能强多少，不如稍微分配一下。

1. **生****产设置**

冶炼厂、铸造厂、工厂、采矿机器人的设置都在这里，十分重要的一部分设置。

温石棉权重：2

冶炼厂-冶炼厂生产：

Graphical user interface

Description automatically generated

一般而言炼钢总是比炼铁要好的，因为钢需求更大，且炼钢能产出更多的钛。这里解释一下，所谓“优先冶炼铁”指的是“先炼铁，铁满后炼钢”，而优先冶炼钢则是反过来。所以在铁钢皆满的情况下，“优先冶炼铁”的最终结果反而是炼钢，是反直觉的。所以进行如上设置，达成真·优先冶炼钢。

冶炼厂-铱冶炼比例：



正常情况下无需占用冶炼厂。智械黎明模式下，可能存在铱冶炼的需求，所以最高给到0.5的冶炼比例。

冶炼厂-燃料使用顺序：地狱燃料>石油>木材>煤>星辰

地狱燃料好处最多，优先级最高。煤用处比较多，最后使用。

铸造厂-锻造物权重：根据情况决定

“按建筑权重”会较为优先分配给高权重的建筑，适合用权重控制的思路；而“优先制造需要的”则较为雨露均沾，以所有建筑所需的锻造物最大值为目标进行锻造，适合用触发器较多的思路。两者并无绝对优劣之分。

铸造厂-锻造物原料保底：全部为0

成品总是比原料值钱的多，没必要保留原料。

锻铁权重：3

行星铸造厂巨量需求锻铁，所以调高。

金属板权重：

Graphical user interface

Description automatically generated

上天前拉高权重用来造通天塔。

纳米织物权重：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

默认给的10太高了没必要。灌注期对纳米织物的需求较大，所以以绯绯色金做判断条件。

工厂-原材料保底：0

合金权重：2

聚合物权重：

Graphical user interface

Description automatically generated

上天前不生产聚合物。至于核爆重置，更多的是直接将聚合物的科技给ban掉。

纳米管权重：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

纳米管需求不算太大，且比较容易满上限，所以控制其产出。

锡烯权重：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

锡烯是吸引器信标需要的原料，对于宝石获取速度十分重要，所以给出较高权重。若满上限却无法消耗掉的话，降低其权重。

采矿机器人：优先级统一为1，权重从上到下是3:1:1:1

1. **工作设置**

不同工种间可上下拖动，然后以从上到下、从左到右的原则，依次满足所有工种的第一阈值、第二阈值，然后是最终阈值。其中核爆阶段牧师不太重要，飞升阶段银行家不太重要，都可以往下放降低其优先级。在进行魔法宇宙的真空坍缩挑战时，可以大幅调高水晶矿工的阈值。拾荒者只有在微型灌注时才有作用，普通金星阶段加成太低，可以长期直接禁用。

设置默认工作：是

若选择否就会在满足阈值后成为失业人口，没有必要。

最终伐木工人/石工/水晶矿工/拾荒者权重：默认50

到达仙女座后禁用矿工：是

同时禁用的还有煤工。仙女座缺人，矿可以由行星矿井解决，煤可以由采矿机器人解决，都是利大于弊。

如果可以的话，手动进行锻造：是

手动锻造的产能远大于自动锻造，且不占用工匠人口。

1. **建筑设置**

脚本核心设置其之二。与强制进行的触发器不同，建筑设置是在整体上为建筑排优先级，提供全局规划。细节极多，每一个开关都可进行高级设置，是最耗费心力的部分。

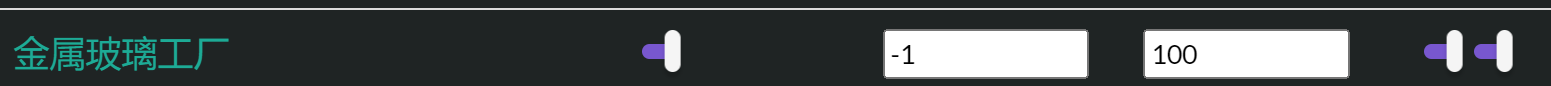
关于权重：

举例，建筑A成本10权重100，建筑B成本1000权重1000。虽然B的权重更高，但是由于A 10/100 < B 1000/1000，所以脚本会认为A更“便宜”，就会优先建造A而非B。诚然高权重一定可以增加建筑物的建造优先级，但权重并非绝对，成本与权重的比值才是最终的判断依据。

关于供能：

建筑页面中各个建筑可以上下拖动。当供能不足时，优先从上到下保障运行，然后从下到上依次停止运行。这里的“供能”，主要指的是电力，但同时也指月球支持、半人马座支持等支持资源。脚本的默认设置已经对供能顺序做了简单整理，大体规律是优先保障发电设施和知识建筑的功能，而生产建筑靠下。但更为具体的供能顺序仍然需要进一步的调整，在经历过“EM-电气暴走挑战”后会有更深层次的理解。

关于供能开关的说明：



能看到有三个开关。

左开关：是否启用自动建造

中开关：开启状态下为交由脚本自动控制供能；关闭状态下为脚本不进行控制，即使满足资源也不会自动开启；

右开关：开启状态下为根据供能顺序决定是否供能；关闭状态下为强制供能，不根据情况做变化

忽略无产量的建筑：否

限制需要供能的建筑数量：是

Graphical user interface, application

Description automatically generated

以这个星际货轮的上限设置为例，默认为10，需要最多30名工作人员。当金属玻璃工厂解锁后，上限归0，同时停止供能，可将人口解放出来。这个选项在飞升期及以后有着非常多的应用。

如何起步：

还是建议先参考石墨中的进化攻略本，在理解的前提下照抄一部分建筑设置来入门。

1. **自动建筑权重设置**

这里可以将建筑设置中的相关内容，在特定条件下乘一个系数，作为对整体的控制。默认设置较为合理，切勿随便将系数改为0，可能会导致卡死。

如果任意资源满，则忽略权重进行建造：否

用电建筑-电力不足：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

EM时降低权重。

发电厂-电力不足：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

EM时提高发电厂权重。

知识上限-不存在知识不足的研究：

Graphical user interface, application

Description automatically generated

血湖解锁后知识的作用就变为了堆量子水平，所以放开建造。

1. **ARPA设置**

这里可对ARPA进行设置。与建筑设置比较类似，但是多一个对于建造段数的判断。

进度权重：是

简单来说就是越造权重越高。没造好的ARPA等于没造，所以开启。

每次建造进度百分比：默认为5，可根据情况进行高级设置

由于建造优先度=成本/权重，所以显然建造百分比越低，优先度就越高，反之就越低。所以可以先将百分比设置低，快速解锁几个跟ARPA相关的科技，然后再将百分比调高，使ARPA不至于和建筑物抢资源。

发射设施-权重：1000

卡进度的ARPA，且只有一次，所以调高权重快速建造。

超级对撞机-权重：

Graphical user interface, website

Description automatically generated

解锁多个比较重要的科技，但又不能和发射设施抢资源，所以设置为在发射设施之后优先建造，且分段逐步降低权重。

纪念碑-开关：

Graphical user interface

Description automatically generated

士气低于95%士气上限时停止建造，快破上限时才开放建造，防止纪念碑抽风似的狂造。

小行星变轨-开关：

Graphical user interface

Description automatically generated

钋还是比较珍贵的，只有在满上限或电力不足时才进行变轨，前期不随意使用。

法力虹吸-建造上限：

Graphical user interface

Description automatically generated

建造到80个法力虹吸时将立即完成重置，所以默认79上限，真空坍缩重置时才开放到80。

1. **日志设置**

可以用来设定显示或者不显示什么信息。同时可以屏蔽一些刷屏的信息，比如添加interstellar\_blackhole\_unstable即可屏蔽掉黑洞不稳定那条信息。