

www.996m2.com

写脚本调用素材资源时：禁止图片使用中文名，禁止图片后缀名大

后端Lua说明书：http://engine-doc.996m2.com/web/#/9/154

前端Lua说明书：http://engine-doc.996m2.com/web/#/22/135

3D说明书：http://engine-doc.996m2.com/web/#/26/184

在线说明书: http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/web/index.html

更新日志 引擎版本号: 2023.08.30.0 三端配套客户端: 3.40.3 传统PC客户端:23.08.30 配套数据库:64_23.08.30.0

废弃原cfg_att_score.xls中的战力配置修改为(M2-工具-战斗力设置)配置相关ID战力并支持万分比（支持大数值）
废弃原cfg_kuafuval.xls中的跨服自定义变量配置修改为(M2-功能设置-其他设置)配置相关变量
M2-工具内（BUFF配置、自定义怪物、自定义技能）配置为写回DATA原表中，服务端DATA目录下切勿删除

- 1. 增加QF挖肉触发
- 2. 增加批量设定绑定规则(穿戴、仓库、背包)已上架拍卖道具不支持改变
- 3. 增加新方式给装备设置绑定状态
- 4. 增加删除身上唯一ID物品
- 5. 扩展HumanDropUseItem指定人物掉落装备支持是否掉落绑定物品
- 6. 增加改变宠物外观命令
- 7. 增加武器加诅咒前触发@MakeWeaponUnLuck，支持stop
- 8. 增加脚印命令SetMoveEff 参数1=脚印特效ID
- 9. 增加高效键值对排序
- 10. 增加登陆状态常量 <\$LOGINSTEP>=1表示登陆前=2表示登陆中=3表示登陆完成
- 11. 增加行会联盟触发@GuildApplyBefore并返回值常量
- 12. 增加调整人物的当前内力值
- 13. 增加设置行会战宣战
- 增加野蛮冲撞,撞不动的时起步动作效果
- 增加人物掉落背包任意物品前触发
- 增加英雄锁定空降,与空降距离控制
- 增加跨服传送本服地图参数LOADKF
- 增加后台宠物蛋使用日志
- 增加内力恢复药品(StdMode=0,Shape=4,effectParam=恢复值)
- 增加聊天栏自动喊话勾选项
- 增加地面物品闪光特效,特效ID4508
- 增加PK值改变触发
- 扩展检测进度条百分比:增加参数5 是否为数值检测填1 表示检测的是数值
- 扩展召唤自己分身命令增加参数9: 分身血量, 参数10: 分身buff
- 扩展脚本总耗时命令支持打印循环次数
- 扩展刷怪命令MonGenEx第15个参数,支持内功性
- 扩展货币最高支持42亿
- 扩展物品规则21爆出消失
- 扩展引导界面ID: 211 人物状态面板 212属性 213技能 214称号 215 时装 231-235英雄

客户端CTRL+F6支持配置:
cfg_att_score.xls 属性表
cfg_custpro_caption.xls 自定义属性表
cfg_menuslayer.xls 面板页签表
cfg_pick_set.xls 内挂拾取组名
cfg_PulsDesc.xls 内功经络穴位文字配置
cfg_BUFF.xls BUFF表配置
cfg_sound.xls 声音表配置

优化cfg_item.xls 修改了英雄的技能名称由白日门XXX改成英雄XXX
优化cfg_magic.xls 修改了英雄的技能名称由白日门XXX改成英雄XXX
优化cfg_magicinfo.xls 修改了英雄的技能名称由白日门XXX改成英雄XXX
优化内挂自动反击配置，对第一个造成伤害的玩家目标持续攻击直到目标消失为止
优化客户端同步速度问题
优化客户端宋体字卡顿问题优化
优化改变性别后发型头部改变
优化骑马发型问题,上马默认不读发型资源
优化M2英雄设置--英雄杀人设置--英雄增加PK值问题
优化cfg_magic.xls表Delay字段当前技能与其他任意技能之间的延时（单位：毫秒）

增加M2-物品装备-元素属性计算-万分比配置
增加M2-物品装备-增加属性--魔法躲避属性万分比配置
增加M2-工具-自定义技能配置、自定义怪物配置、BUFF设置,该3项配置为写回DATA下原表中，请不要删除相关表格
增加M2-工具-套装设置、宝箱设置,该配置默认读取一次data目录下的原表配置，开启该功能后则读取bt配置不会在读取表格
增加M2-功能设置-技能魔法--分身设置-分身不受74，75属性切割
增加M2-功能设置-技能魔法-火墙死亡后消失
增加M2-参数设置-文字颜色-关闭极品颜色
增加M2-参数设置-城堡设置-取消M2攻城设置（勾选后申请攻城天数、攻城开始结束时间攻城时长及攻城触发不再受M2控制，由自己写脚本控制）
增加M2-game_data表配置-Lua.QF融合QM配置选项（原：ShareNPC 配置）
增加M2--英雄设置-空降距离设置

增加cfg_setup.xls表英雄/人物复活保护字段
增加内功怒之和静之技能magic表formula字列用于配置的专用常量<\$NGDAMAGE>
增加cfg_skill_present表22列 notLight（默认为0 配置1 为黑夜模式不显示此特效）
增加道具表、装备表,光柱列支持光柱在前在后显示，特效ID#（1光柱在后面，0光柱在前面）
增加cfg_damage_number.xls飘血表type字段参数=3，表示只飘文字（一般只有格挡用）
增加cfg_damage_number.xls飘血表28号属性忽视防御飘字ID104
增加cfg_makeitems.csv合成表增加显示条件字段 showcondition
增加内挂支持 纵横剑术 龙影剑法 雷霆剑法 噬血术 裂神符 死亡之眼 冰噬术 火焰冰 冰霜群雨 双龙斩
增加F6和内挂表设置自动连击功能
增加F6和内挂表设置支持BOSS不简装
增加模型表pc_enlarge:PC端缩放，pc_offsetx: PC端X坐标, pc_offsety: PC端Y坐标.
增加F6和cfg_game_data表字段HideNGHUD 隐藏内功条(0不隐藏 1=隐藏)
增加F6和cfg_game_data表字段SUI_FONT_PATH脚本NPC界面字体文件路径统一配置 例如填: "fonts/font1.ttf"
增加F6和cfg_game_data表字段firstHeroAutoUse优先提示英雄穿戴
增加F6和cfg_game_data表配置auto_set_topHat_posY顶戴显示位置 默认 走新配置 1走老配置 （新配置顶戴称号同时佩戴 称号佩戴需要调整顶戴坐标位置，称号佩戴触发调整）
增加F6和cfg_game_data表配置红点变量RedPointValue根据m2-功能设置-其他设置-前端变量推送 对应变量 增加前端口显示变量
增加F6和cfg_game_data栏配置ide.Select_Collection隐藏采集怪弹窗1=不弹
增加F6和cfg_game_data栏配置手机端主界面聊天栏最大显示条数MobileMainMaxChatNum默认值是7
增加F6和cfg_game_data.xls表字段DEFAULT_FONT_SIZE配置字体大小（游戏里90%以上字体大小会根据这个改变）
增加F6和cfg_game_data.xls表字段配置经络TIPS信息cfg_PulsDesc.xls
注:ctrl+F6--更新内容--可一键同步官方配置,点击将同步新增功能到ctrl+F6,不影响原有参数

修复SHOWPROGRESSBARDLG命令触发有延时问题
修复CheckKillSlaveName命令对人对怪英雄的宝宝检查无效问题
修复女性发型id2偏移问题
修复雪域五毒魔特效问题
修复怪物452资源问题
修复提升气泡表检测装备位置常量上线不刷新问题
修复红点格检测背包物品上线不刷新问题
修复血魄一击(战)提示超速预警问题
修复内挂技能熟练度刷新问题
修复M2-物品装备-特殊属性-毒素武器-魔法攻击有效勾选后物理攻击无效问题
修复采集怪不飘血,血条不刷新问题
修复KillMapMon杀死采集怪不爆物品问题
修复技能表ActRate字段,技能伤害攻击力倍数不支持战士技能问题
修复宠物穿戴加速属性失效问题
修复宠物战斗、休息图标不显示问题
修复容器内按钮点击后会自动上移问题
修复ATT表是否显示在装备TIPS上noshowtips字段无效问题

修复ChangeSlaveAttackHumPowerRate月灵无效问题
修复蜡烛 火把没有持久了效果还在问题
修复删除行会成员GM命令DelGuildMember无效问题
修复加转身属性点加属性，属性点扣了属性不增加问题
修复系统商店改名装备能买进去卖不出来问题
修复“更改城堡所属行会”ChangeSabukLord 清除沙巴克归属没有清理沙巴克文件夹问题
修复GM命令EndGuild退出行会不判断是不是行会掌门问题
修复M2列表禁止取下不保存问题
修复宝箱同时开多个会报错问题
修复UpdateEquipEffect特效在前面无效问题
修复四则运算计算命令 0-5等于4的问题
修改EquipShow 显示装备 在面板上会来回跳问题
修复拍卖行字体显示模糊，超时重新上架无效问题
修复技能设置面板，点击技能图标，选中特效消失问题
修复M2-cfg_game_data设置新套装勾选无效问题
修复设置装备穿戴优先级后左手位置不替换问题
修复装备对比手镯戒指只对比一个问题
修复祈祷套装宝宝叛变功能无效问题
修复gives不支持批量设置来源SetThrowItemly问题
修复M2-自定义技能工具-自定义配置-半月-自身周围8格不保存问题
修复持续攻击目标死亡原地复活会丢失目标的问题
修复装备解绑不刷新装备栏问题
修复包裹有毒药，依然提示没有，毒有效护身符放包裹正常
修复背包勾选物品，切换背包页面后只显示8个勾选的问题
修复F6调整小地图无效问题
修复鼠标在人物上亮度显示问题
修复GiveStateItem没有走满背包进邮件问题
修复ChangeItemDura命令问题
修复CheckRangeHumCoun命令无效问题
修复人物目前除了全体模式外无法选择自己宝宝问题
修复和平模式不能攻击玩家问题
修复已学技能，还提示学习该技能问题
修复DEFAULT_FONT_SIZE_NOTICE 改变消息字体大小后 SendCenterMsg显示问题
修复KillMapMon命令不能清理自定义怪召唤出来的怪物问题
修复行会聊天加了前缀导致发不了装备信息
修复RANSJSTR命令分割剩余的字符串保存内容缺失问题
修复M2-宠物设置-宠物名字设置支持填空
修复称号双击佩戴有几率无效问题
修复法师道士学习 战士技能后，不释放其它技能问题
修复F9支持附近界面编辑
修复飞机跑步会出现提示超速问题
修复有丢弃消失物品规则的物品，丢弃不会触发[@DropItemfrontEX问题
修复M2--game_data个别配置无效问题
修复聊天发送物品道具存在发数据包问题，导致tips显示异常数据
修复挖矿动作对NPC同样有效问题
修复聚灵珠红点刷新背包后乱飘问题
修复挂机不主动攻击人形怪问题
修复部分技能没有伤害问题
修复野蛮不飘血问题
修复MapBossinfo怪物死亡尸体消失后获取不到问题
修复新内挂缺少默认使用间隔的最小时间time无效问题
修复怪物狐月天珠race136杀死其他怪物问题
修复buff缩放结束不还原问题
修复sceneFontSize，调整手机端字体大小无效问题
修复sceneFontSize，pc调整PC端字体大小无效问题
修复属性点按ctrl+点无效问题
修复cfg_monster表字段Hide，隐藏怪物名字失效问题
修复ItemShow物品数量会上下浮动问题
修复OPENHYPERLINK对收缩类面板不能开关问题
修复修复黑夜系统会出现黑块问题
修复小地图不能拖动问题
修复小地图界面层级问题
修复小退东西不见了的问题
修复怪物大血条头像点击触发无效问题
修复cfg_petleve等级上限设置有问题
修复自定义技能辅助地图事件编组模式会变成伤害类型问题
修复自定义技能辅助地图事件不触发[@MagSelfFuncX][@MagTagFuncX][@MagMonFuncX]问题
修复背包物品出现重复或消失问题
修复减血buff、施毒术、自定义怪物宝宝打怪，血条不刷新问题
修复game_data，minimap配置小地图大小无效问题
修复服务端打死怪物出现假怪问题
修复PC手机F10里金币数量不显示问题
修复小地图boss信息显示错位问题
修复小地图cfg_menulayer显示的图片错位问题
修复 SENDMSG 9 消息 高度问题
修复内挂设置-血量简写单位不对面板刷新问题
修复buff缩放位置不对问题
修复item文件里缺少补丁会出现白底问题
修复背包内如果有 2个相同的手镯或戒指 比身上穿戴的属性要好 背包的手镯戒指只会穿戴一次问题
修复 自动挂机 寻路是有怪不打问题
修复自动喊话 T下线后 还能喊话问题
修复噬血术 魔法躲避几率 无效问题
修复M2-飞机不停止挂机设置不保存问题
修复ChangeModeEx 11会禁锢自己的问题
修复M2-大退CD无效问题
修复自定义怪空刀有空刀问题
修复FORMULATION 0-100 运算错误问题
修复QM登录触发脚本不支持QF触发问题
修复善恶模式锁定人形怪无效
修复下马朝向问题
修复法师道士人形怪行为模式
修复自定义属性标题图片和特效同时使用位置不对问题
修复拍卖行确认按钮重复点击提示错误
修复技能表技能伤害攻击力倍数ActRate字段导致威力翻倍问题
修复地图参数宝宝不攻击人物SLAVENOTATTACKHUMAN对触龙神赤月恶魔宝宝无效问题
修复魔法盾圣甲战术施毒术等属性过大导致时间溢出
修复自定义召唤技能宝宝攻击威力不跟随主人职业问题
修复自爆怪归属问题
修复已经学会的技能，捡取后还会提示快捷使用问题
修复人形怪死亡后会改变外观问题
修复转职变性前端不同步刷新问题
优化仓库刷新问题，按仓库整理保存刷新位置
修复ADDSTARTPOINT重复增加安全区无法删除问题
修复动态地图参数-I 随机点无效问题
修复锁定人物 宝宝去攻击，人物不会灰名问题
修复H. TakeBagItem命令无效问题（需要把人物 英雄 背包回收变量做区分）
修复PC端按F1会去释放攻击问题
修复包裹有毒药，依然提示没有问题
修复回城进入视野飘全部蓝问题
修复SendCenterMsg参数6QF触发无效问题(例:发送行会信息，行会成员都可触发)
修复合成表货币关联失效问题
修复英雄召唤出来自动攻击练功师
修复英雄治愈术回复不了召唤骷髅血量
修复英雄自定义属性进入跨服显示出现问题
修复英雄刺杀只对1一个目标有效问题
修复英雄半月只对主目标造成伤害问题
修复英雄冰雪霜雨不释放问题
修复NOTALLOWUSEMAGIC地图参数部分英雄技能不支持
修复合击飘血只飘一个问题,主号飘血ID15英雄飘血ID60
修复手机端人物英雄锁定对方英雄没有判断行会编组等
修复英雄合击攻击英雄没有飘血

修复随机时人物和英雄重叠到了一起
修复怪物大血条,英雄宝宝攻击没有归属
修复54-59号属性对英雄无效问题
修复内挂开启跟随主号攻击,人物释放群体技能导致英雄目标随机问题

修复跨服道士治愈术,嗜血术,无极真气几率出现回血情况
修复跨服喝药导致伤害不对问题
修复跨服沙巴克大门进入不了问题
修复跨服国家怪物会攻击本国的人物
修复跨服结盟锁定问题
修复跨服英雄重复使用无极真气问题
修复跨服小精灵拾取无效
修复跨服英雄死亡复制装备问题

修复客户端线上的穴位无法点击问题
修复内功英雄加经验问题
修复战士连击不能释放问题(所有战士开关型技能的magic表Delay字列都需配置0或空)
修复内功内力值上限问题
修复内功英雄加经验问题
修复检测内功CHECKNGLEVEL小于等于错误问题
修复连击释放问题
修复内功内力值上限问题
修复英雄连击设置和释放问题
修复斗转星移卡出无敌问题

传统PC端修复内挂血量简化显示无效问题
传统PC端修复修改cfg_att_score.xls表元素属性颜色设置无效问题
传统PC端修复系统商城UI不能调整坐标问题
传统PC端修复扔绑定物品没有弹窗提示问题
传统PC端修复光柱读取JPK素材时不显示问题
传统PC端修复叠加物品存入仓库后叠加数量不实时刷新问题
传统PC端修复未开启的仓库格子可以通过右键存入仓库问题
传统PC端修复月灵攻击命中效果不消失问题
传统PC端修复修复撞怪回弹后人物无法移动问题
传统PC端修复回城偶尔出现NPC消失问题
传统PC端修复取消国家攻击模式后鼠标点击切换攻击模式不顺畅问题
传统PC端修复内挂自动逐日剑法,取消无效问题

1.增加**QF挖肉触发**

```
;QFunction-0.txt
[@ButchItem]
#IF
EQUAL U1 0
#ACT
sendmsg 7 有挖肉动作时触发支持stop
BREAK
#IF
EQUAL U1 1
#ACT
stop
```

2.增加**批量设定绑定规则(穿戴、仓库、背包)已上架拍卖道具不支持改变**

;该功能为遍历设定形式,不要频繁进行操作该功能
命令: **SETALLITEMSBIND** 参数1
参数1: 绑定规则
绑定状态说明: 1=禁止扔 2=禁止交易 4=禁止存 8=禁止修 16=禁止出售 32=禁止爆出 64=丢弃消失 128=死亡必爆(死亡爆出来后,该属性就会删除,在捡起来戴上,就没有死亡必爆了) 256=禁止摆摊或上架拍卖行]

//示例:
[@main]
#IF
EQUAL U1 1
#act
;设定禁止扔、禁止交易、禁止存规则 (1+2+4)
SETALLITEMSBIND 7
#elseact
;取消所有绑定状态设置为0即可
SETALLITEMSBIND 0
该功能为遍历设定形式,不要频繁进行操作该功能
如:非赞助给予的是绑定道具,需要在各个触发接口配[给装备设置绑定状态]的命令进行设置

3.增加**新方式给装备设置绑定状态**

功能: 设置人物装备绑定状态。
格式: **SETITEMBINDSTATE** 参数1 参数2
参数1: 装备位置(0~12,-1时为OK框中物品)
参数2: 绑定规则
绑定状态说明: 1=禁止扔 2=禁止交易 4=禁止存 8=禁止修 16=禁止出售 32=禁止爆出 64=丢弃消失 128=死亡必爆(死亡爆出来后,该属性就会删除,在捡起来戴上,就没有死亡必爆了) 256=禁止摆摊或上架拍卖行]

[@main]
#IF
#act
;设定衣服禁止扔、禁止交易、禁止存规则 (1+2+4)
SETITEMBINDSTATE 0 7
#elseact
;取消衣服绑定状态设置为0即可
SETITEMBINDSTATE 0

4.增加**删除身上唯一ID物品**

格式:DELBODYBYMAKEINDEX 物品唯一ID,物品唯一ID,物品唯一ID (逗号可以串联,支持多个一起删除)
DELBODYBYMAKEINDEX 参数1 参数2 参数3
参数1: 物品唯一ID (逗号串联可以一起删除,串联起来的必须同时拥有否则无法删除)
参数2: 返回变量值 (大于0 代表绑定)
参数3: 返回变量值 (大于0 代表删除失败)

//示例:
[@main]
#IF
#act
;删除身上唯一ID物品(衣服、武器)
DELBODYBYMAKEINDEX <\$DRESSID>,<\$WEAPONID>

5.扩展**HumanDropUseltem**指定人物掉落装备支持是否掉落绑定物品

参数3: 绑定规则 (不掉的绑定规则)
绑定状态说明: 1=禁止扔 2=禁止交易 4=禁止存 8=禁止修 16=禁止出售 32=禁止爆出 64=丢弃消失 128=死亡必爆(死亡爆出来后,该属性就会删除,在捡起来戴上,就没有死亡必爆了) 256=禁止摆摊或上架拍卖行]

6. 增加改变宠物外观命令
SETPETAPPR 参数1 参数2
参数1: 宠物序号, X表示当前宠物
参数2: 怪物外观ID(怪物Appr)
[@外观]
#act
SETPETAPPR X 112
SENDMSG 5 你的宠物外观变成白野猪啦。
[@外观还原]
#act

SETPETAPPR X 0
SENDMSG 5 你的宠物外观还原了

7.增加武器加诅咒前触发@MakeWeaponUnLuck，支持stop
[@MakeWeaponUnLuck]

```
#if
#act
STOP
SENDMSG 5 你武器没有增加诅咒
```

8. 增加脚印命令SetMoveEff 参数1=脚印特效ID
#if
#act
SetMoveEff 256
SENDMSG 5 添加足迹脚印成功！

9.增加高效键值对排序

命令：SORTVARSTRCACHE 参数1 参数2 参数3
参数1：变量名称（如：A1）
参数2：排序数量（1-100，如指拍前10名填10，最多支持排序100组键值）
参数3：0/1（升序/降序）
参数4：0/1（0：小于时间戳优先，1：大于时间戳优先）
;注：参数4可理解为，按捐献同等数量的情况下是让先捐献的排上面，还是后捐献的排上面
键值对排序格式：玩家名字=捐献数量#时间戳
排序主键常量：<\$GETSTRKEY(变量名,第几个)>
排序值常量：<\$GETSORTSTRVALUE(变量名,第几个)>

10. 增加登陆状态常量 <\$LOGINSTEP>=1表示登陆前=2表示登陆中=3表示登陆完成
[@BuffChange]
#if
<\$LOGINSTEP> =1
#act
SENDMSG 7 防止登陆时，会同步触发buff改变触发
break

11.增加行会联盟触发@GuildApplyBefore并返回常量
[@GuildApplyBefore]

```
#if
#act
SENDMSG 5 我方跟行会【<$param1>】联盟成功，联盟时长：<$param2>小时，联盟消耗货币ID是【<$param3>】，数量是【<$param4>】
```

12. 调整人物的当前内力值
命令：ADDINTERNALFORCE 参数1 参数2 参数3
参数1：控制符(+,-=)
参数2：值
参数3：计算方式(0=点数,1=百分比)
例子：
[@main]
#act
ADDINTERNALFORCE + 100 0
sendmsg 6 人物当前内力值恢复100点

12.增加调整人物的当前内力值

命令：ADDINTERNALFORCE 参数1 参数2 参数3
参数1：控制符(+,-=)
参数2：值
参数3：计算方式(0=点数,1=百分比)

例子：
[@main]
#act
ADDINTERNALFORCE + 100 0
sendmsg 6 人物当前内力值恢复100点

13.增加设置行会战宣战

SETGUILDWAR 参数1 参数2 参数3
参数1:宣战行会名字
参数2:敌对行会名字
参数3:时间分钟

[@设置行会宣战]
#ACT
SETGUILDWAR 红方 蓝方 30

更新日志 引擎版本号：2023.06.28.0 三端配套客户端：3.40.2 传统PC客户端:23.06.28 配套数据库:64_23.06.28.0

增加可视化客户端配置ctrl+f4
增加刮刮乐面板控件
增加-装备表33列装备投保字段Insurance支持根据投保次数配置投保金额（货币#投保金额）
增加占领沙巴克触发
增加命令把行会赋予沙巴克
增加杀死镖车触发
增加点击任意采集怪物触发
增加宠物加血命令PETHP
增加丢弄金币前触发@DropGoldfront
增加四则运算计算命令参数3
增加获取人物身上装备属性值命令GETITEMATTIDVALUE
增加新排行榜刷新触发@IniSort和排行榜点击排名触发@ClickSortNo
增加清除地图某范围的怪物KillMapMon
增加获取当前地图怪物状态命令mapBossinfo,支持脚本命令刷的怪
增加脚本命令设置地图参数命令 SetMapMode，//填1是开启 不填是关闭
增加获取当前地图行会成员数量
增加<BAGITEMS>参数exbind 为1时过滤绑定的
增加支持宠物攻击锁定支持PC.ctrl+a快捷键
增加地图参数 SLAVENOTATTACKHERO宝宝不攻击英雄 PETNOATTACKHUMAN宠物不攻击人物 PETNOATTACKHUMAN宠物不攻击英雄
增加分身数量常量<\$CLONEPLAYERCNT>
增加怪物表设置，挖肉怪挖肉难度，格式 10#5 10代表怪物硬度 5代表每次硬度递减值随机范围（0-5）
每次挖肉 硬度递减，递减值为0-5的随机值，怪物硬度为0的时候挖肉成功
增加回收获得总物品<\$TOTALRECYITEMS>常量,获得的值格式：回收获得物品IDX=数量
增加[@CanPaimailItem] [@BuyPaimailItem]触发 支持返回参数：SO 物品名字，<\$Param1>-物品ID，<\$Param2>-物品唯一ID，<\$Param3>-上架货币ID，<\$Param4>-上架货币数量
增加下拉菜单增加lmaxhei参数，下拉内容高于这个参数则可以上下滑动
增加常量<\$NEWMAP> 为@LeaveMap要进入的地图，只支持@LeaveMap触发其它触发里无效
增加-修改宝宝属性CHANGEMOBABILITY命令参数1支持宝宝唯一ID
增加OPENHYPERLINK 110 112 不加参数2 自动收缩
增加怪物雷炎蛛wace121
增加时装界面-下层 ID3902 英雄时装界面-下层ID 3903
增加MAKEPOSTON命令增加最后一位 增加参数 1表示判断防全毒 防麻痹 防冰冻 防蛛网状态，0或者空按之前的
增加缓存键值对删除命令DELVARCACHE
增加通区变量操作
增加Input与@InPutString输入框敏感字检测
增加移动端登录设备常量<\$MODETYPE>
增加后台区服部署时间常量<\$CREATESERVERTIME>
增加后台区服测试时间常量<\$TESTSERVERTIME>
增加后台区服正式时间常量<\$STARTSERVERTIME>
增加内功连击系统
增加M2-工具配置,自定义技能自定义怪物

增加M2-功能设置-其他里设置,切换地图随机不停止挂机
增加M2-其它设置-门类传送点不显示瞬移特效
增加M2-功能设置-客户端设置-禁止交易货币
增加M2-升级经验-回收聚灵珠-设置回收表格给聚灵珠经验
增加M2-技能魔法-狮子吼是否麻痹英雄选项
增加cfg_game_data.xls表WeaponLooksOrderUp层级参数
增加cfg_bubble.xls表引导气泡系统
增加装备表33列装备投保字段Insurance支持根据投保次数配置投保金额(货币#投保金额)
增加cfg_menuslayer.xls表condition字段配置显示条件方式
增加cfg_buff.xls表, 颜色buff_color变型buff_cloth缩放buff_sacle字段
增加cfg_redpoint.xls表支持个人标识, M2上配置格式为[8], 表格配置格式为[8]=1
增加cfg_redpoint.xls红点表支持B变量, 表字段限制最大值不可超过4503599627370496
增加cfg_redpoint.xls红点表支持字符型变量为空判断, 格式如: S1=null
增加cfg_newsetup内挂表支持战士自定义开关型技能开启和关闭-内挂表第二列ID填 10000+自定义技能ID
增加cfg_game_data.xls表增加NoMonDmgSkillID 禁止74 75号属性切割技能, 多个技能用#号连接—
增加cfg_game_data.xls表ShowSkillCDTime字段开启技能按钮数字CD显示
增加cfg_game_data.xls表配置仓库大格子 字段 bag_storage_row_col_max 值 12|8
增加cfg_game_data.xls表setTipsAttrTitle字段扩展支持宝石标题修改
增加cfg_game_data.xls表 字段FindDropItemRange 参数(范围) 自动拾取范围识别配置
增加cfg_game_data.xls表 字段AutoMoveRange Chat 参数(范围) 聊天框寻路功能, 目标有阻挡点在范围寻路可移动的点子
增加cfg_game_data.xls表defaultJob字段创角打开默认职业
增加cfg_game_data.xls表PCPropertyNotAdapet字段填1=PC属性栏自动适配
增加cfg_game_data.xls表DEFAULT_FONT_SIZE NOTICE字段改所有消息字体大小(除SENDMSG9)
增加cfg_game_data.xls表DEFAULT_VSPACE字段配置富文本换行上下间距(手机PC统一配置)
增加cfg_game_data.xls表hideRankHeadCapShow字段排行榜单头盔(0=显示, 1=不显示)
增加cfg_att_score.xls属性表noshowtips字段是否显示装备tips
增加cfg_model_info.xls表混合模式字段类型3常规变亮4去除特效阴影(工具压缩需要使用1.7.0.4以后版本)
优化键值对同步缓存操作到M2配置(使用缓存配置的务必按说明进行操作变更)
优化交易行首饰盒不根据 ui配置位置显示的问题
优化物品来源, 邮件发送的物品为系统制造
优化英雄技能检测和执行只使用一个(例:英雄烈火剑法)
注:628引擎英雄执行技能相关命令必须是英雄技能名称, cfg_magic.xls与cfg_magicinfo.xls白日门需要改成英雄
增加F6里cfg_game_data配置采集怪 ide Select.Collection = 1的情况下 不弹可选择界面
增加F6里cfg_game_data配置手机端主界面聊天栏最大显示条数 MobileMainMaxChatNum 默认值是7
增加清理沙巴克归属命令RESETCASTLE, 不需要参数
增加学习技能新命令addskille用于学习内功和连击技能, 基础技能全支持
增加怒之技能附加的伤害飘字ID105
增加内功面板按钮挂载面板ID
增加内功面板新手界面引导功能
增加cfg_sound.xls表技能(含连击)声音配置
增加内功连击自定义按钮挂载窗口ID
增加游戏面板调用OPENHYPERLINK支持内功连击
增加新手界面引导功能Navigation支持内功连击
修复自动战斗负重满了还会去拾取问题
修复商城重复商品不显示问题
修复ADDATTLIST命令参数4填1, 加60号属性无效问题-3.23同步更新
修复att68号属性对怪也有效问题
修复M2内功设置的内力恢复基数调整无效问题
修复连击技能CD无效问题
修复内挂挂机群体单体技能配置存在连击技能问题
修复战士双龙斩, 龙影, 雷霆剑法等技能在刺杀攻击中不能释放问题(需要用最新的cfg_magicinfo.xls表)
修复英雄改名特殊符号“.”提示不能修改问题
修复英雄命令读表读不出问题
修复玩家掉落装备会走仍掉任意物品前触发问题
修复合击按钮特效, 小腿以后不显示
修复新框架攻击自动下马无效问题
修复新框架VIEWPLAYER打开面板失效问题
修复镜像地图时间到了, 人物回城英雄有几率不跟随回去
修复英雄宝宝杀死怪物显示是人物杀死问题
修复英雄宝宝杀死怪物显示是人物杀死问题
优化英雄技能检测和执行只使用一个(例:英雄烈火剑法)
修复入包触发关联后技能书拾取提示持久过低问题
修复擒龙手攻击走位问题
修复PC装备栏加的面板, 鼠标显示TIPS会穿透到下层问题
修复生肖界面底图不能隐藏问题
修复人在宠物身后自动挂机人物不动问题
修复禁铜重叠后会有2个缺口 人可以跑出禁铜区域
修复滑动拉杆设置100以上会清零问题
修复新内挂挂机保护没有怪物使用随机, 在关闭后还会触发一次随机的情况
修复浑水摸鱼模式会对人形怪无效问题
修复内挂对金币不勾选拾取无效问
修复buff禁止攻击还可以平砍问题
修复优化新内挂, 自动战斗, 单群体技能释放规则
修复百分比图片direction参数2和3会造成偏移问
修复PC端交易按钮异常问题
修复杀怪爆物品 范围拾取 有可能卡出假道具捡不起来问题
修复达到了最高等级限制, 回收表回收 还是会增加经验问题
修复回收表回收给道具会显示物品来源问题
修复道具表200类给物品, 没有判断 叠加数量, 会无限叠加问题
修复CLEARMAPMON清理怪物命令石化怪无效问题
修复刀魂第3个进度条不显示问题
修复takew 命令2个手铐只收走一个问题
修复自定义属性加64号属性, 面板显示实际没效问题
修复ChangeHumNewValue不支持大数值问题
修复大刀卫士攻击范围变大问题
修复怪物表小精灵不支持修改名字颜色
修复PC装备栏加的面板, 鼠标显示TIPS会穿透到下层问题
修复擒龙手拉人后会走到 被拉的人之前的位置
修复M2-设置关闭面对面交易后PC端不能交易问题
修复M2-技能设置-治愈术-飘血设置无效问题
修复生肖界面底图不能隐藏问题
修复ReleaseMagicEx特效延时问题
修复RangeHarm和ReleaseMagicEx同时使用特效方向不对问题
修复人在宠物身后自动挂机人物不动问题
修复自定义技能@MagTagFuncEx里CHECKCURRTARGETTRACE无效问题
修复M2-技能设置-治愈术群体治愈-每次回血值 支持设置GM自己设置
修复ReloadMonsterDB Gm加载怪物后台报错问题
修复小精灵一个个拾取金币不会拾取问题
修复禁铜重叠后会有2个缺口 人可以跑出禁铜区域
修复M2-参数设置-人物死亡-时装爆率设置军鼓盾牌
修复takew 命令2个手铐只收走一个问题
修复怪物表守护字段对脚本刷的怪无效问题
修复ReloadMonsterDB Gm加载怪物表报错问题
修复人物挂机, 经常被宠物卡位走不了
修复buff禁止攻击无效问题

修复刀魂进度条第3条不显示问题
修复att表暴击74 75号属性不支持大数值问题
修复F10双击层调整层级不保存问题
修复自动挂机，有时候会站着不动的问题
修复刺杀时候 第2次没有伤害问题
修复自动挂机打怪爆东西捡东西时打开商城会超级卡问题
修复cfg_game_data.xls表zhangxianshi字段，设置了条件还是可以穿戴问题
修复buff表no_skill字段无效问题
修复buff表front_sfx_stuck字段会造成特效不消失问题
修复新内挂不支持自动火墙问题
修复红点表格使用等级常量第一次上线不生效问题
修复大血条血条数量超多时，攻击怪物卡死客户端问题
修复合成表关联的货币，满足后提示货币不足问题
修复采集怪被采集死亡后，列表没有实时刷新问题
修复SETMAGICSKILLEFFT修改魔法盾外观，地图留下盾外观重影问题
修复重新召唤神兽，圣兽，月灵等宝宝时，地图会出现2个阻挡点问题
修复行会战安全区颜色显示问题
修复支持在String.ini 里配置师徒文字提示，字段NPCSayUnMaster0KMsg【师徒关系】 NPCSayForceUnMasterMsg 【脱离师徒关系】
修复宠物在外面能攻击到安全区内的人问题
修复赤月恶魔宝宝会攻击主人会攻击NPC等
修复连接点会造成视野不刷新问题
修复RangeHarm伤害范围命令推动弓箭手问题
修复cfg_damage_numberID编号不支持大于255问题
修复魔法值超过21亿魔法盾开不起来问题
修复怪物表攻击防御等属性不支持大数值问题
修复人形怪通过-装备掉落组设置掉落，没有物品来源问题
修复RangeHarm范围伤害吸血会造成剩1血不死问题
修复没开启物品来源假人装备会显示系统给与
修复毒死的怪物没有触发@mondropitemex问题
修复没有穿武器杀人会提示加诅咒问题
修复PK地图，人物死亡掉落物品SO会是上次的问题
修复人物转职后行会里显示的还是原来的职业
修复新框架OPENHYPERLINK 21 设置-拾取无效
修复M2设置了禁止取下takew命令不支持马牌取下
修复火焰戒指治愈戒指等会加其它属性问题
修复GetDBIdxItemFieldValue投保字段不支持问题
修复M2-其它设置-麻痹禁止传送 开关无效
修复怪物不支持buff表 1列禁止攻击和行走问题
修复人形怪宝宝休息按钮无效
修复身上金币超过M2上设置的最大数量，再去弃金币，地面金币显示会有问题
修复M2-扔物控制金币设置不支持2000万以上问题
修复删除技能后魔法盾还在身上问题
修复新框架聚灵珠经验显示不刷新
修复新框架不支持BindEvent 满背包触发
修复DELDROPITEM地图参数无效问题人(物死亡后掉落的身上和背包物品立即消失不显示在地面)
修复CHANGEMOBABILITY时间参数无效问题
修复伤害吸收不支持大数值
修复ChangeModeEx护身第3个参数扣篮比例无效问题
修复M2 播报在线人数控制无效问题
修复人形怪释放群体技能会检测自己宝宝问题
修复地图参数 maxplayer(1) 限制地图多少人进入无效问题
修复[!@GuildDelMemberBefore] 退出行会 Stop 实际没退出，但显示出了问题
修复M2-无极真气设置不支持，每级递增支持0秒问题
修复宝宝攻击怪物大头像不显示归属问题
修复师徒模式 夫妻模式时候不能攻击所有人，需修复为不能攻击夫妻、师徒
修复护体神盾删除技能后还有特效问题
修复buff表格禁止行为字段不支持怪物问题
修复cfg_game_data.xls 字段IgnoreMon半月怪物问题
修复攻击人物，触发禁锢BUFF，只要站在如图的45度方位，就自动停刀问题
修复 OPENHYPERLINK 112 2无效问题
修复SETMAGICSKILLEFFT修改群体雷电术无效问题
修复怪物千年树妖攻击闪影资源问题
修复怪物足球race120_raceimg9表现问题
修复怪物触龙神出生动作资源问题
修复怪物洞蛆死亡动作资源问题
修复脚本改变宝宝移动速度时，宝宝走路异常问题
修复[新框架]删除所有称号，界面没有立即刷新
修复刺杀隔位没有伤害问题
修复移动太空步问题
修复内存溢出导致引擎崩溃问题
修复优化新内挂，自动战斗，单群体技能释放规则
修复交易时商城购买物品不对问题
修复相同国家小退锁定问题
修复新内挂保护没有怪物时使用随机，在关闭后还会触发一次随机的情况
修复SETADNEWABIL批量增加附加属性重启M2失效问题
修复H5网关相关问题
修复游戏会出现断线重连转圈圈问题
修复小精灵挡在人物前面导致人物释放野蛮不成功问题
修复人形怪佩戴斗笠外观不显示问题
修复人物带了斗笠分身有斗笠但不外显问题
修复魔法血球显示问题

修复进入跨服涉及到属性就会加65号属性问题
修复跨服骑马不能走动问题
修复跨服国家刷新问题
修复跨服视野假人问题
修复跨服结盟锁定问题
修复跨服投保装备,投保次数未返回本服问题
修复跨服组队小地图显示问题
修复跨服进入时导航栏里面 对同行会，联盟玩家没有刷新屏蔽问题
修复跨服使用幽灵盾和神圣战甲术无效问题
修复跨服英雄无极真气,幽灵盾,神圣战甲术无效问题
修复在跨服关闭英雄技能还是使用问题
修复跨服英雄道士宝宝不会被攻击
修复跨服攻击英雄出现不掉血情况
修复英雄召唤神兽,进入跨服出现神兽残影问题
修复英雄在跨服释放技能出现满血问题
修复英雄进入跨服不动攻击不掉血问题

修复英雄71号属性回血错误问题
修复几率出现英雄召唤不出来问题
修复英雄宝宝打死怪物 人物不会杀死怪物触发[!@OnKillMob]问题
修复英雄在安全区背包物品丢弃，会消失，不提示禁止安全区丢弃问题
修复英雄佩戴称号触发有问题
修复一页背包时候打开英雄背包无效问题
修复英雄距离过远时锁定无效问题
修复英雄改名()符号提示非法字符问题
修复英雄H.CHECKMAGICNAME命令无效问题
修复英雄身上装备放入人物背包提示问题
修复英雄改变外观发现没有隐藏问题
修复[!@BeginMagic]不触发合击技能问题
修复英雄半月技能会把主号算进去
修复SETBODYCOLOR 设置人物变色武器没有效果
修复89号属性英雄属性栏显示不对问题
修复英雄距离过远时,保护无效以及血量不刷新问题
修复英雄气功波不释放问题
修复英雄锁定失效问题
修复道道合击伤害不稳定问题
修复人物加入国家以后导致英雄乱攻击问题
优化英雄合击规则(释放合击将直接释放不再等待)
增加英雄ChangeModeEx支持(只支持部分)

增加英雄BUFF常量(叠加数量:<\$H.BUFFOL>剩余时间:<\$H.BUFFTR>)
增加英雄MAKEPOSITION命令多级脚本使用
增加英雄设置穿入穿怪命令
增加在英雄背包使用31类物品
增加英雄使用技能前触发
增加[0KillPlay]杀死人物触发返回变量
增加[0KillMon] 杀死怪物触发返回变量
增加[0OnKillMob] 杀死怪物触发返回变量
增加英雄身上装备掉落前触发

修复传统PC被踢出组队,一直提示问题
修复传统PC内挂保护小退不保存问题
修复传统PC修复神水无效与提示问题
修复传统PC全屏模式遮挡问题
修复传统PC飞随机出现假影问题
修复传统PC自己使用野蛋后走不动问题
修复传统PC靠墙被野蛋后卡住问题
修复传统PC盟重小地图不显示怪物红点问题
修复传统PC拍卖行购买东西都显示屠龙问题
修复传统PC诅咒10显示问题
修复传统PC仓库存取几率出现无响应问题
修复传统PC挂机几率出现卡位问题
修复传统PC超负重,交易中无法使用道具问题
修复传统PC第一次上线玩家的属性会显示错误问题
修复传统PC沙大门形象不对问题
修复传统PC组队以及行会聊天会在头顶显示问题
修复传统PC挂机设置中道士隐身有时候无法隐身问题
修复传统PC摆摊与交易状态的一些限制
修复传统PC怪物不动几率空毒问题
修复传统PCNPC商店没有根据持久计算价格问题
修复传统PC人物面向问题
修复传统PCGUI仓库移动勾选无效问题
修复传统PCADDBUTTONEX图片向上偏移问题
修复传统PC新角色攻击修改异常问题
修复传统PC拍卖行不判断背包格子问题
修复传统PC角色名字长度问题
修复传统PCSM_RUSHKUNG不更新msgx问题
修复传统PC聊天框自动喊话按钮无效问题
修复传统PC神秘装备查看方式,同步三端
修复传统PC交易前触发无效问题
修复传统PC属性栏躲避,恢复显示不对问题
修复传统PC目标锁定特效问题
修复传统PC行会封号长度问题
修复传统PC武器升级安全区无提示问题
修复传统PC叠加物品丢弃地上不显示数量问题
修复传统PC死亡后小退血量不对问题
修复传统PC切换红名攻击模式卡住问题
修复传统PC0InputString命令几率无效问题
修复传统PC金币吧自动捡取问题
修复传统PC神秘装备显示问题
修复传统PC摆摊刷物品问题
修复传统PC行会显示问题
修复传统PC买卖物品时右下已获得经验会消失
修复传统PC武器升级安全区提示问题
修复传统PC摆摊不显示自定义货币问题
修复传统PC千里传音无效问题
修复传统PC心灵启示无效问题
修复传统PC光圈锁定特效显示逻辑
修复传统PC人物面向问题
修复传统PC光标偏移问题
修复传统PC行会结盟问题
修复传统PC宣战问题
修复传统PC行会创建条件显示问题
修复传统PC充值界面金额不显示问题
修复传统PC施法后停顿问题
修复传统PC内挂自动放药功能
修复传统PC任务栏显示2个窗口问题
修复传统PC自动拾取功能(只修复以人物为中心)
修复传统PC—M2—传统客户端控制—大背包设置不保存问题
修复传统PC仓库存放取出速度过快导致的刷新不及时
修复传统PCPLAYEFFECT层级问题
修复传统PC顶戴层级问题
修复传统PCM2—传统PC客户端设置—经验颜色修改无效问题
修复传统PC传统PC地图特效播放速度过快
修复传统PCREFRESHBAG刷新背包命令无效问题
修复传统PC—M2—传统客户端控制—大背包设置不保存问题
修复传统PC仓库存放取出速度过快导致的刷新不及时
修复传统PCPLAYEFFECT层级问题
修复传统PC顶戴层级问题
修复传统PCM2—传统PC客户端设置—经验颜色修改无效问题
修复传统PC传统PC地图特效播放速度过快
修复传统PCREFRESHBAG刷新背包命令无效问题
修复传统PC人物满血状态下,加血还会飘血问题
修复传统PC人物飘血的速度过快问题
修复传统PC称号佩戴问题
修复传统PC背包按钮可以显示,但功能无效问题
修复传统PC主屏幕弹出公告不显示问题
修复传统PC行会申请列表不显示申请人名单问题
修复传统PCMoveMonToPos命令移动怪物,不会立即刷新怪物的位置
修复传统PC行会宣战和结盟面板问题
修复传统PC行会职务修改后,颜色没有实时刷新问题
修复传统PC组队退出队伍后,人名还显示在面板上
修复传统PCSendCenterMsg内容分段字体颜色显示问题
修复传统PCNPC商店无法买卖问题
修复传统PC00inputstring输入框输入后 不触发函数
修复传统PC消耗类物品,客户端不刷新问题
修复传统PC创建行会以后创建面板没有关闭
修复传统PC仓库问题m2-选项-传统PC客户端控制
修复传统PC小地图显示问题
修复传统PC人物模型斗笠外观显示问题
修复传统PCEquipShow参数B无效问题
修复传统PC允许组队勾选后不保存
修复传统PC开启挂机后,道士卡治愈有施法动作不加血问题
修复传统PC邮件不会换行问题
修复传统PC套装备注清空时会有一个小方框显示
修复传统PC删除道士角色,恢复角色时职业不对
修复传统PC物品套装功能
修复传统PC邮件功能不显示物品问题
修复传统PC充值比例界面错乱问题
修复传统PC称号栏,鼠标移动以后UI消失问题

优化传统PC注册账号流程
优化传统PC聊天信息颜色
优化传统PC头顶喊话格式
优化传统PC内观头发位置
优化传统PC安全区走路穿怪禁止穿NPC
优化传统PC安全区野蛋停顿时间
优化传统PC心灵启示技能
优化传统PC命令OpenWebSite规则
优化传统PC技能显示顺序
优化传统PC优化组队同步三端组队功能

扩展传统PC斗笠显示编号
扩展ADDBUTTONEX控制参数9=17聊天框
扩展传统PC自定义属性分类0-5
删除传统PCGUI背包按钮改为使用ADDBUTTONEX挂靠
增加传统PC分辨率800*600
增加传统PCGUI内挂排版显示功能
增加传统PCGUI交易锁定移动控制
增加传统PCGUI的好友组队、商城、排行榜功能
增加传统PCGUI设置技能栏显示5个功能
增加传统PCGUI气泡位置设置
增加传统PCGUI控制聊天框是否收缩
增加传统PC客户端敏感字(私聊,行会名字,行会公告)
增加内挂保护时间控制--关联M2游戏速度--吃药速度
增加传统PC邮件、组队、好友同步三端功能
增加传统PC商城系统同步三端功能
增加传统PC属性att_score表显示同步三端
增加传统PC邮件、气泡、属性栏GUI设置
增加传统PC内挂保护默认物品设置
增加传统PC攻击打断小退功能,M2传统PC设置
增加传统PC购买物品间隔控制,M2游戏速度--点击NPC速度
增加传统PC注册账号禁止使用中文功能
增加传统PC敏感字-同步三端
增加传统PC套装系统-同步三端套装
增加传统PCSENDMSGNEW主屏幕弹出公告
增加传统PC内挂保护默认物品显示(根据UnbindList.txt显示)
增加传统PC地图标识
增加传统PC邮件、组队、好友、结盟、交易等请求消息气泡提醒功能
增加传统PC根据cfg_att_score.xls表显示装备tips
增加传统PC聊天框显示装备tips
增加传统PC国家攻击模式同步三端
增加传统PC黑夜系统同步三端
增加传统PC武器官方外观特效显示(个别不支持)
增加传统PC衣服官方外观特效显示(个别不支持)
增加传统PC游戏面板调用命令(兼容三端命令个别不支持)
增加传统PC斗笠自定义读取规则
增加传统PC端设置装备发光特效SETITEMEFFECT(同步三端命令)
增加传统PC端内挂功能
增加传统PC端自定义属性显示(暂不支持图片与特效显示)
增加传统PC端内挂地面显示特效(同步三端命令)
增加传统PC端物品光柱特效显示
增加传统PC端大背包功能m2-选项-传统PC客户端控制
增加传统PC端物品拾取控制
增加传统PC端Addbutton 自定义按钮功能
增加传统PC端人物NPC怪物顶戴花翎问题(同步三端命令暂不支持图片)
增加传统PC端武器衣服自定义资源规则
增加cfg_model_info.xls表第AD列传统PC端外观控制
增加cfg_model_info.xls表第AE-AK列传统PC端特效资源读取
增加传统PC端登录器生成器集成表格功能
增加传统PC端m2-选项-传统PC客户端控制
注:传统PC城门怪物显示错误需修改effect.Jpk名字
注:传统PC端不读取cfg_game_data.xls设置由M2控制

英雄设置穿入穿怪命令

格式: H.THROUGHHUM 参数1 参数2 参数3
参数1:[0=恢复/1=穿人/2=穿怪/3=穿人穿怪]
参数2: 时间(秒)
参数3: 对象 (0当前人物 1自己宝宝)

//:例子
[@MAIN]
#IF
#ACT
H.ThroughHum 3 60 0
SendMsg 5 英雄60秒之内可随意穿人穿怪.

英雄背包使用31类物品

Mir200\Envir\Data\cfg_item.xls表Anicount字段填写1001
;触发QFunction-0.bt
[@STDMODEFUNC1001]
#IF
#ACT
sendmsg 0 在人物背包使用物品

[@HeroSTDMODEFUNC1001]
#IF
#ACT
sendmsg 0 在英雄背包使用物品

刮刮乐面板控件

<img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<mailto:Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<mailto:Button|x=546|y=0|img=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>Button|x=546|y=0|img=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<mailto:ScrapePic|x=123.0|y=50.0|showimg=public/word_fubentg_11.png|clearhei=20|movetime=1|link=@exit><ScrapePic|x=123.0|y=50.0|showimg=public/word_fubentg_11.png|clearhei=20|movetime=1|link=@exit>

-- 刮图
-- <ScrapePic>
-- showing 展示图片资源
-- masking 遮罩图片资源 默认 "public/mask_1.png"
-- clearhei 刮除高度 (橡皮擦大小)
-- movetime 移动橡皮擦的触发时间
-- begintime 开始点击到结束触发间隔 (移动橡皮就开始计时)
-- link 结束触发
--beginime movetime两个只能用一个

cfg_menulayer.xls表condition字段配置显示条件

条件说明：条件为元变量\$(元变量KEY)，例如\$(LEVEL)>=1表示等级大于1级显示，\$(KFDAY)>=1表示开服天数大于1显示
常用元变量职业\$(JOB)，转生等级\$(RELEVEL)，物理攻击\$(MAXDC)，魔法值\$(MAXMC)，道术\$(MAXSC)
(3.4以后的客户端用元变量，以前的不再支持)
原变量说明：http://engine-doc.996m2.com/web/#/22/1352

装备表33列装备投保字段Insurance支持根据投保次数配置投保金额（货币#投保金额）

如果填1#1#1 表示只显示投保次数，tips不显示金额
如果填2#500|2#400|2#300|2#200|2#100 表示只显示投保次数 显示金额，投保一次价格是500元宝，两次是400元宝

发送屏幕中间大字体信息

格式: SendCenterMsg 前景色 背景色 消息文字 模式 显示时间 倒计时标签 X坐标 Y坐标
范例: SendCenterMsg 0 251 欢迎玩家【<\$USERNAME>】加入<\$SERVERNAME>, 大家鼓掌欢迎! 1 12 0 150 150

占领沙巴克触发

[@GetCastle0]
#IF
#SAY
沙巴克已经被占领

命令把行会赋予沙巴克

格式: SETCASTLEGUILD 行会名字 是否触发沙巴克触发

范例：[@设置沙巴克]
#if
#act
SETCASTLEGUILD 比奇工会 1
SENDMSG 0 [比奇工会]变成沙巴克行会！

杀死镖车触发

范例：
[@CarDie] 杀死镖车触发
#IF
#act
SENDMSG 7 你杀死了<\$KILLSLAVEMASTERNAME>的镖车<\$KILLMONNAME>

点击任意采集怪物触发

范例
[@CollectMonEX]
#act
sendmsg 6 点击的采集怪IDX：<\$Param1>
sendmsg 6 点击的采集怪名字：<\$Param2>
sendmsg 6 点击采集怪物唯一ID：<\$Param3>

宠物加血命令

PETHP 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1：宠物序号
参数2： +=
参数3： 值
参数4：飘血特效ID（可以不填 不填走默认的）

范例：
[@加血]
#if
#act
PETHP x + 9 120
SENDMSG 9 宠物加血

丢弃金币前触发

范例：
[@DropGoldfront]
#IF
large <\$param1> 2000
#ACT
SENDMSG 5 丢弃金币数量是<\$param1>

扩展四则运算计算命令参数3

FORMULATION 参数1 参数2 参数3
参数1：计算公式
参数2：存入变量
参数3： 0或不填=结果四舍五入，1=丢弃掉小数
注：/代表除 *代表乘 +代表加 -代表减 %为取余数 ()优先计算括号

获取人物身上装备属性值命令

GETITEMATTIDVALUE 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1=类型（1，装备表里基础数据 2，附加属性）
参数2=属性ID
参数3=装备位置（支持-1）
参数4=保存变量
*说明
不支持获取极品属性 自定义属性的值，只支持装备表里填的基础属性和SETADNEWABIL命令增加的附加属性

范例：
[@获取身上装备属性]
#if
#act
GETITEMATTIDVALUE 1 3 1 N1
GETITEMATTIDVALUE 1 4 1 N2
SENDMSG 5 武器攻击上限是<\$STR(N1)>，下限是<\$STR(N2)>
GETITEMATTIDVALUE 1 201 1 N3
GETITEMATTIDVALUE 1 30 1 N4
SENDMSG 5 武器201属性值是<\$STR(N3)>，30体力加成值是<\$STR(N4)>

GETITEMATTIDVALUE 2 3 1 N11
GETITEMATTIDVALUE 2 4 1 N22
SENDMSG 6 武器附加攻击上限是<\$STR(N11)>，下限是<\$STR(N22)>
GETITEMATTIDVALUE 2 74 1 N33
GETITEMATTIDVALUE 2 23 1 N44
SENDMSG 6 武器附加74属性值是<\$STR(N33)>，24暴击抵抗值是<\$STR(N44)>

排行榜刷新与点击排名触发

*排行榜刷新时间间隔在M2-功能设置-其它设置-排行榜上设置
;排行榜刷新QF全局触发
;刷新触发
[@!nSort]
#if
#ACT
SENDMSG 0 排行榜已经刷新
SENDMSG 0 当前第一名是<\$SORTRANK(1,0)>
SENDMSG 0 当前第二名是<\$SORTRANK(1,1)>
SENDMSG 0 当前第三名是<\$SORTRANK(1,2)>
;排行榜点击排行名单QF触发：<\$param1>返回的是实际名次（从1开始），只支持前10名
;排行榜前十名玩家常量：<\$SORTRANK(面板ID,名次)>，这里的名次是从0开始的

:点击排名触发
[@ClickSortNo]
#if
sam11 <\$param1> 11
#ACT
MOV N\$名次 <\$param1>
FORMULATION <\$STR(N\$名次)>-1 N\$名次
SENDMSG 9 你点击了第<\$param1>名==名字是【<\$SORTRANK(1,<\$STR(N\$名次)>)>】

清掉地图某范围的怪物

格式: KillMapMon 地图名 坐标X 坐标Y 范围 怪物名(*表示不判断名称) 是否爆物品(0: 不爆, 1: 爆) 是否清尸体(0或空:不清; 1:清)
示例：
[@mail]
#ACT
KillMapMon 3 333 333 10 * 0
SENDMSG 6 地图3，坐标333,333范围10以内怪物被成功清理，不爆物品

获取当前地图怪物状态命令

mapBossinfo 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5
参数1：地图编号
参数2：怪物名称，*表示所有怪物
参数3：怪物名字格式，0=默认名称带数字，1=显示名称去掉名字末尾的数字
参数4：结果存入的变量名（字符串变量）
参数5：填空或者0表示只获取表格里刷的怪，填1表示包含表格和脚本命令刷的

结果存入：
字符串格式，多个怪物用&符号分隔
怪物名称#剩余HP百分比#剩余刷新时间（单位秒，存在的怪物刷新时间为0）#当前X坐标#当前Y坐标#归属玩家名字（如果没有归属则获取为“无”）
例如：白野猪#90#0#玩家1&黑野猪#0#300#
表示白野猪剩余90%血，已刷新，归属啊玩家1
黑野猪，0血，300秒后刷新，归属无。
*刷怪表cfg_mongen.xls 第7列第10列字段必须填1，（脚本命令刷的怪可以不用填），老的bossmap命令第7列必须填1，第10列可以不用填
脚本命令刷的怪 剩余刷新时间都为0，

范例：
[@获取当前地图怪物状态]
#if
#act
MapBossinfo 3 散财猪 0 s2 1
sendmsg 6 获取的是[<\$STR(s1)>]
sendmsg 6 获取的是[<\$STR(s2)>]

开启关闭地图参数

SetMapMode 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1：地图编号
参数2：地图参数
参数3：填空表示关闭此地图参数，填1或其它表示开启此地图参数，填其它表示地图参数里的参数
参数4：地图参数里的参数
*1 重启M2后命令无效，2.带参数的地图配置仅支持一部分，不是所有的都支持！
[@开启地图参数]
#act
SetMapMode 3 INCHP 1 100
SENDMSG 5 设置3号地图全局每秒加100点血，
SENDMSG 6 3表示地图编号，INCHP表示地图参数，1表示INCHP里的参数，100表示INCHP里的参数
SetMapMode 3 NORECALLHERO 1
SENDMSG 5 设置3号地图全局禁止召唤英雄
SetMapMode 3 PETNOATTACKHUMAN 1
SENDMSG 5 设置3号地图全局宠物不攻击人物

[@关闭地图参数]
#act
SetMapMode 3 INCHP
SENDMSG 5 关闭3号地图参数INCHP
SetMapMode 3 NORECALLHERO
SENDMSG 5 设置3号地图全局禁止召唤英雄
SetMapMode 3 PETNOATTACKHUMAN
SENDMSG 5 设置3号地图全局宠物不攻击人物

获取当前地图行会成员数量

命令:MaphanghcyGuild 参数1 参数2 参数3
参数1:地图名称
参数2:行会名字或*(“等于未加入行会人物)
参数3:保存变量
例子:
[@Main]
#if
#ACT
MaphanghcyGuild 3 <\$GUILDNAME> N0
sendmsg 5 盟重省当前<\$GUILDNAME>行会成员数量:<\$STR(N0)>人

扩展cfg_game_data.xls表WeaponLooksOrderUp层级参数

注:大部分素材无需使用,只有背剑类型素材需要使用
功能:武器是否显示在衣服外层
格式:方向(0-7)#动作ID|方向(0-7)#动作ID#模型表编号#模型表编号
例子:0#0|1#0|2#0|3#0

动作ID说明：
待机——stand=0
物理攻击——attack=2
魔法攻击——attack2=3
行走——walk=1
出生——born=9
死亡——die=4
跑步——run=5
采矿——mining=10
展示——Showstand=6
采集——sitdown=8
预备攻击——ready=11
被攻击——stuck=7

更新日志引擎版本号: 2023. 03. 23. 0三端配套客户端: 3. 3. 3传统PC客户端:23. 03. 23配套数据库:64_23. 02. 10. 0

1. 新增大数值支持
2. 新增装备批量永久新增附加属性命令
3. 新增自定义属性标题支持按图片路径按ID填写
4. 新增禁锢命令参数4 参数4=1表示不禁锢自己 2表示禁锢自己 0或空按之前的
5. 新增当前地图自动挖矿命令
6. 新增杀死自己分身命令KILLCOPYSELF
7. 新增RangeHarm参数10，群体伤害目标个数
8. 新增修改分辨率触发@SETSCREEN 和<\$SCREENWIDTH> <\$SCREENHEIGHT>实时刷新
9. 新增英雄死亡之前复活触发
10. 新增套装穿脱套装触发[@GroupItemOnEX],[@GroupItemOffEX] 返回套装ID参数<\$param1>
11. 新增宠物状态常量<\$PET0.PetState>，常量值=0-收回状态，值=1-召唤出状态，值=02-死亡状态，取消检测CHECKPETRECALL宠物状态命令
12. 新增根据指定物品唯一ID生成宠物命令NEWPETFROMITEM
13. 新增检测唯一ID装备是否穿戴命令
14. 新增cfg_game_data.xls骑马时点击攻击自动下马开关
15. 新增cfg_game_data.xls骑马下是否关闭自动开盾开关
16. 新增英雄宝宝名字获取
17. 新增英雄宝宝修改属性
18. 新增英雄属下走人物一套休息攻击开关
19. 新增M2—英雄设置—英雄攻击距离设置
20. 扩展英雄多级脚本使用参数HP。（怪物无效）
21. 新增获取英雄自定义属性常量<\$H.CUSTABIL[200~249]>
22. 新增骑马状态下麻痹,红毒,绿毒,冰冻显示效果
23. 新增跨服宠物功能(不支持跨服修改属性)
24. 新增宠物被魔法攻击、物理攻击触发@StruckOfPet @MagicStruckOfPet
25. 新增宠物常量宠物血量百分比常量: <\$PetX.HPRATE>
26. 新增回收总数常量<\$RECYITEMSCNT>
27. 新增排行榜前十名玩家常量<\$SORTRANK(面板ID,名次)>，ID和名次都支持变量，只能获取前10名玩家名字0-9
28. 新增红点表格cfg_redpoint.xls字段offset新增参数: 红点显示位置配置
29. 新增前端标签支持透明度命令opacity 不透明度 0-255 默认255全显
30. 新增前端标签EquipShow DBItemShow <EQUIPITEMS> MKItemShow 参数: effectshow =1只显示背包 =2只显示内观 =0不显示 默认值为1
31. 新增前端标签a=7上下居中,a=8左右居中
32. 新增背包道具显示到格子前端参数condition2，支持筛选对应装备表 道具表 自定义字符分类2（第30列）例子: BAGITEMS|condition2=99#88
33. 新增排行榜玩家主号和英雄切换触发
34. 新增排行榜扩展OPENHYPERLINK参数用于合击版附带完整脚本
35. M2查看-列表信息-新增禁止清理怪物列表 用于脚本命令CLEARMAPMON禁止清理的怪物名单
36. M2-功能设置-其他设置. 新增地图传送门不检测门阻挡点开关(新沙巴克右城墙进入问题)
37. M2-参数设置-时间控制内新增记忆传送间隔设置
38. 新增string.ini掉落配置[[%G.Item]表示装备改名掉落提示（没有改名则显示装备表名字）
39. 新增ctrl+F10双击首饰柜调层级

- 40. 新增怪物表16列 新增32中毒后可以回血参数
- 41. 新增合区变量自定义全局变量
- 42. 增加高效率按键值对操作命令
- 43. 新增增加宠物攻击表现删除宠物攻击表现命令
- 44. 新增cfg_att_scorea.xls字段excolor附加属性字体颜色
- 45. 新增cfg_game_data.xls字段setTipsAttrTitle基础属性文字配置
- 46. 新增合区自定义变量运算功能
- 47. 新增通区功能(新)
- 48. 增加敏感词检测命令

- 修复game_data.xls表字段JPContainstr判断极品47-48.设置背包特效与装备内观特效无效问题
- 修复LINKITEMBYMAKEINDEX命令goto失效问题
- 修复自定义怪不支持加攻速问题
- 修复74 75切割飘字自己能看见他人看不见
- 修复M2人物上线开始记录技能CD无效问题
- 修复攻击下限高于上限伤害会过亿问题
- 修复人物上线勾选记录技能CD，前端显示没有读秒
- 修复半月攻击自定义怪，主怪无伤害
- 修复自定义技能和BUFF加的att表20号属性攻速无效
- 修复倒计时标签会偶尔会出现下划线问题
- 修复红点 等级变量条件的常量问题
- 修复全服进入LOGOUT踢人手机端会自动重连导致提不掉PC端正常--LOGOUT，新增参数1 填1表示手机不重连
- 修复-mapmove参数4范围 不支持变量
- 优化内挂屏蔽怪物-隐藏名字血条
- 修复[@HeroStruckDamageBB] 英雄宝宝被攻击无效问题
- 修复MAPEFFECT参数7无效问题
- 修复还击红名灰名玩家自己会掉幸运--
- 修复MapBoss 获取当前地图BOSS状态怪物死亡后能获取到大概清理尸体后就获取不到了
- 修复回收常量会把没有回收的极品也加进去问题
- 修复十步一杀麻痹玩家， 玩家会灰名问题
- 修复身上元宝不够，双击去开聚灵珠 会扣除元宝，聚灵珠开不了问题
- 修复宠物在安全区杀人问题
- 修复M2-信息控制-GM 发送广播信息无效
- 修复H.CheckMagicName刚招出来检查是正确的 下次招出来检测就不对问题
- 修复地图镜像后，镜像地图会有原来地图的连接点
- 修复NPC表格设置朝向后加载NPC，NPC特效没有加载出来不显示了
- 修复HumanDropUseItem 掉落物品有归属导致其它玩家不能拾取
- 修复红点按钮使用变量后刷新问题，
- 修复输入框，勾选框，滑杆 挂在按钮上获取不到值的问题
- 修复地图参数DECMONEY金币扣完了不回城，绑定金币无效问题
- 修复takew命令只收走一边手铐问题
- 修复cfg_game_data.xls 表禁止技能暴击NoBJSkillID字段战士技能无效问题
- 修复十步一杀M2勾选禁止穿物还是可以穿问题
- 修复CHANGEMOBABILITY参数6无效问题
- 修复行会聊天经常出现消息发送失败问题
- 修复pc端点挂机以后小退会崩溃问题
- 修复ATT表17号属性毒物躲避前端显示不正确问题
- 修复新内挂 选择群攻技能 单体技能 小退不保存问题
- 修复自动战斗寻路过程中不自动反击问题
- 修复内挂自动合击安全区一直释放问题
- 修复GetMapGate连接点到时间不自动删除问题
- 修复GetStoneCount检测问题
- 修复ATT表48号防毒属性对毒素武器无效问题
- 修复四则运算取整问题
- 修复显示倒计时信息SENDDelayMsg 换地图消失参数无效问题
- 修复师徒关系强行解除后的常量显示问题
- 修复技能幽冥火符M2上的攻击范围设定问题
- 修复layerid改变后参数reload=1无效导致按钮刷新无效问题
- 修复红点等级变量条件的常量问题
- 修复滑杆拉动球波动问题
- 修复自定义怪攻击生效规则适用次数无效问题
- 修复怪物cfg_att_score.xls属性表支持ID[15,21,23,24,25,26,27,34,35,36,37,63,64,68,71,74,75,79,80,81,82,84,85,89,90.]无效问题
- 修复进包动画效果问题
- 修复ChangeSlaveAttackHumPowerRate 命令加的属性只对人有效问题
- 修复裂神符技能造成怪物卡顿漂移状态问题
- 修复国家频道发送物品不显示和国家聊天人名后冒号不显示问题
- 修复国家刷怪，禁止本国玩家攻击后，英雄还能攻击问题
- 修复自定义怪物，远攻单个目标配置时，技能的击中特效目标错误问题
- 修复PC宋体字下划线颜色显示问题
- 修复镜像地图会出现原地图连接点问题
- 修复自动挂机卡住问题
- 修复物品规则7死亡必爆失效问题
- 修复骑马状态十步一杀卡住问题
- 修复跨服BUFF表dis_action字段128锁定血量无效问题
- 修复跨服死亡复制装备问题
- 修复跨服被毒以后死亡,小腿重新上线状态没有消失
- 修复跨服中毒后掉血2次
- 修复跨服人物会攻击自己国家怪物问题
- 修复骑马状态下,从跨服回到本服坐标问题
- 修复跨服回到本服后,再次进入跨服，国家丢失并不能加入问题
- 修复英雄不自动释放裂神符
- 修复给英雄加BUFF攻魔道属性刷新和绿字提示问题
- 修复检测英雄技能名字偶尔无效问题
- 修复英雄不支持H.ATTACKMONSTER_HP问题
- 优化英雄学习技能提示

- 修复传统PC端人物满血状态下，加血还会飘血问题
- 修复传统PC端人物飘血的速度过快问题
- 修复传统PC端称号佩戴问题
- 修复传统PC端背包按钮可以显示，但功能无效问题
- 修复传统PC端主屏幕弹出公告不显示问题
- 修复传统PC端行会申请列表不显示申请人名单问题
- 修复传统PC端MoveMonToPos命令移动怪物，不会立即刷新怪物的位置
- 修复传统PC端行会宣战和结盟面板问题
- 修复传统PC端行会职务修改后，颜色没有实时刷新问题
- 修复传统PC端组队退出队伍后，人名还显示在面板上
- 修复传统PC端SendCenterMsg内容分段字体颜色显示问题
- 修复传统PC端NPC商店无法买卖问题
- 修复传统PC端@@inputstring输入框输入后 不触发函数
- 修复传统PC端消耗类物品,客户端不刷新问题
- 修复传统PC端创建行会以后创建面板没有关闭
- 修复传统PC端仓库问题m2-选项-传统PC客户端控制
- 修复传统PC端小地图显示问题
- 修复传统PC端人物模型斗笠外观显示问题
- 增加传统PC斗笠自定义读取规则
- 增加传统PC端设置装备发光特效SETITEMEFFECT(同步三端命令)
- 增加传统PC端内挂功能
- 增加传统PC端自定义属性显示(暂不支持图片与特效显示)
- 增加传统PC端内观地面显示特效(同步三端命令)
- 增加传统PC端物品光柱特效显示
- 增加传统PC端大背包功能m2-选项-传统PC客户端控制
- 增加传统PC端物品检取控制
- 增加传统PC端Addbutton 自定义按钮功能
- 增加传统PC端人物NPC怪物顶戴花翎问题(同步三端命令暂不支持图片)
- 增加传统PC端武器衣服自定义资源规则

增加cfg_model_info.xls表第AD列传统PC端外观控制
增加cfg_model_info.xls表第AE--AK列传统PC端特效资源读取
增加传统PC端登录器生成器集成表格功能
增加传统PC端m2-选项-传统PC客户端控制
注:传统PC端不读取cfg_game_data.xls设置由M2控制

[dev上传工具]增加秘钥功能,可在后台查看
使用秘钥可大幅度防止资源被盗问题
[dev上传工具]增加自动把9999动画资源打进补丁里
[资源调整工具]增加顶戴外观调整锚点
[资源调整工具]增加所有类型支持修改单方向偏移
[地图打包工具]修复批量打包个别资源失败问题
[地图打包工具]修改地图参数合并文本存放位置
[地图打包工具]优化图片数量推荐准确度
[物品备注工具]修复一处读取格式问题
[996集成工具]增加纯PC导图工具
[996集成工具]增加dev多版本打包,具体使用请看教程
[压缩加密工具]增加同时压缩加密功能
[地图修改工具]增加修复不存在地图资源编号导致加载慢问题
[表格更新工具]优化表格占用问题
[表格更新工具]修复game_data重复问题
[资源调整工具]内观裸模界面恢复了移动裸模勾选项
[图片工具]图片名称含有其他字符时重命名导致顺序错乱问题
[压缩加密]压缩DEV资源时对svn文件进行忽略处理
[地图资源打包]修复打包Obj,smtiles,tiles资源时卡住导致打包失败!

1.大数值说明

B变量数字型个人变量,可保存,最大值无限制,适用大数值操作,100个(B0 - B99)（存放在SQL角色数据库）
现有变量不支持大数值，B变量才支持大数值
等级 和 货币不支持大数值
永久属性USEBONUSPOINT、GIVE带属性装备命令不支持
SETMAGICSKILLEFFT SETTITEFFECT命令参数编号只支持65535内

2.装备批量增加附加属性命令

格式：SETADDNEWABL 参数1 参数2 参数3
参数1：装备位置
参数2：运算符(+,-=)
参数2：属性组(3#3#4|3#3#5)

例子：
[@附加属性]
;身上武器增加附加属性
#IF
#ACT
SETADDNEWABL 1 = 3#3#2|3#4#10|3#4#2|3#5#10|3#23#2|3#74#10

3.自定义属性分类名称支持按图片路径按ID填

1.图片必须放在指定目录：res/custom/tiptitle/xx.png，图片ID为纯数字编号（建议3位数内）
2.脚本命令：ChangecustomItemText 1 <IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID> 分类位置

例子：
#IF
#ACT
ChangecustomItemText 位置 <IMG:1>\<IMG:2>\<IMG:3>\<IMG:4>\<IMG:5>\<IMG:6>\<IMG:7>\<IMG:8>\<IMG:9>\<IMG:10> 5

4.ChangeModeEx禁锢自己和他人

格式：ChangeModeEx命令 禁锢新增参数4，1表示不禁锢自己 2表示禁锢自己 0或空按之前的

例子：
[@Attack]
#IF
#act
ChangeModeEx 11 20 2 1
sendmsg 5 你禁锢的是他人，没有禁锢自己

5.当前地图自动挖矿命令

格式：AUTOPILESTONEXY 参数1 参数2
参数1：坐标X
参数2：坐标Y

例子：
[@挖矿命令]
#IF
#ACT
Mapmove D401 52 156
AUTOPILESTONEXY 54 153
sendmsg 5 玩家携带鹤嘴锄自动挖矿去了

6.杀死自己分身命令KILLCOPYSELF

格式：KILLCOPYSELF
参数：无

例子：
[@杀死分身]
#act
KILLCOPYSELF
sendmsg 6 杀死自己的分身！

7.新增RangeHarm参数10，群体伤害目标个数

格式：RangeHarm 附加伤害效果RangeHarm参数10， 值=群体伤害目标个数
例子：
[@Attack]
#IF
#act
RangeHarm <\$X> <\$Y> 12 3000 1 2 0 0 56 2
SENDMSG 6 当前屏幕12格范围内，随机有2只怪物被击退3格

8.新增修改分辨率QF触发@SETSCREEN

例子：
[@SETSCREEN]
#IF
#ACT
sendmsg 5 分辨率改变触发宽【<\$SCREENWIDTH>】高【<\$SCREENHEIGHT>】

9.英雄死亡之前复活QF触发@HeroNextDie

例子：
[@HeroNextDie]
#if
EQUAL N\$张学友 0
#ACT
MOV N\$张学友 1
h.ChangeModeEx 23 1 1

10.新增套装穿脱套装触发[@GroupItemOnEX],[@GroupItemOffEX]返回套装ID参数<\$param1>

例子：
[@GroupItemOnEX]
#if
#ACT
SENDMSG 5 当前触发的套装ID是<\$param1>

11.宠物状态<\$PETX.PetState>常量

x表示当前宠物或宠物编号
例子：
[@宠物状态]
#if
EQUAL <\$PET0.PetState> 0
#act
SENDMSG 9 宠物0在回收状态
#if
EQUAL <\$PET0.PetState> 1
#act
SENDMSG 9 宠物0召唤出状态状态

#if
EQUAL <\$PET0.PetState> 2
#act
SENDMSG 9 宠物0在死亡状态

12.根据指定物品唯一ID生成宠物命令NEWPETFROMITEM

说明 1 物品必须是StdMode=201的物品才能创建宠物
2 因为是异步的，无法紧跟召唤和获取序号（创建后不能马上加召唤命令）

格式：NEWPETFROMITEM 参数1

参数1：宠物道具唯一ID

例子：
[@生成宠物]
#if
#ACT
NEWPETFROMITEM <\$STR(N1)>
SENDMSG 9 宠物道具唯一ID<\$STR(N1)>

13.增加检测唯一ID装备是否穿戴命令

格式：SETADDNEWABL 参数1

参数1：唯一ID

//例子：
[@main]
#if
CHECKMAKEINDEXBYBODY <\$USEITEM[0]>
#act
sendmsg 6 穿戴了唯一ID：<\$USEITEM[0]>
#elseact
sendmsg 6 没有穿戴

- 新增百分比修改速度命令
- 新增判断当前攻击模式命令：CHECKATTACTEFF 参数1：0-正常，1-暴击，2-格挡（建议在攻击\受伤害前触发使用）
- 新增设置当前攻击飘血样式命令：SETATTACKEFFTYPE 参数1：cfg_damage_number.xls表里的ID，（当次有效，下次清零）
- 新增cfg_att_score.xls表吸血属性开关设置命令 SETSUCKHP 参数1：0-不吸血 1-吸血
- 新增气泡引导回功功能
- 新增召唤自己分身命令RecallSelf
- 新增设置下次攻击伤害命令SetNextDamage
- 新增传送给传送前QF触发：@BeginTeleport，支持stop
- 新增物品来源获取命令GetItemFrom
- 新增获取自定义属性标题和颜色命令
- 新增获取装备宝石数量命令GetItemStoneCount
- 新增获取身上所有装备宝石数量命令GetStoneCount
- 新增自动拾取模式:PICKUPITEMS 参数支持一个拾取
- 新增收到私聊信息触发@PrivateChat接口
- 新增指定人物身上掉落装备命令HumanDropUseItem
- 新增邀请组队前QF触发@InviteGroup
- 增加后台扶持账号充值判断参数<\$param4>=1真实充值，<\$param4>=0扶持充值
- 新增支持修改键值对命令，格式SETSTRVALUEKEY 变量名称 原主键 新主键
- 新增设置、删除安全区ADDSTARTPOINT命令（重启M2消失）
- 新增滑动拉杆脚本组件
- 新增菜单下拉选项脚本组件
- 新增宠物系统功能
- 新增[@heroSlavebb]英雄获得宝宝触发
- 新增英雄用脚本命令释放技能
- 新增英雄扔物品触发命令
- 新增极品地面闪光显示，打包特效id5017特效资源放入DEV特效目录
- 新增被攻击时攻击者X,Y坐标常量X:\$CURRTARGETCURRX Y:\$CURRTARGETCURRY
- 新增装备备注 外框特效 上下层级 <ID=3|TEXIA0:9#10#10#0.8#0.8|30#0#0.8#0.8&3#0> &0 为下层 不写为上层
- 新增CHANGEMOBILITY新增参数5:填1表示修改宝宝原有属性,不填为按附加的
- 新增师徒名字常量,师傅常量:<\$SFNAME>徒弟常量:<\$TDNAME1">5
- 新增师徒攻击模式
- 新增删除装备所有自定义属性命令CLEARCUSTOMITEMABIL 装备位置(-1为 OK框 0-100 装备位置) 删除后判断为非极品
- 扩展ChangeModeEx 23 复活 参数4，填1屏蔽复活提示信息
- 扩展ChangeModeEx 19 参数3护身掉蓝比例(设置100表示吸收所有伤害，设置50则只吸收一半)
- 扩展怪物支持35、36、37、71、74、75、81、82号属性
- 扩展自定义输入框 type 输入类型 3绝对值数字（输入09显示9）
- 扩展GetItemNameByMakeIndex参数3，填1表示获取改名后的装备名字
- 新增采集类怪物
- 新增交易后触发@DealEnd
- 新增自定义OK框检测矿石纯度命令

新增M2—死亡掉落一对英雄生效
新增M2—英雄设置—道士英雄跟随隐身选项
新增M2—英雄设置—远程英雄攻击频率控制
新增M2—英雄设置—战士英雄刀刀刺杀选项
新增M2—技能魔法—施毒术-红毒降点设置
新增M2—技能魔法—技能破防破盾比例调整（只支持cfg_game_data.xls表UseNewHitDmgType字段要启用战士隔位新模式）
新增M2—物品装备—攻击状态-开启魔法攻击支持带毒
新增M2—技能魔法—增加勾选项，气功波可以同等级推动
新增M2—选项—参数设置-城堡参数,攻城期间不刷怪,勾选项

新增ctrl+F10 交易行-人物面板调编辑
新增内挂表，显示设备platform字段新增参数99，表示游戏内不显示该项而实际有效果
新增新内挂自定义召唤技能ID26
新增新内挂增加3014配置字段（英雄生命低于多少时自动收回）
新增新内挂扩展mainpos字段，支持游戏界面开启关闭按钮显示配置
新增NPC表 游戏中显示的名字字段支持 A变量G变量支持实时刷新，设置范例：A18
新增神圣一击支持cfg_damage_number.xls飘字，飘字ID为13
新增cfg_game_data.xls字段WeaponLooksOrderUp客户端层级显示调整控制
新增cfg_game_data字段BagSUILoadDelay，填1，用来修复自定义背包UI，打开时添加自定义按钮错位问题

新增cfg_game_data 字段 disableKeys （1禁止自动战斗快捷键）
新增cfg_game_data.xls字段HeroStateHideWithAssist英雄信息栏跟随导航栏隐藏显示变动
新增cfg_game_data.xls字段dark黑夜系统，关联M2--假人设置--关照系统勾选禁止免蜡烛-地图参数填dark
新增cfg_game_data.xls字段skill_move_main填1=关闭PC端技能按钮拖拽

优化PC登录器打开时客户端资源释放在非系统盘中
优化自定义按钮挂接点（新内挂-视距301 ---变更---> 新内挂-视距305）
优化法师火墙技能设置时间修改为秒

修复addmpper无效问题
修复使用技能触发野蛮会触发多次问题
修复官方表magicinfo中飓风破的一处错误参数配置
修复禁锢后地图障碍没有消失问题
修复黑夜模式带蜡烛 跟火把时候会全黑 要动一下在亮问题
修复技能图标图片支持jpg和png两种格式
修复小退等级不刷新显示为0级问题
修复手机端不优先释放隔位刺杀问题
修复内挂保护设置随机，回城，在安全区穿戴加血的装备会触发保护的问题
修复法师人形怪死了盾还在问题
修复ThrowItem 时间参数无效问题
修复人形怪宝宝锁定按钮无效问题
修复新套装对时装首饰无效问题
修复站着不动 不自动恢复魔法值问题
修复道道合击四段伤害问题
修复@MonDropItemEX @MonDropItemXX 触发改名不实时刷新
修复联盟聊天频道无效问题
修复怪物表Custommonster字段 设置躲避距离后怪物会反复前进后退问题
修复自定义属性查看属性错乱问题
修复使用技能触发野蛮会触发多次问题
修复HUMANHP AddhpPer飘血他人看不见问题
修复HUMANHP减血他人看血条不实时刷新问题
修复PC端半月技能提示问题
修复自定义输入框 type=1 时候 手机端可以输入 /*-问题
修复攻杀剑术 cfg_magicinfo 字段 locktarget 为1 时，近身自动释放 隔位不释放，为0走默认配置无效问题
修复绑定物品 锁头，在拍卖行选择栏处不显示锁头
修复ADDBUTTON 300 1新内挂 自定义按钮无效问题
修复刷怪的这个颜色设置手机端有效pc无效问题
修复 PC右键点击跑会出菜单问题问题
修复开启背包格子不实时刷新问题问题
修复物品规则20=禁止佩戴左手，会触发装备对比问题
修复game_data配置isHideAuctionGuild 不生效问题
修复野蛮后会卡位问题
修复十步一杀技能设置“禁止穿越玩家”导致技能失效问题
修复装备持久没有了负重不实时刷新问题
修改-M2设置-师傅获得声望点数不对问题
修改自定义怪物表物理攻击魔法攻击改成人物受到物防还是魔防
修复自定义怪物做的宝宝对人攻击不触发 [@attackPet]
修复毒素武器文本 PoisonWeapon.txt 不支持 ATT表48号防全毒属性问题
修复CHANGEJOB转职会触发升级触发问题
修复ATT表38号属性无效问题
修复-弓箭卫士朝向不能设置问题
修复GiveOnItem命令给予到身上的装备设置来源无效
修复-脚本加的蓝血不飘字问题
修复辅助型技能触发，全体攻击模式下会触发，行会模式下不会触发
修复-HUMANHP AddhpPer加减血血条不实时刷新问题
修复-H. HUMANHP不支持飘字问题
修复MAKEPOSITION绿毒不显示扣血飘字
修复CheckHumanState 3无极真气检测无效
修复系统NPC商店购买前触发[@UserBuyItem] S0获取的值是空的问题
修复脚本命令释放技能没有伤害及开天斩只能打1格问题
修复祖玛教主死亡后会出现空气墙问题
修复PC端已出现锁定光圈，雷电术还是打在其他地方问题
修复顶戴挡住喊话文字问题
修复界面描点参数a=4时 字体变模糊问题
修复物品重新上架拍卖行，上架金额M2限制无效问题
修复道士 施毒术 群体施毒 幽灵盾 战甲术 捆魔咒 心灵启示 噬魂沼泽技能没有计算幸运和最高道术上限问题
修复拾取小精灵数量计算在<\$SLAVECOUNT>宝宝数量里的问题
修复半月弯刀对怪物位置判断导致少刮怪问题
修复新内挂不支持多少级不显示人名问题
修复自定义怪物群体攻击，多次释放拍动作问题、自定义怪物物理攻击，怪物死亡了特效还在播放问题
修复自定义技能删除重新学习CD时间会被清理掉
修复合成界面按ESC会导致客户端崩溃问题
修复LINKITEMBYMAKEINDEX关联物品获取背包物品数量<\$LINKITEM. COUNT>错误问题
修复改名后的装备名字 常量<\$G. CURRTENAME>无效问题
修复自定义按钮 9 挂载 行会列表到申请列表错误问题
修复人物属性登录不刷新属性问题
修复怪物大血条显示归属玩家名有一定几率错误问题
修复按shift键 会释放技能问题
修复-技能表DefPower DefMaxPower字段超过255无效
修复CHANGEEXP减经验异常问题
修复物品表 跟装备表 备注对不上的问题
修复施毒术小退施毒术消失上线人物颜色没变回来问题
修复系统合成, 货币显示相关联货币数量
修复行会传送命令@GuildReCall无效问题
修复TASKTOPSHOW任务置顶无效问题
修复通过脚本增加技能熟练度升级后面板不刷新问题
修复狮子吼麻痹时间不稳定问题
修复M2-物品设置-新增属性里面衣服、头盔类，不保存配置问题
修复极品配置40~44无效问题，自定义属性为68类型，装备标记为69类型
修复怪物素狐race131和赤狐race132攻击上下范围过大问题
修复国战FIGHT6参数地图中，同行会不同国家，对方宝宝名字颜色问题
修复护体神盾在M2功能设置中提示文字勾选无效问题
修复修复怪物大血条播放效果
修复PC端技能面板下拉时文字提示会溢出面板
修复消息条目过多时导致发送信息无效问题
修复怪物无归属爆率文本里设置变量无效导致全部爆出问题
修复MAPEFFECT 自己可见参数无效问题
修复师徒系统出师奖励错误
修复道士分身术, 分身不使用无极真气问题
修复分身攻击人物只释放雷电术问题
修复交易栏交易货币提示一直是金币的问题
修复PC端的首饰盒图片素材被缩放问题

修复跨服人物死亡复制装备问题
修复跨服行会联盟失效
修复跨服虹魔套装吸血属性不支持问题
修改跨服BUFF规则只允许在跨服生效
修复跨服小精灵失效问题

修复英雄锁定需要锁定2次
修复战士英雄刺杀生效几率低
修复英雄首饰盒装备无法拖动取下
修复42号属性怒气恢复增加对英雄无效
修复勾选开启组队按钮以后召唤英雄会关闭组队
修复Getuseritemname取装备位置对英雄无效
修复道士英雄飓风不使用问题
修复同地图英雄守护模式距离短问题
修复跨服英雄爆出物品问题
修复内挂设置英雄跟随主人攻击无效问题
修复81号属性对怪物吸血, 会吸取英雄血量需修复
修复英雄会无限空降迫人问题

功能: 物品来源获取
命令: `GetItemFrom` 装备位置 类型(0-4) 变量名
类型:
0: 物品来源 (0: 未知; 1: GM制造; 2: NPC制造; 3: 商店购买; 4: 怪怪掉落; 5: 系统给予; 6: 挖矿获取; 7: 宝箱获取; 8: 宝箱获取; 9: 挖肉获取; 10: 捕捉获取)
1: 地图
2: 杀死怪物

3: 经手人
4: 时间

10.获取自定义属性标题和颜色

功能: 获取自定义属性标题和颜色
命令: 获取标题文字 GetCustomItemText 参数1=装备位置 参数2=分组id(0-5) 参数3=保存变量
获取标题颜色 GetCustomItemTextColor 参数1=装备位置 参数2=分组id(0-5) 参数3=保存变量
示例:
[@获取自定义属性标题和颜色命令]
#F
#ACT
GetCustomItemText 1 0 S1
SENDMSG 6 武器自定义属性0组标题文字内容为<\$STR(S1)>
GetCustomItemTextColor 1 0 N1
SENDMSG 6 武器自定义属性0组标题文字颜色为<\$STR(N1)>

11. 获取装备宝石数量命令

功能: 获取装备宝石数量命令
命令: GetItemStoneCount 参数 装备位置 宝石名称(不分名称可用 *) 变量
示例:
[@获取装备宝石数量命令]
#if
#act
GetItemStoneCount 1 * N10
SENDMSG 6 你的【<\$WEAPON>】上面共有宝石: <\$STR(N10)>

GetItemStoneCount 1 攻击青宝石(初级) N10
SENDMSG 6 你的【<\$WEAPON>】上面共有【攻击青宝石(初级)】: <\$STR(N10)>

12.获取身上所有装备宝石数量

功能:获取身上所有装备宝石数量
命令: GetStoneCount 参数 宝石名称(不分名称可用 *) 变量
示例:
#if
#act
GetStoneCount * N10
SENDMSG 6 你的身上所有宝石共有宝石: <\$STR(N10)>

GetStoneCount 攻击青宝石(初级) N10
SENDMSG 6 你的身上【攻击青宝石(初级)】共有宝石: <\$STR(N10)>

13.扩展小精灵自动拾取模式

PICKUPITEMS
参数1: 0=以人物为中心拾取, 1=小精灵为中心拾取 3=以小精灵为中心小精灵一个个拾取 4=以人物为中心小精灵一个个拾取
参数2: 拾取范围 (32位最大: 6格 64位最大: 8格)
参数3: 拾取毫秒间隔最小500毫秒
说明:小精灵移动速度,到怪物表里面可以设置

14. 收到私聊信息触发

功能: 收到私聊信息触发
命令: @PrivateChat
示例:
[@PrivateChat]
#act
SENDMSG 9 你有一条私聊信息请查收!

15.指定人物身上掉落装备

功能: 指定人物身上掉落装备
命令: HumanDropUseItem 参数1 参数2
参数1: 装备位置 (-1表示随机位置, 0~120为指定装备位置: 0~16 身上物品 17~18 时装 19~30 十二生肖)
参数2: 爆出物品后记录物品名字字符串变量"
示例:
[@killplay]
#F
#ACT
HumanDropUseItem -1 S0
sendmsg 6 你杀人了, 指定爆出对方身上装备: <\$str(s0)>一件

16.邀请组队前触发

功能: 邀请组队前触发
命令: @InviteGroup, 支持STOP
示例:
[@InviteGroup]
#F
CHECKLEVELEX < 50
#act
Stop
sendmsg 6 等级不到50级, 禁止邀请别人组队!

17.后台扶持账号充值判断参数<\$param4>

功能: 后台扶持账号充值判断参数
命令: @ReCharge 返回参数<\$param4> =1真实充值, <\$param4>=0扶持充值
示例:
[@ReCharge]
#F
EQUAL <\$param4> 1
#ACT
sendmsg 7 真实充值

#F
EQUAL <\$param4> 0
#ACT
sendmsg 7 扶持充值

18.修改键值对

功能: 修改键值对
命令: 格式SETSTRVALUEKEY 变量名称 原主键 新主键
示例:
[@main]
#if
#ACT
mov T1 1=2,2=1,996=2,引擎=3

#if
#ACT
;修改主键“引擎”为“M2”
SETSTRVALUEKEY T1 引擎 M2
SENDMSG 6 <\$STR(T1)>打印值: 1=2, 2=1, 996=2, M2=3

19. 脚本命令设置安全区

功能: 脚本命令设置、删除安全区
格式: 增加安全区: ADDSTARTPOINT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1：地图编号
参数2：自定义安全区编号
参数3：安全区光柱特效类型（参考cfg_startpoint.xls表安全区配置）
参数4：安全区坐标及中心点（参考cfg_startpoint.xls表格安全区配置）
删除安全区：
格式： DELSTARTPOINT 参数1 参数2
参数1：地图编号
参数2：自定义安全区编号
*说明： 1. ADDSTARTPOINT命令设置，重启M2消失不保存
2. 删除安全区DELSARTPOINT命令，只支持删除ADDSTARTPOINT命令设置的安全区，

示例：
[@脚本命令设置安全区]
#IF
#ACT
ADDSTARTPOINT 3 1 4 343#320#343#328#351#328#351#320#347#324

[@删除安全区]
#IF
#ACT
DELSARTPOINT 3 1

//更新日志 引擎版本号: 2022.12.08.0 配套客户端: 3.3.1

1. 增加修改行会职位命令
2. 增加键值对主键常量
3. 增加键值对排序命令
4. 扩展人物死亡时触发掉落记录
5. 增加行会编辑封号前QE触发
6. 增加时间戳转换月日年时分秒
7. 增加货币超出21亿触发
8. 增加宝宝嘲讽命令
9. 增加四则运算取余数，%为取余数
10. 增加人形怪套装复活属性支持
11. 增加Input @@InPut增加开启输入内容敏感字符过滤, 适用喊话敏感字屏蔽
12. 增加PC端场景字为宋体(根据gamedata: setTipsFontSizeVspace参数进行显示)
13. 增加PC端技能可拖动至主页面功能
14. 增加PC端支持技能图标拖动至主屏幕
15. 增加宝宝唯一ID常量<\$ATTACTBBID>
16. 增加好友面板-黑名单, 增加添加名单按钮功能
17. 增加联盟聊天频道
18. 增加宝箱双击关闭功能
19. 增加自定义怪物表15、16、17列字段： 召唤术、绑定属性表ID、和buff字段
20. 增加创建镜像副本ADDMIRRORMAP 参数7参数8，返回地图的X,Y坐标
21. 增加支持行会离线成员显示离线天数
22. 增加获取伤害值常量<\$DAMAGEVALUE>
23. 增加MAPEFFECT在地图上播放魔法增加参数8，0在或者空特效在人物 怪物后面播放 1在前面
24. 增加前端界面宝宝锁定按钮
25. 增加跨服增加英雄功能
26. 增加前端面板增加禁止打开背包装备栏参数forbidBagEquip
27. 增加新内挂面板配置说明书搜索:新内挂
28. 增加英雄支持国家模式
29. 增加获取装备的自定义属性指定组指定位置的值GetCustomItemValue
30. 增加BLUFF：雷霆剑法击中几率触发，目标变色，并附加伤害，buff表ID:21
31. 增加战士技能：纵横剑术，龙影剑法，雷霆剑法，双龙斩，武力盾，
增加法师技能：火焰冰，冰霜雪雨，五雷轰
增加道士技能：禁铜术，幽冥火符，道力盾

优化PC端聊天头顶文字发送不带描边问题

优化PC端非平滑模式影子闪屏问题

优化红点表条件字段“|”和“&”混合使用时需要加[]括号，如[N1>1&N2>2][N3>3&N4>4]

优化200类道具解包时，初始为自动解包shape为1，子包shape为0时，则不自动使用子包

优化道具TIPS备注上下间隔问题

优化全部技能动作施法间隔(参照更新目录中的：cfg_skill_present.xls表配置并构建lua)

增加M2诅咒新计算方式:下限高于上限时,幸运九最小伤害,诅咒九最大伤害. M2-功能设置-基本功能-诅咒新计算方式

增加M2扩展自定义装备至120号位置(M2-选项-游戏参数-穿戴配置)

增加M2-技能设置-法师技能-冰霜群雨-冰冻忽视等级勾选项

增加M2-技能设置-道士技能-治愈术/群体治愈术,增加每次回血飘字数值设置，默认5点

增加M2-技能设置-群体施毒术增加时间控制-防全毒属性优先级高于勾选必中的施毒术

cfg_setup.xls增加3017字段，屏蔽技能特效内挂表配置
cfg_recycling.xls增加回收系统第7列表检测极品字段支持变量（var#极品检测）需申明自定变量操作变量值为(0/1)详情查看
cfg_equip.xls修改200类道具解包逻辑，当解包获取200类的道具为不自动使用时，则不会解包

下方game_data具体配置搜索说明书:game_data配置新增字段

cfg_game_data.xls优化拾取地面物品的间隔时间PickupTime字段拾取时的间隔
cfg_game_data.xls增加客户端无法穿戴的装备显示一层红色遮罩show_equip_mask 开启=1
cfg_game_data.xls增加TIPS穿戴/拆分/使用按钮是否在外框显示tipsButtonOut 开启=1
cfg_game_data.xls增加PC端鼠标移至怪物身上是否显示血量开关 monster_force_show_hp 开启=1
cfg_game_data.xls增加半月忽略怪物IgnoreMon配置方式怪物id#怪物id
cfg_game_data.xls增加内挂群体技能释放方式check_skill_neighbors 开启=1
cfg_game_data.xls表增加手机端隐藏频道配置MobileChannelNotShow 频道id#频道id
cfg_game_data.xls表增加消息发送冷却时间设置
cfg_game_data.xls表增加AbilInfoEx字段支持变量刷新
cfg_game_data.xls表增加newSetup字段新内挂开启控制
cfg_game_data.xls表增加自定义星星样式字段tips_star_custom
cfg_game_data.xls表增加自定义ITEM显示强化颜色及位置字段goods_item_star_styleid

[资源集成工具]修复关闭导致蓝屏问题

[资源集成工具]优化版本更新修改为点击后更新

[dev上传工具]修复打包压缩提示弹窗问题

[dev上传工具]修复报错导致工具打不开问题

[资源调整工具]增加一键缩放原图(注意备份)

[资源调整工具]优化界面布局

[资源调整工具]小技巧首饰框可作为外观特效中心点

[图集拆分工具]优化导出资源规则

[图片修改工具]优化界面布局

[图片修改工具]增加.jpg.bmp.jpeg转换为png格式

[重置图片名工具]优化多个问题

[改六位小写工具]修复只改六位不改小写问题

[图片去黑底工具]增加去黑底时导出坐标文件

[dev上传工具]增加删除msg_decoder_config.txt文件功能

[资源集成工具]更换更新规则

[资源缩放工具]修复缩小后抖动问题

[地图修改工具]增加搜索功能

[地图修改工具]增加抽取使用地图功能(需根据教程使用)

地图修改教程:http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/dtxggj.mp4

修复CHECKSHOPSTALLSTATUS命令当摆摊物品卖空时检测为非摆摊状态问题

修复TIPS显示属性溢出问题

修复手机端快捷栏道具不能拖动问题

修复SKILLLEVEL 调整技能等级=号问题

修复安全区内，野宝技能会触发Attack问题

修复技能表自定义技能威力攻击技能无效问题

修复英雄宝宝攻击怪物不触发[@KillMon]-[@OnKillMob]问题

修复+/-0血飘字问题

修复技能选PC端目标规则问题

修复PC端聊天频道移动位置TIPS不同步移动问题

修复怪物简装后项戴异常问题

修复神兽变大后死亡名字跟内挂勾选尸体消失不同步问题

修复半月攻击主目标其他技能不触发@MagMonFunc问题

修复机器人qf\qm txt支持调用LuaFunc-0.lua问题

修复魔法盾类死亡后不小退再次开盾没有实际减伤效果问题
修复自定义属性<TEXT1A0:特效ID:宽:高:X坐标:Y坐标>错位问题
修复自定义技能表技能威力四则运算不支持治愈术群体治愈术问题
修复怪物设置MP、74号属性将不飘血
修复合成表规则优化针对货币与叠加物品数量，检测问题
修复cfg_item表技能类型等级要求设置无效问题
修复GetListString命令 G I变量不支持问题
修复M2设置毒符需要穿戴，内挂设置自动召唤一直召唤圣兽问题
修复随机取名会取到名字长度超过10个中文字问题
修复宝宝攻击 M_AddhpPer不飘字问题
修复通用面板\仓库X按钮F10里自定义修改X尺寸无效问题
修复仓库面板按钮文字调整无效问题
修复聚灵珠设置价格会走高低位问题
修复PC端小地图地图标志不保存，不变化 问题
修复归属时间无效问题
修复道士技能，战甲术和幽灵盾看不到别人释放的特效问题
修复网络波动时需要勾选一下自动烈火问题
修复改名后的装备，套装没有显示激活问题
修复31类药品包装包体统检测背包格子逻辑问题
修复内挂设置了清理尸体 怪物死亡后buff特效还在问题
修复减血buff，怪物不飘血问题
修复设置任意技能至非普攻位，普通位会被恢复为攻击问题
修复RangeHarm范围填0无效问题
修复addattlist支持英雄多级.h.addattlist
修复面巾CHECKSOCKETABLEITEM 55 0 N1 S1无效问题
修复开关自定义技能跨服里需要重新开关问题
修复英雄不支持召唤圣兽问题
修复圣兽升级属性提升规则与再次召唤圣兽规则问题
修复<\$HIGHLEVELINFO>常量无效问题
修复CheckItemBind, TAKES , Getitembindinfo获取绑定状态命令无效问题
修复删除地图特效命令多个地图特效只能删除一个问题
修复RangeHarm范围伤害<\$ATTACKMONSTER_XEX>和<\$ATTACKMONSTER_YEX>坐标无效问题
修复RangeHarm对不移动怪物无效问题
修复自定义怪物群攻多次释放施法特效问题
修复自定义怪平砍有2次攻击动作问题
修复自定义技能安全区不能释放问题
修复弓箭守卫对人物仇恨问题
修复怪物表DropType字段设置自由拾取,挂机时其它玩家不会拾取问题
修复红点实时刷新问题
修复善恶模式、和平模式，被施毒术攻击，敌方不会灰名问题
修复改名后的宝宝，给予攻击加成，被战甲术和幽灵盾覆盖问题
修复SETMAGICSKILLEFFT改变技能特效魔法盾火墙不支持问题
修复GetListString命令读取文本到变量，变量G和变量I不支持问题
修复九尾魂石释放的火雨会伤害到怪物问题
修复结婚后改名，配偶名称不更改问题
修复护体神盾，不触发特效问题
修复英雄分身术没有跟随英雄模式问题
修复使用合击后英雄状态没有刷新问题
修复主号加入国家后英雄乱攻击问题
修复跨服获取不到宽高常量问题
修复跨服返回本服行会联盟没有刷新问题
修复跨服自动拾取PICKUPITEMS失效问题
修复跨服自定义战士技能无效问题
修复跨服死亡复活人物看不到问题
修复骑马称号显示问题
修复骑马死亡后会出现站着人物形象问题
修复骑马魔法盾显示问题
修复骑马,道士内挂设置自动技能导致卡死问题
修复骑马声音问题
修复骑马人物不动问题
修复修改人物颜色命令会关联BUFF表问题
修复面板单位显示异常问题
修复删除临时NPC命令无效问题
修复检测是否摆摊CHECKSHOPSTALLSTATUS命令当摆摊物品卖空时检测为非摆摊状态问题
修复PC端鼠标指针指向玩家时不显人名问题
修复英雄2合一大背包无效问题
修复聊天内容修改分辨率字体会变糊的问题
修复怪物僵直导致加速问题
修复在没有开启获取来源时回收系统给予的道具会有来源
修复自定义技能推动异常问题
修复客户端字体问题
修复赤月恶魔可以被吸走问题
修复怪物没有声音问题
修复触龙神,食人花钻地后不消失问题
修复单体攻击时群攻新技能也释放的问题
修复组队上限15个问题
修复开启刀刀刺杀自动攻击不释放自定义战士技能
修复战斗状态下不能开关自定义战士技能
修复群体技能不触发技能触发问题
修复宝宝打怪不升级问题
修复M2加载老套装游戏会崩溃问题
修复RECALLMOB命令参数三叛变时间为1时，时间到了不叛变问题
修复称号佩戴后，删除任意称号后会取下已佩戴称号问题
修复人形怪挖身上装备以及技能等级配置问题
修复自定义怪物特效不显示问题
修复改变技能特效命令他人看特效异常问题
修复自定义技能，技能模型表action字段填0没有伤害问题
修复PC聊内框发不出去文字消息问题
修复PC端好友面板不显示问题
修复屏蔽特效离开视野后还会再显示问题
修复WIN11无法运行客户端问题(需重新下载工具服版本包)
修复英雄自定义属性不生效问题
修复怪物归属来回切换问题
修复无极真气无限释放问题
修复tips已绑定文字错位问题
修复分身或人形怪宝宝死亡时显示挖肉按钮（人形怪隐藏挖肉按钮需配置gamedata “noDigMonsters” 字段）
修复恶模式、和平模式、夫妻模式及对方的宝宝灰名问题
修复PC端tips在面板显示不能上下滑动问题
修复无极真气内挂勾选后无限释放问题
修复拾取触发及如果触发规则问题详情查看热更文档上方“触发规则”
修复叠加物品BUG问题（该问题请务必查看最新说明书中的“热更日志上方中的触发规则”）
修复道具表配置规则无法交易问题
修复mapboss怪物被清理后获取不到boss信息问题
修复M2-技能魔法-人物上线开始记录CD时间偶尔无效问题
修复称号丢失问题
修复分身会攻击主号问题
修复邀请行会成员的一处错误问题
修复PC端攻击跑走会造成攻击取消 人物会砍一刀走一步停止问题
修复装备tips显示错位问题
修复单体攻击时群攻新技能也释放的问题
修复背包物品位置叠加问题
修复背包有空格买卖物品提示满问题
修复聚灵珠设置价格会走高低位问题
修复快捷栏无法放入药品问题
修复回收系统回收物品为区间时的一处错误问题
修复PC攻击走位的问题
修复自定义怪物物理攻击特效不显示问题
修复自定义排行榜挂接点按钮显示位置错误问题
修复套装提示显示不正常问题
修复英雄套装属性不生效问题
修复新套装表高级替换低级,套装激活显示问题

修复新套装TIPS显示，新套装表去重字段无效问题
修复新套装属性激活了别人查看玩家套装不显示激活问题
修复新套装激活显示问题同级多套搭配 显示未激活问题
修复新套装手成 4部位套装 显示不对问题
修复新套装属性生效不显示问题，字体问题
修复解毒术特效，群体施毒术特效
修复调整部分技能飞行特效的坐标偏移（寒冰掌，神圣战甲术，幽灵盾，诅咒术，噬魂沼泽）
修复刷怪文本刷怪数量变量值为0还会刷怪问题
修复战士隔位技能54号对战增强属性翻倍问题
修复叠加物品类 如药品在 快捷栏消耗时,背包会遗留 占用格子，实际没有物品问题
修复拉取触发 PickupitemEX 叠加物品 如果背包有的话 触发会失效问题
修复战士空蓝时隔位刺杀没有伤害问题

1.修改行会职位命令

功能：修改行会职位命令
命令：SETRANKSGUILD 参数1
参数1：职位名称（M2-功能设置-其他设置-行会设置）对应的封号名称

```
://示例
[ @main ]
# if
# ACT
MOV $ $ 成员名称 电饭锅
< $ ChiefName > .SETRANKSGUILD 行会成员
< $ str ($ $ 成员名称) > .SETRANKSGUILD 会长
sendmsg 7 [ < $ str ($ $ 成员名称) > ] 成为了会长, [ < $ str ($ $ 成员名称) > ] 变更为行会成员
```

2.键值对主键常量

< \$ GETSTRKEY (T1, 1) >：表示T1里面第一个主键是什么
://示例
[@main]
if
ACT
MOV T1
ADDSTRVALUE T1 996m2 10
sendmsg 7 < \$ GETSTRKEY (T1, 1) >

3.键值对排序

功能：键值对排序
命令：SORTVARSTR 参数1 参数2 参数3
参数1：变量名称（如：A1）
参数2：排序数量（1-100，如指拍前10名填10，最多支持排序100组键值）
参数3：0/1（升序/降序）
参数4：0/1（0：小于时间戳优先，1：大于时间戳优先）
;注：参数4可理解为，按捐献同等数量的情况下是先让捐献的排上面，还是后捐献的排上面

键值对排序格式：玩家名字=捐献数量#时间戳
排序主键常量：< \$ GETSTRKEY (变量名, 第几个) >
排序值常量：< \$ GETSORTSTRVALUE (变量名, 第几个) >
://示例
;重要说明：务必按照下方脚本逻辑进行编写脚本
[@main]
if
ACT
;赋值捐献的数量
MOV N \$ 捐献数量 10000
;在总键值对中取出该玩家捐献的数量值
MOV N \$ 捐献数量取出 < \$ GETSTRVALUE (A10, < \$ username >) >
;加上当前实际的捐献数量
INC N \$ 捐献数量取出 < \$ str (N \$ 捐献数量) >
;增加原有的基础键值数据
ADDSTRVALUE A10 < \$ username > < \$ str (N \$ 捐献数量取出) >
;增加需要排序的变量键值数据
ADDSTRVALUE A11 < \$ username > < \$ str (N \$ 捐献数量取出) > # < \$ UTCNOW8 >
;降序只排前6名按照大于时间戳优先
SORTVARSTR A11 6 1 1
sendmsg 6 < \$ str (A11) >
sendmsg 6 排名第一名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 1) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 1) >
sendmsg 6 排名第二名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 2) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 2) >
sendmsg 6 排名第三名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 3) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 3) >
sendmsg 6 排名第四名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 4) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 4) >
sendmsg 6 排名第五名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 5) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 5) >
sendmsg 6 排名第六名玩家名字：< \$ GETSTRKEY (A11, 6) >。捐献数量：< \$ GETSORTSTRVALUE (A11, 6) >
;逻辑：我们将A10做为原始数据负责调用，用A11进行排序，这样需要排序的变量只会增加一个，从而达到高效率排序目的
;切记不要直接去排所有的变量，会造成卡顿，并且排序最多只支持100组键值

4.人物死亡时触发掉落记录

```
[ @PlayDie ]
# if
# ACT
sendmsg 7 死亡后掉落了【< $ str (S0) >】物品，多个物品以“,”号分割，如：裁决,木剑,蜡烛。需要输出请使用分割GETVALIDSTRSUPER命令进行处理
```

5.行会编辑封号前触发

QF触发@SetRankNameXX（XX：1-5个行会封号）
[@SetRankName1]
act
stop
sendmsg 6 不允许编辑行会掌门封号！

6.时间戳转换月日年时分秒

;格式：UNIXTOSTR 时间戳 变量1 变量2
[@MAIN]
if
act
UNIXTOSTR 1669705167 S1 S2
sendmsg 6 < \$ str (S1) > //获取到的变量格式为：2022/11/29 14:59:27
sendmsg 6 < \$ str (S2) > //获取到的变量格式为：2022-11-29-14-59-27

7.货币超出21亿触发

```
[ @ChangeMoneyOut ]
# IF
euqal < $ PARAM1 > 1
# ACT
SendMsg 9 您的货币ID:< $ param1 >,已经超出21亿上限,当前货币超出< $ PARAM2 >
```

8.宝宝嘲讽命令

格式：MOBDOTAUNT 参数1 参数2 参数3
参数1：第几个宝宝（第一个宝宝为0）
参数2：距离人物格子数
参数3：受嘲讽影响的怪物等级上限（不大于指定等级均会被吸引）
范例：
ACT
MOBDOTAUNT 0 20 1000
sendmsg 9 宝宝嘲讽

9.四则运算取余数，%为取余数

#act
FORMULATION (10+20%9)%5 N\$测试
sendmsg 6 <\$STR(N\$测试)>

10.人形怪套装复活属性支持

人形怪配置文件[UseItems]增加CalcItemAbil=0 是基础属性 =1 是套装属性 =2 套装 复活属性

//更新日志 引擎版本号: 2022.10.31.0 配套客户端: 3.2.9

(*)修改排行榜规则(已使用排行榜功能的使用此版本务必更新配置) 说明书搜索:自定义排行榜进行设置
(*)取消改名查询名称QUERYHUMANAMEEXIST命令, 改为使用CHANGEHUMANAME改名时默认会直接读取QF相关触发

1. 扩展SETITEMEFFECT 参数四 参数五
2. 增加MapBoss命令获取当前地图BOSS状态并存入字符串中
3. 扩展Navigation 参数3 支持前端标签
4. 增加怪物掉落前必爆物品命令
5. 增加部位万分比属性加成到人物
6. 增加行会建设相关(建筑度, 人气度, 安定度, 繁荣度)
7. 增加排行榜可自定义显示
8. 增加所有技能支持自定义威力计算公式
9. 增加系统答题功能
10. 增加移动指定坐标的怪物到新的位置
11. 增加将自己宝宝移动至指定坐标
12. 增加设置当前怪物标记内容
13. 增加清除延迟跳转命令
14. 增加系统NPC商店购买前触发[@UserBuyItem]
15. 增加输入框非法字符触发[@TextInputErr]
16. 增加面板货币关联显示
17. 扩展SetFeature增加盾牌控制
18. 扩展自定义采集SHOWPROGRESSBARDLG
19. 增加修改获取的经验值
20. 增加行会掌门踢出行会成员前触发
21. 增加物品备注TIPS外框特效显示
22. 扩展修改护身MagicShieldItem.txt设置
23. 增加游戏列表展示时间戳常量<\$showtime>
24. 增加通过怪物名称获取怪物IDX常量:<\$GETMONID(怪物名称)>
25. 增加怪物唯一id常量<\$TEMPMONUSERID>与IDX常量<\$TEMPMONIDX>
26. 扩展自定义进度条百分比显示支持endper参数
27. 增加归属玩家头像, UI设置开启关闭
28. 扩展自定义属性分类位置0~5
29. 增加改变技能特效

增加盒子礼包调用面板ID111 (OPENHYPERLINK 111)
调整GM管理命令“更改城堡所属行会”ChangeSabukLord 参数2为空时则清除沙巴克归属
增加当前行会掌门玩家名称常量<\$ChiefName>
客户端GUI增加FPS帧率显示
优化M2表格配置错误时控制台进行提示
优化客户端PK时跟随造成慢半拍问题导致的视野丢失
优化PK追人时的间距问题
优化当没有小地图时默认读取一张黑色背景地图, 默认为开启, 可根据新增字段关闭显示
优化PC端鼠标指针指向怪物时将显示怪物血量
优化PC端非平滑模式下的顿挫问题
优化客户端特效同步播放
优化PK偶尔出现同屏出现加速问题
优化系统按钮TIPS显示
PC端增加游戏内设置分辨率配置面板调用113(OPENHYPERLINK 113)
PC端增加调用当前坐标/表情/装备发送面板调用114(OPENHYPERLINK 114)
PC端增加手机端导航栏任务-附近按钮可查看附近玩家、怪物、英雄(独立面板)

cfg_game_data.xls增加PC端导航栏显示任务/附近按钮
cfg_game_data.xls增加tips属性文字与数字之间间距调配
cfg_game_data.xls增加配置世界聊天是否使用千里传音/传音筒
cfg_game_data.xls增加道具类TIPS窗口显示对应icon及相关道具类型
cfg_game_data.xls增加关联货币关联层级取字段UseBindMoneyType
cfg_game_data.xls增加不显示隐身半透明效果配置
cfg_game_data.xls增加表禁止查看人形怪装备
cfg_game_data.xls增加PC端一整页大背包配置(需替换原有PC端背包资源)
cfg_game_data.xls增加PC端及面板支持宋体并可统一设置PC字体大小
cfg_game_data.xls增加PC端CUI增加聊天时所选频道切换(配置好后玩家无需输入特殊命令操作)
cfg_game_data.xls增加PC端主界面小地图两种尺寸设置
cfg_game_data.xls 字段PushIntervalTime 野蛮类推动速度设置, 默认填空, 推荐配置270, 建议设置方式:M2跑步速度除2
cfg_game_data.xls增加无小地图时是否显示(默认为显示一张黑底地图)
cfg_game_data.xls扩展字段itemTypeName道具是否显示TIPS。配置为0时为不显示
cfg_equip.xls和cfg_item.xls第34列新加字段pickCondition设置自动拾取条件, 条件搜说明书cfg_menulayer.
cfg_buff.xls表dis_action字段新增了一个禁止类别 64 禁止飞
cfg_buff.xls表dis_action字段新增了一个锁血类别 128 血量锁定不变
cfg_monster.xls扩展支持怪物属性ID对应cfg_att_score.xls表 (15, 21, 23, 24, 25, 26, 34, 63, 64, 68, 79, 80, 84, 85, 90)
cfg_monster.xls表增加27列怪物大血条字段
cfg_recycling.xls增加回收系统表格支持配置绑定道具
cfg_recycling.xls增加回收系统回收装备可根据回收的道具类型获得对应道具(如: 回收为绑定道具则给予绑定道具)
cfg_model_info.xls表增加大血条特效ID(7301~7310)
cfg_model_info.xls表增加盾牌外观特效ID(1~5)
cfg_magiccustom.xls表增加26列绑定BUFF字段, 27列增加是否为战士技能开关配置
cfg_redpoint.xls表增加配置ID支持变量, 支持关联货币检测
cfg_mongen.xls表优化刷怪机制, 调配地图内随机点刷怪数量需设置X, Y坐标为“0”
cfg_mongen.xls表刷怪时间支持G变量
cfg_suitex.xls表desc字段扩展参数按职业显示属性
cfg_monster.xls表Custommonster扩展参数无敌属性

增加PC端CUI增加频道切换消息内容类型切换按钮
增加PC端CUI增加聊天框内容/输入文本位置调整
增加PC端CUI增加仓库物品容器大小配置
增加PC端CUI增加编辑装备ICON支持层级/层级越高越优先显示
增加PC端CUI增加右上角小地图支持放大缩小移动
增加PC端CUI读取独立配置pc_cuidata.json, 没有则按原规则读取

PC端修复系统提供的角色/背包按钮点击的容器尺寸不符偶尔会点不到的问题
PC端修复快捷栏背景框不能调整大小问题
PC端修复按SHIFT键攻击速度与实际速度不符
PC端修复起步动作时会有顿挫问题
PC端修复点击聊天框内容文字时不会复制到输入框内的问题
PC端修复上下箭头、pageup/pagedown、鼠标滚轮不能查看聊天记录问题

新增-M2-功能设置-技能魔法-半月弯刀-附加目标攻击倍数。
新增-M2-物品装备-新增属性-反弹设置-启动魔法反弹
新增-M2-技能魔法-战士技能-半月(半月非主目标支持攻击力倍数调整)
新增-M2-技能魔法-分身术-分身不自动使用野蛮
新增-M2-参数设置-开启答题系统
M2支持重读BUFF(线上版本: 只允许新增重读, 不要删除或修改对应参数后重读, 如有修改或删除BUFF请务必做好检测删除后再重新给予)
M2增加红点变量配置(M2-功能设置-其他设置-红点变量)

优化修复dev上传进度条问题
变量查询工具增加I2变量查询
优化地图修改工具可视化刷怪点
优化地图特效压缩压缩速度
增加地图资源打包切割透明选择
优化图片工具缩放后的画质
修复版本转换工具乱码问题
优化版本转换工具脚本注释
增加资源调整工具拖拽图片放入
增加所有工具教程跳转连接
修复工具关闭监屏问题
增加爆率修改工具搜索功能
增加爆率工具修改保存功能
增加爆率工具窗口拉伸功能
修复版本转换工具地图小写转换不完全问题
修复所有工具表格格式不同导致的读表错误问题
增加一键重新打包功能(针对2022. 5. 20之前工具打包的资源)
重新打包需要重新调整坐标只针对anim资源

修复PC端时装武器首饰单机是拿起, 双击是脱下问题
修复OPENHYPERLINK 9 和加按钮同时使用客户端端
修复PC端查看他人装备TIPS上下滑动箭头问题
修复-商城货币不足提示错误问题
修复道士给别人加血, 道士的宝宝会攻击别人, 道士的英雄也会攻击别人
修复-召唤宝宝RECALLMOB 参数7 , 不检测宝宝数量时PC端快捷键 :宝宝休息宝宝攻击无效, 手机端不出现战斗图标
修复callscript LUA 调用TXT, 加载NPC导致已经打开的界面无法关闭
修复M2加载怪物配置导致自定义怪物失效问题
修复摆摊后的物品不显示在背包了, 拍卖行买东西背包显示的是有空格 导致拍卖行的物品买了进不了背包消失了
修复吸怪命令安全区可以吸入问题
修复让怪物再爆一次命令MonItemsex, 爆出物品归属问题
修复任务栏按钮不能引导问题
修复自定义技能技能表(magic35)字段 技能伤害攻击力倍数百分比无效问题
修复人物背包满时, 还是会跑去捡物品问题
修复自定义技能战士技能不显示特效问题(cfg_skill_present. xls表里特效要配置在击中)
修复自定义远程技能伤害飘血问题
修复虹膜, 魔血系列装备加血属性不对问题
修复人物修炼技能, 不实时刷新技能面板问题
修复怪物爆率 归属 DropType 2行会拾取问题
修复摆摊状态下可以飞的问题
修复减少技能CD命令SetSkillDecCD不刷新冷却中的CD时间问题
修复自定义技能, GetSkillCSD等技能cd命令无效问题
修复宝石镶嵌8 9号位置不支持
修复限时时装物品时装到期后外观不消失
修复玩家仍掉任意物品后触发 [@DropItemEX] 背包数量不对问题
修复极品属性已经删除了的 LoopBagItems还是被检测为极品问题
修复道具表31类物品TIPS显示宽度异常问题
修复对怪伤害属性, 半月技能 对主怪有效对旁边的怪无效
修复时装马牌等绑定无效问题
修复新增BUFF的同时执行删除BUFF 图标到时间不消失问题
修复引导 背包唯一物品 跳转会导致引导双击无效问题
修复同屏穿戴他人视角特效没有刷新问题
修复自定义怪物宝宝不支持CheckSlaveInRange <\$SlaveX> <\$SlaveY> 问题
修复新套装提示重复问题
修复双龙斩8方向伤害问题
修复cfg_game_data. xls表极品配置53星星无效问题
修复-ChangeItemShape命令修改时装外观不实时刷新问题
修复M2-查看信息列表2 M2重启问题
修复-M2-技能参数-通用-护体神盾 -屏蔽提示无效问题
修复M2-参数设置-PK控制-杀人增加等级-经验无效问题.
修复M2-参数设置-升级经验-不勾选开启组队全图分享经验, 组队面板还是会显示经验分成问题,
修复M2-参数设置-人物死亡-死亡掉金币无效问题。
修复M2-查看信息列表2, 修改后点保存M2 会重启问题
修复分身1. M2-功能设置-技能魔法-分身术-增加不自动使用野蛮选项
修复分身2. 分身继承主角的所有属性表里的属性
修复分身3. 分身召唤出来为满血状态
修复分身4. 分身支持的新技能, 新技能CD设置走技能表的英雄技能CD设置, 如十步一杀 冰霜群雨等等(人形怪技能同分身一样)
修复带绑定规则的物品被CHECKITEM检测算成极品问题
修复 makeposion命令参数2配置为0时则按0秒执行[可用于清除当前状态使用]
修复被诱惑之光打死的怪物会爆东西问题
修复[@SelfKillSlave]触发里被别人诱惑叛变触发死亡后的宝宝名字常量不对问题
修复0级施毒术固定1点伤害问题
修复升级属性-UPGRADEITEMEX参数六 否显示文字信息(0, 1) 无效问题
修复monster表V列掉落归属类型设置为2时, 行会不能拾取问题
修复-物品规则设置禁止修理, 内挂开启自动修复会一直喝修复神水问题
修复-邀请组队加入不触发@GroupAddMember问题
修复SetItemState设置装备绑定状态对时装首飾类无效问题
修复怪物表16列(q列)强制物理伤害无效问题
修复逐日剑法, 开天斩等技能直线攻击多个玩家时, 杀死人物触发@KillPlay里的名字常量不正确问题
修复时装武器衣服限时消失后, 外观不消失问题
修复传送戒指使用间隔修改时间重启M2不保存问题
修复合成界面自定义UI ctrl+F10自定义调整
修复宝宝被攻击触发 返回的技能ID错误问题
修复M变量切换地图时清零无效问题
修复M2-查看信息列表禁止爆出物品不显示文MonDropLimitList. txt的内容
修复自动出师后, 实时刷新师徒显示信息和师徒传送功能
修复ChangeHumNewValue命令, ATT表29号反弹属性加在人物身上无效问题
修复战士刺杀 开天斩 及群体技能不触发技能触发问题
修复战士自定义刺杀烈火开天斩无效问题(战士开关型技能, 自定义技能表必现填直线技能)
修复英雄锁定技能图标位置偏移问题
修复Tdummy踢出离线挂机玩家会导致部分在线玩家也被踢掉
修复35号属性增加时会将其其他增加的属性重置
修复客户端原地复活后造成飘移问题
修复隐藏聊天框按钮多次点击导致位置不对问题
修复红点配置过多导致卡顿问题
修复施毒术毒死的怪物无归属问题
修复道具类限时物品计时无效问题
修复屏蔽特效会屏蔽技能效果问题
修复GM调试命令(重读QM, QF, 机器人脚本)无效问题
修复M2/升级武器/武器升级失败不破碎无法勾选问题
修复面板TIPS页签不支持手机端
修复BUFF叠加数量时27/28列配置的加减血蓝只执行一层的问题
修复排行榜头盔显示偏移问题/分离头盔将不在显示头盔
修复背包/仓库满状态下重新登录背包物品不显示问题
修复客户端玩家可能开加速或卡帧导致的移动飘移问题
修复回收系统表回收获得配置自定义变量为0时不生效问题
修复改变人物外观会显示重复问题
修复沙巴克城墙打碎时不刷新城墙状态问题
修复麻痹问题
修复红点S\$xx、N\$xx变量无效问题
修复合成货币显示问题
修复刺杀不破防问题
修复英雄背包调整后无法保存问题
修复远程英雄后退速度问题(英雄设置-怪物近身躲避不勾选为920之前模式)
修复战士英雄超远距离跟随锁定目标问题
修复在坐骑状态下使用技能会被定身的问题
修复上马下马后玩家名字会错位问题
修复每次小退上线回血问题
修复客户端野蛮后导致刀刀烈火问题(表现)
修复客户端释放技能问题

修复释放神圣战甲术/幽灵盾导致race(114, 140, 100)类型怪物僵直问题
修复神圣战甲术/幽灵盾给神兽增加状态时导致神兽主动攻击问题
修复SHOWPHANTOM放大虚影无效问题
修复国家模式下释放道士魔防时客户端报错问题
修复itemshow道具为0/-1时变成技能书
修复攻击目标人物时飘血2次问题
修复CUI配置血条背景图不能隐藏问题
修复CUI配置血条不能隐藏问题
修复CUI任务标签展开/隐藏按钮不能调整大小问题
修复跨服投保功能
修复英雄技能CD没有走技能表问题
修复130. 131. 132怪物视野问题
修复坐骑人名显示问题
修复骑马释放技能后卡住问题
修复道士法师英雄躲避瞬移问题
修复主号死亡后,英雄远距离追杀目标问题
修复跨服ReleaseMagic使用自定义技能无伤害问题
修复跨服聊天问题
修复跨服行会联盟问题
修复骑马时自动寻路容易被卡住问题
修复骑马可以手动释放魔法盾问题
修复PC端骑马点击怪物后出现卡住问题
修复跨服CHANGESPEED速度调整失效问题
修复跨服出现瞬移问题
修复双人骑马PLAYEFFECT显示不屏蔽问题

1.扩展SETITEMEFFECT 参数四 参数五
SETITEMEFFECT 装备位置(-1时是OK框中的装备) 背包特效编号(0-65535,0为清除特效) 内观特效编号(0-65535,0为清除特效) 背包特效层级(0前面, 1后面) 内观特效层级(0前面, 1后面)

2.增加MapBoss命令获取当前地图BOSS状态

MapBoss 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1: 地图编号
参数2: 怪物名称, *表示所有怪物
参数3: 怪物名字格式, 0-默认名称, 带数字, 1-显示名称, 去掉名字末尾的数字
参数4: 结果存入的变量名(字符串变量)

结果存入:
字符串格式, 多个怪物用&符号分隔
怪物名称#剩余HP百分比#归属玩家名#剩余刷新时间(秒, 存在的怪物刷新时间为0)
例如: 白野猪#90#玩家1#0&黑野猪#0##300
表示白野猪剩余90%HP,归属啊玩家1,已刷新, 黑野猪,0血,无归属,300秒后刷新
*刷怪表cfg_morgen.xls按死亡计时字段和显示刷怪时间字段要填1

范围:
[@获取当前地图BOSS状态]
#if
#act
MapBoss 3 大僵尸 1 S2
SendMsg 5 地图信息:<\$STR(S2)>

3.扩展Navigation 参数3 支持前端标签 (参数3内容 必须以widget:开头)
范围: Navigation 201 1 widget:<TIMETIPS|time=5>
Navigation 201 1 widget:<RText|text=这是一行蓝色的引导|size=16|color=254|x=-60|y=-20><TIMETIPS|time=10|x=30|link=@删除引导>

[@删除引导]
#if
#ACT
Navigation 200 999 可以用空的引导覆盖上一个引导

4.增加怪物掉落前必爆物品命令

设置方法: AddMonDrop 物品名称,多个物品用 | 分隔
范围:
[@Attack]
#if
EQUAL <\$CURRRRTARGETNAME> 鸡
#act
AddMonDrop 屠龙|木剑
SENDMSG 5 杀鸡必爆屠龙和木剑

5.增加部位万分比属性加成到人物
SETEQUIPADDDVALUE 部位(装备位置) 控制符(<=>) 倍数(万分比)
GETEQUIPADDDVALUE 部位(装备位置) 变量(倍数存入到变量)

[@设置部位属性]
#ACT
SETEQUIPADDDVALUE 0 + 15000
sendmsg 6 衣服的基础属性1.5倍增加到人物上!
[@获取部位属性倍数]
#ACT
GETEQUIPADDDVALUE 0 S1
SendMsg 6 获取衣服属性加成倍数是: <\$str(S1)>

6.增加行会建设相关

说明:(建筑度, 人气度, 安定度, 繁荣度)

修改行会建筑度:
格式: GUILDBUILDPOINT 控制符 (+-=) 数字
修改行会人气度:
格式: GUILDAURAEPOINT控制符 (+-=) 数字

修改行会安定度:
格式: GUILDSTABILITYPOINT控制符 (+-=) 数字

修改行会繁荣度:
格式: GUILDFLOURISHPOINT控制符 (+-=) 数字

检测行会建筑度:
格式: CHECKGUILDBUILDPOINT 控制符 (<=>) 数字

检测行会行会人气度:
格式: CHECKGUILDAURAEPOINT 控制符 (<=>) 数字

检测行会安定度:
格式: CHECKGUILDSTABILITYPOINT 控制符 (<=>) 数字

检测行会繁荣度:
格式: CHECKGUILDFLOURISHPOINT 控制符 (<=>) 数字

变量:
<\$GUILDBUILDPOINT> 行会建筑度
<\$GUILDAURAEPOINT> 行会人气度
<\$GUILDSTABILITYPOINT> 行会安定度
<\$GUILDFLOURISHPOINT> 行会繁荣度

7.增加排行榜可自定义显示

cfg_game_data.xls排行榜配置可灵根据自定义变量进行排序(有排行榜的版本必须配置)

字段: SortConfig 面板ID#职业#类型|面板ID#职业#类型|面板ID#职业#类型
面板ID: 自定义ID, 用于打开对应面板 (OPENHYPERLINK 32 0 1) 参数三就是面板ID
职业: 0战士, 1法师, 2道士, 3全部主号 10英雄战士, 11英雄法师, 12英雄道士, 13英雄全部
类型: 1转生, 2等级, 3变量#自定义变量名
//示例:
按等级排序显示: 1#0#2|2#1#2|3#2#2
按转生等级排序显示: 4#0#1|5#1#1|6#2#1
按变量排序排序显示: 7#0#3#富豪榜|8#1#3#富豪榜|9#2#3#富豪榜

//说明:
1.排行榜自定义按钮 面板ID:45
2.切换按钮时 需要先关闭面板再打开
#act
OPENHYPERLINK 32 2 //关闭排行榜
OPENHYPERLINK 32 1 8 //打开排行榜 面板ID=8 的界面
3.英雄合击: 英雄按钮点击会在主号按钮中的面板ID上加5,

8.增加所有技能支持自定义威力计算公式
设置方法技能表 37列字段formula字段填写格式说明:

变量、常量均按照脚本格式书写, 即用<>包围
保留字: <SKILLLV>——技能等级
保留字: <RAN>——0-1之间的随机小数, 与幸运有关,运气随机<RAN>值=1,诅咒9随机<RAN>值=0
例如 <RAN>*300 表示在300内摇点,幸运9则必摇到300

范例1 直接填数值: 10000
范例2 直接填四则运算公式:(55*10000+50+9*9+4*300)*2
范例3 四则运算公式内套变量:<\$Str(N\$KK)>*10000+50+(<\$HIT>*9+<RAN>*300)*<SkillLV>+<\$Str(U12)>

9.增加系统答题功能
开启方法:M2-参数设置-开启答题系统
对应的按钮面板ID 44(移动图形答题面板) 46(题库答题面板)
方式一 移动图形答题
SENDVERIFY 参数1 参数2
参数一:答题时间,超过触发超时
参数二:累计回答错误次数踢下线
*累计回答错误引擎自动踢下线不用做触发
范例:
[@移动图形答题]
#if
#Act
SENDVERIFY 10 3
SENDMSG 5 每次有10秒时间移动图形回答问题,3次回答错误将会被踢下线

;移动图形答题对应QF触发
[@VERIFYON]
#if
#ACT
SendMsg 5 验证成功

[@VERIFYERROR]
#if
#ACT
SendMsg 9 验证错误

[@VERIFYNOT]
#if
#ACT
OPENHYPERLINK 34
SendMsg 5 验证码超时,返回登陆角色界面

方式二 题库答题
SENDQUESTION 参数1
参数一: 答题超时时间
范例:
[@题库答题]
#if
#Act
SENDQUESTION 20
SENDMSG 5 你将有20秒时间回答问题

;题库答题对应的QF触发
[@QUESTNOT]
#if
#act
OPENHYPERLINK 34
sendmsg 6 回答超时,返回登陆界面

[@QUESTOK]
#if
#act
sendmsg 6 回答正确

[@QUESTERROR]
#if
#act
OPENHYPERLINK 34
sendmsg 9 回答错误,返回登陆界面

10.增加移动指定坐标的怪物到新的位置
MoveMonToPos 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6
参数1: 怪物名字
参数2: 地图编号
参数3: 老坐标X
参数4: 老坐标Y
参数5: 新坐标X:
参数6: 新坐标Y

//例子:
#if
CheckRangeMonCountEx K004 魔王弓箭手 51 43 5 > 0
#ACT
MoveMonToPos 魔王弓箭手 K004 51 43 48 47

11.增加将自己宝宝移动至指定坐标
格式: MOVESLAVE 参数1 参数2 参数3
参数1: 0全部BB 大于0为第几只BB
参数2: 新X坐标
参数3: 新Y坐标

例子:
#if
#ACT

MOVESLAVE 0 333 333
sendmsg 7 将BB移动到当前地图的333,333坐标中

12.设置当前怪物标记内容
SETACTORFLAG 参数1
参数1: 变量 (<\$str(\$\$设置标记数据)>)

获取标记内容常量"<\$ACTORFLAG>"

//示例:
[@Attack]
#if
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
mov \$\$设置标记数据 <\$username>测试
SETACTORFLAG <\$str(\$\$设置标记数据)>

#if
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
sendmsg 7 当前怪物标记内容为"<\$ACTORFLAG>"

13.增加清除延迟跳转命令
CLEARDELAYGOTO 参数1
参数1: 空为清楚全部 @XXX清除指定跳转字段

//例:
[@main]
<延迟跳转/@DelayGoto> <清除指定延迟/@ClearDelayGoto> <清除全部延迟/@ClearDelayGoto1>\
<返回/@main>

[@DelayGoto]
#if
#act
DELAYGOTO 3000 @DelayLabel1
DELAYGOTO 3000 @DelayLabel2
DELAYGOTO 3000 @DelayLabel3
#say
<清除延迟/@ClearDelayGoto>

[@DelayLabel]
#say
延迟跳转测试成功!!\
<返回/@next>

[@ClearDelayGoto]
#if
#act
CLEARDELAYGOTO @DelayLabel1
#say
延迟跳转已清除!!\
<返回/@next>

[@ClearDelayGoto1]
#if
#act
CLEARDELAYGOTO
#say
延迟跳转已清除!!\
<返回/@next>

14.增加系统NPC商店购买前触发[@UserBuyItem]
说明: QF脚本触发
[@UserBuyItem]
#if
#ACT
sendmsg 7 购买了NPC商店物品

;注:系统NPC商店为盟重药店等,非商城与摆摊

15.增加输入框非法字符触发
引擎内默认屏蔽(@、/、\、<、>)字符
;为避免之前玩家设置二级密码或其他验证时输入过相关字符,请在下方触发将其重新设置

[@TextInputErr]
#IF
#act
sendmsg 7 验证包含非法字符,需要重新设置

16.增加面板货币关联显示

[@main]
<img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Text|x=225.0|y=100.0|color=255|submitInput=2|size=18|text=\$STM(MONEY_4,5)>

17.扩展SetFeature增加盾牌控制
无需穿戴剑甲,可直接对外观进行修改(特效参数可用于做翅膀)
命令:
SetFeature 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5
参数1=0表示衣服 1表示武器 2衣服特效 3武器特效 4表示盾牌 5表示盾牌特效
参数2=外观的shape(角色模型ID),-1表示清除
参数3=时间(秒)
参数4=0或空覆盖时装外观, 1表示时装外观优先(参数四仅当参数1位置为0时有效)
参数5=0-斗笠、头发不变, 1-隐藏斗笠, 2-隐藏头发, 3-隐藏斗笠和头发 4-隐藏盾牌和盾牌特效(参数五仅当参数1位置为0时有效)

//例子:
[@main]
#IF
#ACT
SetFeature 0 2 65535 0 3

18.扩展自定义采集SHOWPROGRESSBARDLG
命令:SHOWPROGRESSBARDLG
参数1:时间(秒)
参数2:触发字段
参数3:提示信息
参数4:有动作是否中断(0不中断,1中断)
参数5:中断触发字段
参数6:被攻击(0或空走参数四的配置,1不中断)

19.增加修改获取的经验值

```
;;获取经验前触发
[@GetExp]
#if
#act
MOV N$经验计算 <$GetExp>
MUL N$经验计算 2
RETURN <$str(N$经验计算)>
SENDMSG 5：人物本次获取经验为:<$str(N$经验计算)>
```

20.增加行会掌门踢出行会成员前触发

```
[@GuildChiefDelMember]
#If
#act
stop
sendmsg 7 禁止踢出行会
```

21.增加物品备注TIPS外框特效显示

ID=备注ID 一个备注中不要出现相同ID
TEXIAO=特效ID
10#10#0.8#0.8#40#40#0.8#0.8 移动端X坐标#移动端Y坐标#宽度缩放比例#高度缩放比例|PC端X坐标#PC端Y坐标#宽度缩放比例#高度缩放比例
50#50 特效宽度#特效高度
&0=显示位置0=中部的位置 1=顶部的位置 2=底部的位置 3=外框位置特效

特效例子：
<ID=3|TEXIAO:9#10#10#0.8#0.8#40#40#0.8#0.8&3>

22.扩展护身MagicShieldItemList.txt设置

护身MagicShieldItemList.txt文件的掉蓝比例修改，并扩展伤害吸收参数

特别说明：
修改了掉蓝比例计算方式，升级最新引擎需注意
掉蓝比例设置低于100的，原来只扣除蓝的百分数，不会扣红，

之前引擎设置的掉蓝比例大于100时(如：护身戒指 120)，是无任何影响
之前引擎设置的掉蓝比例低于100时(如：护身戒指 80)，有影响
保持原有状态 可用下一个参数伤害吸收 重新配置 扣除的蓝值还是相等的，举例如下

例：护身戒指 80 //之前的引擎只会是扣80%的蓝；新引擎扣除80%的蓝，再扣20%的红)
需要还保持原来只扣80%蓝状态，改成：(护身戒指 100 20) 先吸收20%伤害再扣100%蓝！

现：护身戒指 80 (之前引擎是受到100伤害的话，只会是扣80%的蓝)
改：护身戒指 100 20 (先吸收20%的伤害，再扣除100%的蓝)

特别说明：
升级引擎需注意，修改了掉蓝比例计算方式：
掉蓝比例大于100，无任何影响，
掉蓝比例小于100时,如下：
例：护身戒指 80 //之前的引擎只会是扣80%的蓝；新引擎扣除80%的蓝，再扣20%的红)
需要还保持原来只扣80%蓝状态，可改成：(护身戒指 100 20) 先吸收20%伤害再扣100%蓝！

功能：
护身属性扩展。

;装备名称(必须是可以护身的装备才有效) 掉蓝比例(设置数值除以100) 伤害吸收(设置数值除以100)
护身戒指 50
;比如设置50.那么受到100伤害的话!!!就是扣50%的蓝.50%的红
;比如设置75.那么受到100伤害的话!!!就是扣75%的蓝.25%的红
;比如设置100.那么受到100伤害的话!!!就是扣100%的蓝.
;比如设置150.那么受到100伤害的话!!!就是扣150%的蓝.
;比如设置200.那么受到100点攻击的话!!!就是扣200%的蓝.
伤害吸收备注：
护身戒指 40 20
;比如设置40.那么受到100伤害的话!!!就是扣40%的蓝.40%的红
;当受到100的攻击伤害时，吸收20，即还有100 - (100 * 20%) = 80的伤害，掉蓝80 * 40% = 32，掉血 80 - 32 = 48
用户如果佩戴多个，按装备位置顺序，最后一个装备的设置才有效
配置文件位于：X:\MirServer\Mir200\Envir\MagicShieldItemList.txt

29.增加改变技能特效

SETMAGICSKILLEFFT 技能名称 技能表id(ID=0时，为关闭)

```
[@改变技能外显]
#act
SETMAGICSKILLEFFT 雷电术 33
sendmsg 6 雷电术改变成冰咆哮特效了！
```

```
[@关闭技能特效]
#act
SETMAGICSKILLEFFT 雷电术 0
sendmsg 6 改变特效的雷电术已被恢复原始特效！
```

//更新日志 引擎版本号: 2022.09.20.0 配套客户端: 3.2.8

- 增加自定义按钮商城的挂接点
- 增加创建行会前触发
- 增加交易前触发
- 增加SetFeature参数5隐藏发型斗笠
- 增加吸怪功能命令
- 增加服务端回收系统
- 增加背包未开启格子数点击触发
- 增加剩余未开启的背包格子数常量
- 增加背包页数页签ID(7001, 7002, 7003)可用于挂接红点
- 增加假人系统示例脚本(配套最新引擎说明书查看)
- 增加logact自定义ID日志
- 增加坐骑系统
- 增加怪物大血条功能
- 增加勾选外显时装生效触发和相关命令
- 增加TAKES参数4，填空0或空按之前 填1表示优先收走绑定的
- 增加通区变量同步命令
- 优化技能接平砍
- 扩展OPENHYPERLINK命令增加开启/隐藏小地图命令
- 增加人物死亡身上掉落装备触发
- 扩展checkHumanState检测中毒状态参数11
- 增加释放技能触发传递参数
- 增加个人跨天登录触发@ResetDay
- 增加摆摊成功触发和取消摆摊命令STOPMYSHOP
- 增加货币改变时获取来源常量<\$CURRMONEYMSG>
- 增加前端勾选面板控制命令
- 扩展GMEEXECUTE开始提问参数3依次执行模式
- 增加GOTOLABELLEX命令多重调用时依次执行
- 增加红点配置系统cfg_redpoint.xls表 红点变量设置：M2选项-功能设置-其他设置-红点变量
- 增加通过变量名称获取其中里面的主键对应的值常量
- 增加绑定背包满触发

31. 增加跨服与本服之间数据传递
32. 增加跨服添加删除物品
33. 扩展MonGenEx刷怪命令增加国家模式怪物
34. 增加国家脚本刷怪设定 (类似巡逻怪物)
35. 增加国家战争功能
36. 增加盾牌外观显示
增加客户端当普攻槽位技能被删除时，普攻自动补全到普攻槽位
增加客户端默认十步一杀飞过去自动攻击目标人物
增加扩展人物突破42Y血量(暂无上限)

cfg_magicinfo.xls增加字段drivingreplace,手机端技能按钮显示优先级
cfg_buff.xls新增字段bufftitle,,配置触发的BUFFid提示文本内容
cfg_monster.xls增加怪物掉落归属个人选项21列增加参数4掉落物品仅归属自己
cfg_monster.xls增加新的怪物类型race220[不移动,不攻击(金蛋)]
cfg_monster.xls增加新的怪物类型race98[不主动攻击]
cfg_monster.xls表增加RehealthCd字段参数-1,表示此怪物不回血
cfg_mongen.xls增加支持表格刷怪使用G变量进行配置数量,刷怪表刷怪数量填<\$STR(Gx)>.GX的值等于刷怪数量
cfg_mongen.xls增加11.12.13.14列4个国家怪物使用字段
cfg_BUFF.xls修改BUFF限制行为变更计算模式(需要在更新表中修改对应BUFF表字段)
cfg_setup.xls增加内挂支持配置系统面板半透明化选项
cfg_game_data.xls增加UseMonExpEffect杀怪获得经验特效（对照引擎包中，更新表cfg_model_info进行配置特效ID5057、ID5058）
cfg_game_data.xls增加bangdingguize字段是否按绑定规则显示锁图标,
cfg_game_data.xls增加PCPropertyAdaptCustom字段是否根据自定义U聊天框适配
cfg_game_data.xls增加isHideAuctionGuild字段是否隐藏拍卖行行会拍卖
cfg_game_data.xls增加ShowBuffList字段是否显示buff.xls表对应图标配置
cfg_game_data.xls增加UseNewHitDmgType字段是否开启ATT表支持战士隔位技能伤害
cfg_game_data.xls增加showFewHp字段是否开启施毒术飘血
cfg_game_data.xls增加closeHighRateTips是否开启客户端不主动检测为低帧率
cfg_game_data.xls增加NoShowItemDropEff物品掉落弹起效果
cfg_game_data.xls增加JPContainstr设置装备极品类型配置
cfg_game_data.xls表增加monster_hp_count字段怪物多少血量为一条大血条为空时，所有怪物大血条都为一条血

M2增加分身术设置输出伤害比例(M2-功能设置-技能魔法-通用技能-分身设置)
M2增加设置镖车清理仇恨时间(M2-游戏参数-时间控制-镖车清理仇恨时间)
M2增加小退/大退延迟退出配置(M2-功能设置-客户端设置)
M2增加-选项-英雄设置英雄升级经验需要人物经验的百分比
M2增加-英雄设置-英雄等级控制,大于或者低于人物等级(英雄高于人物 等级将不能获得经验)
M2增加自定义装备掉落概率配置(M2-选项-参数设置-人物死亡-自定义装备设置)
M2增加-技能魔法-通用技能-同时召唤神兽和骷髅选项
M2增加-游戏参数-价格费用-摆摊手续费功能
M2增加-人物死亡-叠加物品掉落数量设置选项
M2增加-功能设置-技能魔法-人物上线开始记录技能CD默认为勾选按原配置
M2增加-参数设置-跨服变量同步控制(支持cfg_kuafuval.xls/U/个人标识)
M2增加-物品装备-新增属性74号切割不计算吸血配置

修复

修改74、75号属性由原来相加计算飘血变更为独立飘血
修复RangeHarm真实伤害,攻击人形怪无效无效问题
修复CHECKSOCKETABLEITEM 不支持时装马牌问题
修复String.ini文本部分配置无效问题 ,如 WarrReNewName,及HumanShowName顺序调整
修复M2开启消息前缀消息发不了装备问题
修复面对面交易,走位不立即关闭交易问题
修复ChangeModeEx 20吸血飘血显示错误
修复技能模型表replace 是否自动替换移动端普攻快捷键(1替换) 无效问题
修复赋值Z变量跟地图编号冲突问题
修复BUFF图标问题
修复自定义属性不显示问题
修复加减血不飘字问题
修复PC端聊天记录按钮无法移动问题
修复自定义怪物宝宝不跟随主人移动,小退不消失问题
修复自定义怪物魔法攻击不飘血问题
修复掉血时会播放一个灭天火特效
修复瞬回药不飘血问题
修复拍卖行无法上架问题
修复有防麻痹属性时,怪物攻击人物会被麻痹问题
修复十步一杀麻痹无效问题
修复自定义技能召唤的自定义怪物宝宝不跟随主人走到人物小退后宝宝还在
修复商城道具货币改变常量<SOLDMONEY>识别错误问题
修复82类怪物毒人 人不变色,实际有毒问题
修复魔法技能无法吸引仇恨值,如雷电术灵魂火符等
修复死亡之伤伤害叠加问题
修复说明书错误Changeitemaddvaluel1-13错误问题分别为[体力-魔法-中毒]
修复M2PickUpList.txt文件内容重复导致M2无法启动问题(常见于32位转64位时报错)
修复小退减少PK值问题
修复红毒覆盖绿毒,导致绿毒无效问题
修复KILLMONBURSTRATE时间参数无效问题
修复RangeHarm 检测防冰冻防麻痹防蛛网无效问题
修复叠加物品OK框显示问题
修复人物身上有21亿金币导致无法面对面交易问题
修复CHECKSOCKETABLEITEM 不支持时装马牌 时装等位置问题
修复PC端技能快捷键-施法速度太慢问题
修复在怪物视野外,人物用技能攻击怪物没有仇恨值问题
修复强行离婚无效问题
修复SetIcon参数8为1时Y坐标错误问题
修复快捷栏里的物品不支持DBItemShow显示问题
修复cfg_game_data.xls表zhanguxianshi字段时装内观部位显示条件 无效问题
修复DBItemshow不显示快捷栏道具问题
修复QM启动触发MAPEFFECT无效问题(参数7需要配置为0)
修复拾取进入背包特效当背包满时还会播放的问题
修复MonGenEx刷怪自定义怪物名称参数无效问题(有设定过的或增加了国战系统刷怪功能的,需要脚本参数重新配置)
修复客户端打怪获得经验时残留的特效问题
修复ChangeModeEx设置防禁锢无效问题
修复复活戒指生效后不扣除除久问题
修复登录时学习技能导致原有配置快捷键技能被覆盖问题
修复和平,善恶,夫妻模式,不锁定人形怪问题
修复自定义标题AbilInfoEx会显示在英雄面板问题
修复自定义技能魔法盾配置无效问题
修复cfg_game_data.xls表格zhanguxianshi字段时装内观部位显示条件无效问题
修复changeitemindex转成ID后内观刷新了外观没同步刷新问题
修复范围拾取后左手左戒不自动佩戴问题
修复设置人物外观设置隐藏斗笠/发型时会出现发型不隐藏问题
修复@DropItemEX触发背包没有减掉掉的数量问题
修复魔血石消失时不触发@ItemDamage问题
修复F10-背包-存入英雄背包文字不能修改问题
修复修改装备内观Looks值命令SetItemLooks对首饰无效问题
修复TXT调用lua文件,lua里有SAY导致面板不能关闭问题
修复范围拾取后左手左戒不自动佩戴问题
修复联盟行会时间到期后重新开启后攻击指向会指向联盟行会成员问题
修复怪物死亡怪物顶戴不消失问题...
修复宝宝攻击触发里宝宝m.humanhp飘字ID无效问题
修复组队人数上限不能超过15人问题
修复诅咒 对魔法和道术的下限无效问题
修复宝石属性 装备表 Reserved字段填1 显示万分的ATT属性不正确问题
修复负重戒指-属性代码119穿戴负重错误问题
修复等级表里配置准确 敏捷无效问题
优化技能接平砍
修复地图参数NOMANNOMON清理怪物后导致检查不到boss数量问题
修复TXT调用lua 文件,lua里有SAY导致面板不能关闭问题
修复红名死亡叠加物品只爆一个的问题

修复101 102限时装备对比时限时显示错误问题
修复在刺杀位置不释放逐日 开天问题
修复ChangeHumNewValue 加89号属性面板不显示问题
修复DBItemshow不显示快捷栏道具问题
修复快捷栏里的物品不支持DBItemShow显示问题
修复地面放置物品ThrowItem时间无效问题
修复91号属性面板不显示数值问题
修复RevivalItemList.txt本文配置复活人物血量超过21Y直接死亡问题

客户端

修复客户端限时装备时间不准确问题
修复客户端聊天是出现大空格无法发出消息问题
修复客户端怪物资源没有死亡动作时卡动作针问题
修复客户端修复OK框道具不显示问题
修复客户端没有死亡动作时不清除尸体
修复客户端给面板增加特效UpdateEquipEffect命令不支持model_info放大/缩小配置问题
修复客户端货币常量显示小数点异常问题

英雄

英雄客户端任务栏切换按钮默认增加切换英雄
修复法师英雄关闭分身术以后,还是会自动召唤问题
修复英雄攻击技能触发获取使用魔法ID=<\$H.CURRRUSEMAGICID> 问题
修复英雄不在同屏死亡, 状态栏不变色问题
修复查看别人英雄首饰盒X按钮无法关闭问题
修复英雄时装外显无效问题
优化英雄走位躲避等AI问题

跨服

修复跨服打怪没有伤害问题
修复跨服魔法盾不能使用问题
修复跨服攻击怪物没有伤害及野蛮冲撞问题
修复跨服使用采集功能,打断以后还会执行问题
修复跨服PoisonWeapon.bt毒素武器功能无效问题
修复跨服浑水摸鱼回到本服神秘人名字不刷新问题
修复跨服不扣除随机次数问题
修复本服退出行会后进入跨服行会显示未退出问题
修复跨服封号显示问题
修复跨服浑水摸鱼百分比血量为0问题

工具

修复xls/csv转lua工具符号转换问题
修复数据库工具物品规则同步说明书
优化dev打包说明示例
优化资源调整工具内观模特位置
增加资源调整工具显示血条名字按钮
优化资源集成工具-数据库工具
修复数据库工具快速复制数据错乱问题
修复变量查询工具变量遗漏问题
增加数据库工具点击行整行变色功能
优化图片工具缩放按钮,重新定义偏移坐标
修复黏贴快捷键+上下键与工具冲突问题
增加资源素材打包-坐骑打包动作
增加地图打包特效坐标修复工具
修复版本转换地图0开头无法转换问题
修复地图转小写出现乱码问题
优化地图特效压缩解决压缩后糊的问题
增加通用路径设置与工具版本选择
增加纯lua版本转表工具
增加纯LUA版本系统密码加密方式
优化DBE转换工具名称与称号转换
修复转换DBE转换工具只能转换一次问题
增加Access与SQLite数据库转换工具

所有工具可在引擎更新包找到

1.自定义按钮商城的挂接点

----//说明放在自定义按钮中
701 商城-装饰
702 商城-补给
703 商城-强化
704 商城-好友
根据cfg_menuslayer.xls表ID进行对应调用

2.创建行会前触发

```
;QFunction-0.txt
[@CheckBuildGuild]
#if
checklevelex > 30
#ACT
sendmsg 7 允许加入行会
#elseact
sendmsg 7 禁止加入行会
```

3.交易前触发

```
;QFunction-0.txt
[@DealBefore]
#if
#ACT
sendmsg 7 交易的对象的玩家名字为: <$DEALPLAYNNAME>
```

4.扩展修改角色外观

SetFeature 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1=0表示衣服 1表示武器 2衣服特效 3武器特效 4表示盾牌 5表示盾牌特效
参数2=外观的shape(角色模型ID),-1表示清除
参数3=时间(秒)
参数4=0或空覆盖时装外观, 1表示时装外观优先
参数5=0-斗笠、头发不变, 1-隐藏斗笠, 2-隐藏头发, 3-隐藏斗笠和头发 4-隐藏盾牌和盾牌特效(参数五仅当参数1位置为0时有效)

//例子:
[@main]
#F
#ACT
SetFeature 0 2 65535 0 3

5.吸怪功能

说明: 吸引指定范围内的怪物对自己攻击

格式: monmove 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6
参数1: 最大范围
参数2: 最小范围
参数3: 怪物等级, 留空0 则可以嘲讽吸引所以级别怪物
参数4: 0=不包含玩家 1=包括玩家在內
参数5: 0=怪物漂移到人物身边 1=怪物瞬移到目前人物坐标 2=怪物瞬移到目前人物面前
参数6: 0=无限制, 1=怪物/人物攻击目标不归属自己的不可被吸

```
//例子:
[@main]
#IF
#ACT
monmove 10 2 0 0 2 1
```

6.回收系统

新增服务端配置表：cfg_recycling.xls（参照表内规则进行配置）

ADDRECYCLINGTYPE //增加回收类别(支持多类别配置用";"分割) ADDRECYCLINGTYPE IDX;IDX;IDX
DELRECYCLINGTYPE //删除回收类别 DELRECYCLINGTYPE IDX (-1 =清空)
RECYCLING //执行一次回收 RECYCLING
AUTORECYCLING //执行自动回收(2个参数) AUTORECYCLING 20(间隔20秒检测一次) 10(背包格子 <= 10) 全无参数关闭自动回收

```
//例子:
#IF
#ACT
;添加类别支持单个或多个
ADDRECYCLINGTYPE 1;2;3;4;5;6;7;8;9;10
AUTORECYCLING 2 10
MOV S$回收数据 <$RECYTMS>
sendmsg 7 背包小于等于10个背包格子时2秒自动执行一次回收: <$RECYTMS>
;参照说明书键值对功能（通过变量名称获取其中里面的主键对应的值常量）
sendmsg 7 配合键值对字符串常量获取: <$GETSTRVALUE(S$回收数据,1)>, <$GETSTRVALUE(S$回收数据,2)>, <$GETSTRVALUE(S$回收数据,3)>, <$GETSTRVALUE(S$回收数据,4)>
```

7.背包未开启格子数点击触发

```
;QFunction-0.txt
[@ClosedBagItemClick]
#if
checkgamegold ? 10
small <$ADVBAGSIZE> 120
#ACT
gamegold - 10
MOV N$背包格子数量 <$ADVBAGSIZE>
INC N$背包格子数量 1
EXTBAGOPENITEMCOUNT <$str(N$背包格子数量)>
sendmsg 7 背包格子数量+1
```

8.剩余未开启的背包格子数常量

```
[@main]
#ACT
sendmsg 7 <$EXTBAGCLOSEITEMCOUNT>
```

9.背包页数页签ID

7001 背包第一页
7002 背包第二页
7003 背包第三页

```
[@main]
#IF
#ACT
MOV S$图标 <Button[a=0|x=0|y=0]nimg=public/btn_npcfh_04.png|color=255|size=18|pimg=public/btn_npcfh_04.png>
ADDBUTTON 7001 1 <$STR(S$图标)>
SENDMSG 6 增加红点成功
```

10.扩展假人系统(配套最新引擎说明书查看)

登录格式:DummytoGon 登录地图 X坐标 Y坐标 范围 职业(0=战士 1=法师 2=道士 3=随机) 数量 间隔 登录模式(0=顺序 1=倒顺 2=随机)
DUMMYSTART // 假人开始行动
DUMMYSTOP // 假人停止行动
DUMMYSAY //开启假人说话
KICKDUMMY //踢出所有假人
DUMMYLOCKTARGET //锁定当前目标 1= 锁定 0 = 随机搜索
DUMMYGOTO X Y //假人自动寻路到当前地图坐标

检测命令:
ISDUMMY //检测是否是假人
CHECKDUMMYPLAYCOUNT //当前服务器假人数量 <>=
CHECKMAPDUMMYPLAYCOUNT //当前地图假人数量 <>=

假人名字列表 Mir200\Envir\DummyNameList.txt

LOADDUMMYCONFIG 路径 //读取假人配置 道士下载示例

11.自定义ID日志

说明: 配置自定义ID日志对应后台查看

格式: logact 参数1 参数2
参数1: 日志ID(大于等于10000以上)
参数2: 日志内容(支持变量、常量等)

```
//例子:
[@日志测试]
#if
checkgamegold ? 10
#ACT
gamegold - 100
give 屠龙 1
logact 10000 玩家: <$username>通过日志测试扣除100元宝获得屠龙*1
```

12.坐骑系统

上马命令:
RIDEHORSE 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1=坐骑外观 填写0或cfg_magicinfo.xls表编号(0=不显示)
参数2=坐骑特效外观 填写0或cfg_magicinfo.xls表编号(0=不显示)
参数3=人物骑马外观 填写0或cfg_magicinfo.xls表编号(0=不显示)
参数4=坐骑类型 0=单人 1=双人 2=连体
1.参数4=0时为单人坐骑320张图片不区分男女(显示人物坐骑外观与发型)
2.参数4=1时为连体坐骑640张图片区分男女(不显示人物坐骑外观与发型)
3.参数4=2时为双人坐骑640张图片区分男女(不显示人物坐骑外观与发型)
双人坐骑规则:编号100=男女-编号101=男男与男女-编号102=女男与女女
双人坐骑增加:必须与官方规则一样,注:3个连续型编号为一组双人坐骑

下马命令:

RIDEHORSE 0

坐骑资源调用:
cfg_magicinfo.xls表类型字段4=坐骑外观,坐骑特效外观 字段1=人物骑马外观
坐骑外观(资源路径anim\monster) cfg_magicinfo.xls表编号:1000-1074
坐骑外观特效(资源路径anim\monster) cfg_magicinfo.xls表编号:1000-1074

13.怪物大血条

头像显示设置:
cfg_monster.xls表27列nBigTips字段 大于0开启大血条 空或0, 不开启
nBigTips字段:填写1~5 读取00001.png~00005.png官方提供5个怪物头像
nBigTips字段:大于5自定义头像资源格式00006.png以此类推……
怪物头像资源路径:res\private\main_monster_ui\monster

血条设置:
血条UI设置:ctrl+F10--怪物大血条
设置多血条显示--cfg_game_data.xls表 字段monster_hp_count 参数
怪物多少血量为一条大血条 为空时, 所有怪物大血条都为一条血 如: 设置1000 怪物10000血量时 大血条显示X10
血条特效: 特效ID7301绑定血条01.png~特效ID7310绑定血条10.png
怪物大血条路径:res\private\main_monster_ui\hp

14.勾选外显时装生效触发

QFunction-0.txt
勾选外显时装生效触发QF:
人物: [@ShowFashion]
英雄: [@HeroShowFashion]

取消外显时装时候触发QF:
人物: [@NotShowFashion]
英雄: [@HeroNotShowFashion]

命令开启/关闭时装外显
ShowFashion 参数1=(1: 显示; 0: 关闭)
H.ShowFashion 参数1=(1: 显示; 0: 关闭)

检测时装外显是否开启:
人物:CheckShowFashion 英雄:H.CheckShowFashion

```
#if
CheckShowFashion
#act
ShowFashion0
SENDMSG 6 玩家已经开启外显
```

```
#if
H.CheckShowFashion
#act
H.ShowFashion 0
SENDMSG 6 英雄已经开启外显
```

15.扩展TAKES参数4

说明: 批量拿走背包物品
格式: TAKES 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1: 物品名称#物品数量&物品名称#物品数量 (&=和的意思)
参数2: 存入变量 判断拿走的物品是否有绑定的状态 0.非绑定 1.绑定
参数3: 参数1中的物品名称是ID还是道具名称 (0, 道具名称, 1, 道具ID)
参数4: 填空0或空按之前 填1表示优先收走绑定的

16.通区变量同步

UpdateTongVar 参数1
参数1: 全局变量名, 如果是全局自定义变量, 这么写: GLOBAL(变量名), 如果是G, A变量, 就正常写即可
[@同步通区变量]
#act
MOV G100 200
UpdateTongVar G100
SENDMSG 6 通区所有区服G100变量修改为200

17.优化技能接平砍

技能模型表locktarget (释放后持续攻击目标)字段必现填1,并配合技能CD(1000毫秒以上)设置

18.扩展OPENHYPERLINK命令增加开启/隐藏小地图命令
OPENHYPERLINK 112 1 展开小地图
OPENHYPERLINK 112 2 折叠小地图

19.人物身上装备掉落前触发

QFunction-0.txt
[@CheckDropUseItems]
#Act
Sendmsg 3 掉落位置: <\$param1>, 掉落物品ID: <\$param2>
stop
;触发返回参数,装备位置:<\$Param1>,装备ID:<\$Param2>支持STOP,每掉落一件触发一次

20.扩展checkHumanState检测中毒状态参数11

格式: checkHumanState 状态
状态代码: 1.魔法盾 2.护体神盾 3.无极真气 4.幽灵盾 5.神圣战甲术 6.隐身术 7.冰冻 8.麻痹 9.锁定 10.蛛网 11.中毒
备注: 此命令支持多级脚本!

```
;例子
[@test]
#If
CheckHumanState 11
#SAY
当前攻击目标中毒持续中
```

```
[@test1]
#If
P.CheckHumanState 11
#SAY
当前目标中毒持续中
```

21.释放技能触发传递参数

;说明:对目标人物释放技能时对方触发参数传递
QFunction-0.txt
;说明:11=技能ID
[@MagTagFuncEx11]
#act
SENDMSG 5 玩家<\$param2>,释放的技能名字是<\$MAGICNAME(<\$param1>)>,技能ID是<\$param1>

22.跨天登录触发

QFunction-0.txt
说明:个人跨天登录触发(引擎0点自动执行一次)
注: 不要用于清理全局变量(全局请用机器人脚本), 该触发每个人都会触发一次, 0点未登录的跨天登录也会触发, 可用于清理个人变量数据等操作

```
[@ResetDay]
#if
#ACT
mov U1 0
mov u2 0
MOV T1 1=0,2=0,3=0
```

23.摆摊成功触发

```
[@StartMyShopOK]
STOPMYSHOP//取消摆摊命令
```

```
例子:
[@StartMyShopOK]
#act
sendmsg 9 摆摊成功触发了
```

```
[@按钮-取消摆摊]
#act
STOPMYSHOP
sendmsg 9 你取消了摆摊
```

24.货币改变时获取来源

```
QFunction-0.txt

[@MoneyChange1]
#act
sendmsg 5 当前购买原因为: <$CURRMONEYMSG>
```

```
//目前支持以下系统来源常量返回字符串
购买摆摊
摆摊出售
商铺多币购买
商铺购买
竞拍1 //一口价
竞拍2 //常规竞拍
```

25.前端勾选面板控制命令

```
CLIENTSWITCH 参数1 参数2
参数1: 0-允许组队, 1-允许添加好友, 2-允许交易, 3-允许挑战, 4-允许查看, 5-允许添加为行会成员
参数2: 1-允许(勾选), 0-不允许(不勾选)
```

```
[@允许勾选]
#act
CLIENTSWITCH 0 1
CLIENTSWITCH 1 1
CLIENTSWITCH 2 1
CLIENTSWITCH 3 1
CLIENTSWITCH 4 1
CLIENTSWITCH 5 1
sendmsg 9 全部勾选
```

```
[@取消勾选]
#act
CLIENTSWITCH 0 0
CLIENTSWITCH 1 0
CLIENTSWITCH 2 0
CLIENTSWITCH 3 0
CLIENTSWITCH 4 0
CLIENTSWITCH 5 0
sendmsg 9 全部取消勾选
```

26.扩展GMEXECUTE开始提问命令

```
GMEXECUTE 参数1 参数2 参数3
参数1:关联M2--选项--游戏命令设置--管理命令--StartQuest
参数2:触发QM标签
参数3:0=单个触发 1=触发多个
```

```
示例说明1:
#ACT
GMEXECUTE 开始提问 @XXX1

示例说明2:
#ACT
GMEXECUTE 开始提问 @XXX1
GMEXECUTE 开始提问 @XXX2
GMEXECUTE 开始提问 @XXX3
;以上为覆盖调用, 同时调用时只会调用XXX3

示例说明3:
#ACT
GMEXECUTE 开始提问 @XXX1 1
GMEXECUTE 开始提问 @XXX2 1
GMEXECUTE 开始提问 @XXX3 1
;以上为连续读取xxx1, xxx2, xxx3
```

27.扩展GOTOLABELEX命令多重调用时依次执行

```
示例说明1:
#ACT
GOTOLABEL 0 @xxx1
GOTOLABEL 0 @xxx2
GOTOLABEL 0 @xxx3
;以上为覆盖调用, 同时调用时只会调用xxx3

示例说明2:
#ACT
GOTOLABELEX 0 @xxx1
GOTOLABELEX 0 @xxx2
GOTOLABELEX 0 @xxx3
;以上为连续读取xxx1, xxx2, xxx3
```

28.红点配置系统

红点配置表cfg_redpoint.xls

29.通过变量名称获取其中里面的主键对应的值常量

```
<$GETSTRVALUE(T1,1)>
//例子
#if
#ACT
mov T1 1=996M2.2=996M2.COM
sendmsg 7 <$GETSTRVALUE(T1,1)>, <$GETSTRVALUE(T1,2)>
```