

# 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@MakeWeaponInLuck，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，支持内功怪

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\_menulayer.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

优化客户端未体字卡顿问题优化

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txt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) 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 冰镰术 火焰冰 冰霜群双 龙双斩

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\_offsetx, pc\_offsety: PC端X坐标, pc\_offsetz: PC端Y坐标.

增加F6和cfg\_game\_data表字段HideNGHID 隐藏内功条(0不隐藏 1=隐藏)

增加F6和cfg\_game\_data表字段SU\_FONT\_PATH脚本NPC界面字体文件路径统一配置 例如填：“fonts/fontl.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\_topflat\_pos顶戴显示位置 默认 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 增加前端面板显示变量

增加F6和cfg\_game\_data栏配置ide Select Collection隐藏采集怪弹窗!=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表字段配置经济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命令对人形怪英雄的宝宝检查无效问题

修复女性发型1d2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

修复宠物穿戴加攻速属性失效问题

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noshowntips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  
修复祈祷套装宝宝版变功能无效问题  
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  
修复飞随随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  
修复野蛮不飙血问题  
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长时间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liide，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  
修复小道东西不见了的问题  
修复怪物大血条头像点击触发无效问题  
修复cfg\_pettleve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複或消失问题  
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-飞随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QQ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  
修复转职受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重刷增加安全区无法删除问题  
修复动态地图参数-1 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  
修复英雄冰霜雷雨不释放问题  
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，无极真气几率出现回血情况

修复跨服喝水导致伤害不对问题  
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CHECKNGLLEVEL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效问题

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：DELBODYBYMAKINDEX 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)

DELBODYBYMAKINDEX 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)
DELBODYBYMAKINDEX <$DRESSID>, <$WEAPONID>
```

## 5.扩展HumanDropUseItem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 (不掉落的绑定规则)

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**并返回值常量

```
[@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=万分比)  
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=万分比)

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  
增加丢弃金币前触发@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  
增加排行榜刷新触发@IniSort和排行榜点击排名触发@ClickSortNo  
增加清掉地图某范围的怪物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 SLAVENOTATTACKHUMAN宝宝不攻击人物 SLAVENOTATTACKHERO宠物不攻击英雄 PETNOTATTACKHUMAN宠物不攻击人物 PETNOTATTACKHUMAN宠物不攻击英雄  
增加分身数量常量<\$CLONEPLAYERCNT>  
增加怪物表设置, 挖肉挖怪肉难度, 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ID=数量  
增加[<CanPaimaiItem>] [<BuyPaimaiItem>]触发 支持返回参数: S0 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maxhei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  
增加怪物雷炎蛛王race121  
增加时装界面-下层 ID3902 英雄时装界面-下层ID 3903  
增加MAKEPOSITION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<SMODETYPE>  
增加后台区服部署时间常量<CREATESEVERTIME>  
增加后台区服测试时间常量<TESTSEVERTIME>  
增加后台区服正式时间常量<STARTSEVERTIME>  
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\_menulayer.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}，表格式配置格式为{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40359627370496  
增加cfg\_redpoint.xls红点表支持字符型变量为空判断，格式如：SI=null  
增加cfg\_newsetup挂表支持战士自定义开关类型技能开启和关闭—内挂表第二列ID填 10000+自定义技能ID  
增加cfg\_game\_data.xls表增加NonMonSkillID 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 FindDropItemRange 参数（范围） 自动捡取范围识别配置  
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字段排行榜斗笠头盔(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:28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addskilllex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主窗口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ADDACTLIST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来问题  
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ADDACTLIST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来问题  
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  
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  
修复禁锢重叠后会有2个缺口 人可以跑出禁锢区域  
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捡取无效问题  
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会造成偏移问题  
修复PC端交易按钮异常问题  
修复杀怪爆物品 范围捡取 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 还是会增加经验值问题  
修复回收表回收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个手镯只收走一个问题  
修复自定义属性加64号属性，面板显示实际没效问题  
修复ChangeItemNewValue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-设置关闭面对而交易后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RangHarm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加载怪物表后台报错问题  
修复小精灵一个拾取金币不会拾取问题  
修复禁锢重叠后会有2个缺口 人可以跑出禁锢区域  
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个手镯只收走一个问题  
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表暴力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候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  
修复红点图标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SETMAGICSKILLEFT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NPCSayUnMasterOKMsg 【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GetDBIDbyItemFieldValue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 I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，再丢弃金币，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ChangeModelx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，但显示没了问题  
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SETMAGICSKILLEFT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 racing9表现问题  
修复怪物触龙神出生动作资源问题  
修复怪物洞姐死亡动作资源问题  
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SETADDNEWABIL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滴血问题  
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型没有隐藏问题  
修复[@BeginMagic]不能同时合击技能问题  
修复英雄半月技能会把主号算入进去  
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[0KillMob]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随机出现假影问题  
修复传统PC自己使用野蛮后走不动问题  
修复传统PC靠墙被野蛮后卡住问题  
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PCADDUTTONEX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PCSS\_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PC@InputString命令几率无效问题  
修复传统PC金币白自动捡取问题  
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PC@InputString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2-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人物模型斗篷外观显示问题  
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部件不会换行问题  
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删除道士职业,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安全区野蛮停顿时间  
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ADDUTTONEX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背景改为使用ADDUTTONEX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  
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玩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端物品捡取控制  
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 (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

Mir2000EnvData\cfg\_item.xls表Anicount字段填写1001

;触发QFunction-0.btx

[@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

```
-- 刮图
-- <ScrapePic>
-- showing 展示图片资源
-- maskimg 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
-- begintime 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#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! 1 120 150 150

### 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

FOMULATION 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SETADDNEWABIL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

[@InSort]

#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

samll <\$param1> 11

#ACT

MOV NS名次 <\$param1>

FORMULATION <\$STR(NS名次)-1 NS名次>

SENDMSG 9 你点击了第<\$param1>名==名字是【<\$SORTRANK(1,<\$STR(NS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%，已刷新，归属玩家1  
黑野猪，0%，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列可以不填  
脚本命令刷的怪 剩余刷新时间为都为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> NO  
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|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

- 新增大数值支持
- 新增装备批量永久新增附加属性命令
- 新增自定义属性标题支持按图路经按ID填写
- 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
- 新增当前地图自动挖矿命令
- 新增杀死自己分身命令KILLCOPYSELF
- 新增RangeHarm参数10，群体伤害目标个数
- 新增修改分辨率触发@SETSCREEN 和<\$SCREENWIDTH> <\$SCREENHEIGHT>实时刷新
- 新增英雄死亡之前复活触发
- 新增套装穿脱套装触发@[GroupItemOnEX]，@[GroupItemOffEX]返回套装ID参数<\$param1>
- 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
- 新增根据指定物品唯一ID生成宠物命令NEWPETFROMITEM
- 新增检测唯一ID装备是否穿戴命令
- 新增cfg\_game\_data.xls骑马时点击攻击自动下马开关
- 新增cfg\_game\_data.xls骑马上是否关闭自动开盾开关
- 新增英雄宝宝名字获取
- 新增英雄宝宝修改属性
- 新增英雄属下走人物一套休息攻击开关
- 新增M2-英雄设置-英雄攻击距离设置
- 新增英雄多级脚本使用参数HP,(怪物无效)
- 新增获取英雄自定义属性常量@\$H\_CUSTABIL[200~249]
- 新增骑马状态下麻痹,中毒,绿毒,冰冻显示效果
- 新增跨服宠物功能(不支持跨服修改属性)
- 新增宠物被魔法攻击、物理攻击触发@StruckOfPet @MagicStruckOfPet
- 新增宠物常量宠物血量百分比常量: <\$PetX\_HPRATE>
- 新增回收总数常量@\$RECYITEMSNT>
- 新增排行榜前十名玩家常量@\$ORTRANK(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
- 新增红点表格cfg\_redpoint.xls字段offset新增参数: 红点显示位置配置
- 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
- 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
- 新增前端标签a=7上下居中,a=8左右居中
- 新增背包道具显示到格子前参数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
- 新增排行榜玩家主号和英雄切换触发
- 新增排行榜扩展OPENHYPERLINK参数用于合击版附带完整脚本
- 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
- M2-功能设置-其他设置,新增地图传送门不检测阻挡点开关(新沙巴克右城墙进入问题)
- M2-参数设置-时间控制内新增记忆传递间隔设置
- 新增string.ini掉落配置([WG\_Item]表示装备改名掉落提示(没有改名则显示装备表名字)
- 新增ctrl+F10双击首饰框调层级

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.增加高效率版键值对操作命令  
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\_score.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JPCContainstr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LINKITEMBYMAKINDEX命令goto失效问题  
修复自定义怪不支持加攻强问题  
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  
修复全服提问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HumanDropUseltem 掉落的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DECONEY金币扣完了不回城，绑定金币无效问题  
修复takeoff命令只收走一边手镯问题  
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击能 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末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-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  
修复跨服被之后死亡，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端物品捡取控制  
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  
SETMAGICSKILLEFF SETITEMEFFECT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: SETADDNEWABIL 参数1 参数2 参数3  
参数1: 装备位置  
参数2: 运算符(+,-,=)  
参数3: 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  
SETADDNEWABIL 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/x.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 NS张学友 0  
#ACT  
MOV NS张学友 1  
h.ChangeModeEx 23 1 1

SENDMSG 5 你的英雄当前已经复活

## 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: SETADDNEWABIL 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

//更新日志

引擎版本号: 2023.2.10.0

配套客户端: 3.3.2

配套数据库: 64 23.02.10.0

1. 新增百分比修改速度命令
2. 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)
3. 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)
4. 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
5. 新增气泡引导回调功能
6. 新增召唤自己分身命令RecallSelf
7. 新增设置下次攻击伤害命令SetNextDamage
8. 新增传送戒指传递前QF触发: @BeginTeleport, 支持stop
9. 新增物品来源获取命令GetItemFrom
10. 新增获取自定义属性标题和颜色命令
11. 新增获取装备宝石数量命令GetItemStoneCount
12. 新增获取身上所有装备宝石数量命令GetStoneCount
13. 新增自动拾取模式:PICKUPITEMS 参数支持一个个拾取
14. 新增收到私聊信息触发@PrivateChat接口
15. 新增指定人物身上掉落装备命令HumanDropUseItem
16. 新增邀请组队前QF触发@InviteGroup
17. 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
18. 新增支持修改键值对命令, 格式SETSTRVALUEKEY 变量名称 原主键 新主键
19. 新增设置、删除安全区ADDSSTARTPOINT命令 (重启M2消失)
20. 新增滑动拉杆脚本组件
21. 新增菜单拉选项脚本组件
22. 新增宠物系统功能
23. 新增[@heroSlaveabb]英雄获得宝宝触发
24. 新增英雄用脚本命令释放技能
25. 新增英雄扔物品触发命令
26. 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
27. 新增被攻击时攻击者X,Y坐标常量X:\$CURRTARGETCURRX Y:\$CURRTARGETCURRY
28. 新增装备备注-下框特效上下层级 <ID=3|TEXIAO:9#10#10#0.8#0.8#0#0.8#0.8&3&0> &0 为下层 不写为上层
29. 新增CHANGEMOBABILITY新增参数5: 填1表示修改宝宝原有属性, 不填为按附加的
30. 新增师傅名字常量, 师傅常量:<\$SFNAME>徒弟常量:<\$TDNAME>5
31. 新增师徒攻击模式
32. 新增删除装备所有自定义属性命令CLEARCUSTOMITEMTABL 装备位置(-1为OK框 0-100 装备位置) 删除后判断为非极品
33. 扩展ChangeModeEx 23 复活 参数4, 填1屏蔽复活提示信息
34. 扩展ChangeModeEx 19 参数3护身符掉蓝比例(设置100表示吸收所有伤害, 设置50则只吸收一半)
35. 扩展怪物支持35、36、37、71、74、75、81、82号属性
36. 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)
37. 扩展GetItemNameByMakeIndex参数3, 填1表示获取改名后的装备名字
38. 新增采集类怪物
39. 新增交易后触发@DealEnd
40. 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-战士英雄刀刺杀选项

新增M2-技能魔法-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-人物面板调编组

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为非系统盘中  
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  
修复小道等级不刷新显示为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 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@NonDropItemEX @NonDropItemXX 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飘血他人看不見问题  
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右键点击跑会出现菜单问题  
修复开启背包格子不实时刷新问题  
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isHideAuctionGuid 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-弓箭战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-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关斩只能打1格问题  
修复祖玛教主死亡后会出现空墙问题  
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发行，上架金额M2限制无效问题  
修复道士 群体施毒 幽灵盾 战甲术 揪魔咒 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<SSLAVECOUNT>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层次不显示人名问题  
修复自定义怪物群体攻击，多次释放抬手动作问题、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<SG.CURRTEMNAME>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减经验值异常问题  
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项无效问题  
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  
修复怪物无归属概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  
修复道士英雄飓风破不使用问题  
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追人问题

修复道道合击四段伤害问题  
修复英雄 h.GetSlaveInfo, h.CHANGEMOBABILITY命令无效问题  
修复h.CheckItemFlag取装备标识对英雄无效 <SG\_DRESS>不支持英雄  
修复英雄称号穿戴触发@HeroTitleChanged\_X]无效问题  
修复英雄H\_HUMANHP飘字问题  
修复技能表自定义计算公式支持合击技能  
修复英雄HeroTakeOffExchange修改星星数量无效问题  
修复国家模式下英雄会主动攻击本国怪物问题  
修复英雄H\_HUMANHP飘字问题  
修复英雄不会释放群体施毒术问题  
优化远程英雄躲避规则  
优化英雄AI系统及一些小细节  
优化h.CHANGEEXP加经验受M2控制问题

---

## 1. 百分比修改速度命令

格式: ChangeSpeedEX 速度类型 速度值 有效时间(秒, 该参数为空时表示不限制时间)  
速度类型 1为 移动速度 2为攻击速度 3为魔法速度  
速度值百分比, 由于系统中是由移动间隔、攻击间隔决定的:  
当速度值大于0, 则移动攻击间隔=固有间隔/(1+攻击/100)  
当速度值小于0, 则移动攻击间隔=固有间隔\*(1-攻击) (负数值) /100  
例如: 原有攻击间隔为1000ms, 即1秒一刀  
速度值=100, 加速100%, 相当于速度为原来(1+100%)=2倍  
攻击间隔=1000/(1+100%)=500ms, 即1秒2刀  
速度值=-100, 即减慢100%, 则速度为原来的1/(1+100%)=0.5倍  
攻击间隔=1000\*(1+100%)=2000ms, 即2秒1刀  
;该速度与ChangeSpeed的区别在于百分比增加减少  
[@main]  
#ACT  
CHANGESPEEDEX 1 50 65535  
#SAY  
移动速度增加50%

---

## 2. 判断当前攻击模式命令

功能: 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

---

## 3. 设置当前攻击飘血样式命令

功能: 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, 下次攻击清零  
示例:  
[@AttackDamage]  
#if  
CHECKATTACTEFF 1  
#act  
SENDMSG 5 当前为暴击  
SETATTACKEFFTYPE 12  
SENDMSG 6 已将当次暴击飘字设置成12号飘血  
break

---

## 4. cfg\_att\_score.xls表吸血属性开关设置

功能: 设置是否吸血  
命令: SETSUCKHP 参数1: 0-不吸血 1-吸血  
小退恢复正常  
示例:  
[@吸血属性开关]  
#if  
#act  
SETSUCKHP 0  
SENDMSG 5 吸血已经设置成不吸血。

---

## 5. 气泡引导回调功能

功能: 气泡引导回调功能  
命令: AddbutShow @标签后参数用, 号分割, QF触发后获取参数<\$Param1><\$Param2><\$Param3>  
示例:  
[@气泡引导]  
#act  
AddbutShow 1 测试气泡测试气泡 @气泡引导回调,aaa,bbb,cccc  
  
[@气泡引导回调]  
#act  
sendmsg 6 气泡回调Param1=<\$Param1>  
sendmsg 6 气泡回调Param2=<\$Param2>  
sendmsg 6 气泡回调Param3=<\$Param3>

---

## 6. 召唤自己分身命令

功能: 召唤自己分身设置分身时间属性  
命令: RecallSelf 分身有效时间(秒) 数量 继承人物属性百分比 分身颜色(0-255;0不改变颜色) 改变分身衣服外观(0或空为不改变) 改变分身武器外观(0或空为不改变) 改变分身衣服特效(0或空为不改变) 改变分身武器外观特效(0或空为不改变)  
示例:  
[@召唤自己分身]  
#IF  
#ACT  
RecallSelf 60 3 1000 0 6 24 0 0  
sendmsg 6 召唤3个分身帮助自己作战1分钟.继承人物全部属性1000% (6天魔神甲 24裁决)

---

## 7. 设置下次攻击伤害命令 SetNextDamage

功能: 设置下次攻击伤害命令  
命令: SetNextDamage 参数1 下次伤害百分比 (不能为0和负数, 低于100 伤害低于正常值 )  
示例:  
[@Attack]  
#act  
SetNextDamage 300  
SENDMSG 5 下次攻击伤害提高到300%, 魔法触发请使用@MagicAttack

---

## 8. 传送戒指传送前QF触发

功能: 传送戒指传送前触发  
命令:@BeginTeleport 中止传送戒指传送命令: StopTeleport或stop  
示例:  
[@BeginTeleport]  
#act  
StopTeleport  
sendmsg 6 停止传送戒指传送

---

## 9. 物品来源获取

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: 杀怪掉落; 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]  
#If  
#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=人物为中心捡取, 1=小精灵为中心捡取 3=以小精灵为中心小精灵一个个捡取 4=以人物为中心小精灵一个个捡取  
参数2: 捡取范围(32位最大: 6格 64位最大: 8格)  
参数3: 捡取毫秒间隔最小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]  
#If  
#ACT  
HumanDropUseItem -1 S0  
sendmsg 6 你杀了人了, 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]  
#If  
CHECKLEVEL < 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]  
#If  
EQUAL <\$param4> 1  
#ACT  
sendmsg 7 真实充值  
  
#If  
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DELSTARTPOINT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  
DELSTARTPOINT 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QF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. 增加人形怪装备复活属性支持  
11. 增加Input @InPut增加开启输入内容敏感字符库过滤，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ADDMMIRRORMAP 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在或者空特效能人物 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针指定位置的值GetCustomItemValue  
30. 增加BUFF\_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：禁锢术，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：下限高于上限值时，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限制-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[扩屏]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字段内挂开启控制  
cfg\_game\_data.xls表增加自定义星样式字段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

修复移动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，野蛮技能会触发Attack问题

修复技能表自定义技能威力击杀技能无效问题

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

修复+/-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

修复怪物简装后顶戴异常问题

修复神兽变大后死亡名字跟内挂尸体消失不同步问题

修复半月攻击王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启没有实际减伤效果问题  
修复自定义属性<TEXIAO: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  
修复合成立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\_AdhdPer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，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类药品包解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  
修复面中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<SHIGLEVELINFO>常量无效问题  
修复CheckItemBind, TAKE , 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SETMAGICSKILLEFT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容常量问题  
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  
修复新手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  
修复新套装手戒 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）  
修复怪文刷怪数量变量值为0还会刷怪问题  
修复战士隔位技能54号对战增伤属性翻倍问题  
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  
修复捡取触发 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 $S$成员名称 电饭锅
<$ChiefName>.SETRANKSGUILD 行会成员
<$str($S$成员名称)>.SETRANKSGUILD 会长
sendmsg 7 [<$str($S$成员名称)>]成为了会长, [<$str($S$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)>  
;//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 NS\$捐献数量 10000
;在总键值中对取出该玩家捐献的数量值
MOV NS\$捐献数量取出 <\$GETSTRVALUE(A10,<\$username>)>
;加上当前实际的捐献数量
INC NS\$捐献数量取出 <\$str(NS\$捐献数量)>
;增加原有的基础键值数据
ADDSTRVALUE A10 <\$username> <\$str(NS\$捐献数量取出)>
;增加需要排序的变量键值数据
ADDSTRVALUE A11 <\$username> <\$str(NS\$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 排第一名玩家名字: <\$GETSTRKEY(A11,1)>。捐献数量: <\$GETSORTSTRVALUE(A11,1)>
sendmsg 6 排第二名玩家名字: <\$GETSTRKEY(A11,2)>。捐献数量: <\$GETSORTSTRVALUE(A11,2)>
sendmsg 6 排第三名玩家名字: <\$GETSTRKEY(A11,3)>。捐献数量: <\$GETSORTSTRVALUE(A11,3)>
sendmsg 6 排第四名玩家名字: <\$GETSTRKEY(A11,4)>。捐献数量: <\$GETSORTSTRVALUE(A11,4)>
sendmsg 6 排第五名玩家名字: <\$GETSTRKEY(A11,5)>。捐献数量: <\$GETSORTSTRVALUE(A11,5)>
sendmsg 6 排第六名玩家名字: <\$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
equal <$PARAM1> 1
#ACT
SendMsg 9 您的货币ID:<$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：MOBDOTALUNT 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  
MOBDOTALUNT 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 NS测试
sendmsg 6 <$STR(NS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QUERYHUMNAMEEXIST命令，改为使用CHANGEHUMNAME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MagicShieldItemList.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“更改城堡所归属会”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扣取字段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 野蛮人推动速度设置， 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\_magiccusom.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/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  
修复工具关闭蓝屏问题  
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端时装武器首飾单机是拿起，双击是脱下问题  
修复OPENHYPERLINK 9 和加按钮同时使用客户端会蹦  
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  
修复吸怪命令安全全区可以吸人问题  
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表里特效要配置在命中)  
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 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 makepotion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[@SelKillSlave]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级病毒固定1点伤害问题  
修复升级属性-UPGRADEITEM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0时，行会不能捡取问题  
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饰类无效问题  
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M2-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本MonDropLimitList.txt的内容  
修复自动出师后，实时刷新师傅显示信息和师傅传送功能  
修复ChangeHunNewValue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Tdumny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他增加的属性重置  
修复客户端原地复活后造成漂移问题  
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  
修复施毒木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  
修复上马上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  
修复跨服马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#08黑野猪#0##300  
表示白野猪剩余90%HP, 归属玩家1, 已刷新, 黑野猪, 0血, 无归属, 300秒后刷新  
\*刷怪表cfg\_mongen.xls按死亡计时字段和显示刷怪时间字段要填1

范例:

```
[@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)

范例: Navigation 201 1 widget:<TIME TIPS|time=5>
Navigation 201 1 widget:<RTText|text=这是一行蓝色的引导|size=16|color=254|x=-60|y=-20><TIME TIPS|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  
范例:  
[@Attack]
#if
EQUAL <\$CURRRTARGETNAME> 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

SETEQUIPADDVALUE 部位(装备位置) 控制符(<=>) 倍数(万分比)
GETEQUIPADDVALUE 部位(装备位置) 变量(倍数存入到变量)

```
[@设置部位属性]
#ACT
SETEQUIPADDVALUE 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
GETEQUIPADDVALUE 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: GUILDSABILITYPOINT 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

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

检测行会安定度:  
格式: CHECKGUILDSABILITYPOINT 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  
\$GUILDSABILITYPOINT> 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#1#2#3#2#2  
按转生等级排序显示: 4#0#1#5#1#1#2#2#1  
按变量排序显示: 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(NSKK)>\*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 NS$经验计算 <$GetExp>
MUL NS$经验计算 2
RETURN <$str(NS$经验计算)>
SENDMSG 5 : 人物本次获取经验为:<$str(NS$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
TEXAO=特效ID
10#10#0.8#0#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|TEXAO:9#10#10#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:\MrServer\Mir200\Envir\MagicShieldItemList.txt

## **29.增加改变技能特效**

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

[@改变技能外显]

#act

SETMAGICSKILLEFT 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

SETMAGICSKILLEFT 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**

1. 增加自定义按钮商城的挂接点
2. 增加创建行会前触发
3. 增加交易前触发
4. 增加SetFeature参数5隐藏发型斗笠
5. 增加吸怪功能命令
6. 增加服务端回收系统
7. 增加背包未开启格子数点击触发
8. 增加剩余未开启的背包格子数常量
9. 增加背包页数页签ID(7001, 7002, 7003)可用于挂接红点
10. 增加假人系统示例脚本(配套最新引擎说明书查看)
11. 增加logact自定义ID日志
12. 增加坐骑系统
13. 增加怪物大血条功能
14. 增加勾选外显时装生效触发和相关命令
15. 增加TAKES参数4，填空或空按之前 填1表示优先收走绑定的
16. 增加通区变量同步命令
17. 优化技能接驳点
18. 扩展OPENHYPERLINK命令增加开启/隐藏小地图命令
19. 增加人物死亡身上掉落装备触发
20. 扩展checkHumanState检测中毒状态参数11
21. 增加释放技能触发传递参数
22. 增加个人跨天登录触发@ResetDay
23. 增加摆摊成功触发和取消摆摊命令STOPMYSHOP
24. 增加货币改变时获取来源常量<\$CURRMONEYMSG>
25. 增加前端勾选面板控制命令
26. 扩展GMEXECUTE开始提问参数3依次执行模式
27. 增加GOTOLABELEX命令多重调用时依次执行
28. 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
29. 增加通过变量名称获取其中里面的主键对应的值常量
30. 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. 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UI聊天框适配  
cfg\_game\_data.xls增加isHideAuctionGuild字段是否隐藏拍卖行会拍卖  
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UseNewLitDngType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NoShowItemDropEf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默认为不勾选原配置  
M2增加-参数设置-跨服变量同步控制(支持cfg\_kuaifu.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为独立飘血  
修复Rangefarm真实伤害, 攻击人形怪无效无问题  
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<\$OLDMONEY>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  
修复死亡之眼伤害叠加问题  
修复说明书错误Changeitemadvvaluel1-13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zhangxianshi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QW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(有设立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的残留问题  
修复ChangeModeEx设置防禁锢无效问题  
修复复活戒指生效后不扣除持久问题  
修复登录时学习技能导致原有配置快捷栏技能被覆盖问题  
修复和平, 善恶, 夫妻模式, 不锁定人形怪问题  
修复自定义话题Ab1InfoEx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zhangxianshi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篷/发型时会出现发型不隐藏问题  
修复@DropItemEx触发背包没有减掉的数量问题  
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 显示万分比的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  
修复等级盔甲配置准确 敏捷无效问题  
优化技能接平砍  
修复地图参数NOMANMONON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.txt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型位置  
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  
修复翻转快捷键+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\_menulayer.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: <$DEALPLAYNAME>
```

## 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]  
#IF  
#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=包括玩家在内  
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 $$回收数据 <$RECYITEMS>  
sendmsg 7 背包小于等于10个背包格子时2秒自动执行一次回收: <$RECYITEMS>  
;参照说明书键值对功能 (通过变量名获取其中里面的主键对应的值常量)  
sendmsg 7 配合键值对字符串常量获取: <$GETSTRVALUE($$回收数据,1)>, <$GETSTRVALUE($$回收数据,2)>, <$GETSTRVALUE($$回收数据,3)>, <$GETSTRVALUE($$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 <$ADVBAGSIZE> 120  
#ACT  
gamegold - 10  
MOV NS背包格子数量 <$ADVBAGSIZE>  
INC NS背包格子数量 1  
EXTBAGOPENITEMCOUNT <$str(NS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 $$图标 <Button|x=0|y=0|nim=public/btn_ncfth_04.png|color=255|size=18|pimg=public/btn_ncfth_04.png>  
ADDBUTTON 7001 1 <$STR($$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:DummyYoGon 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  
DUMMYSSTOP // 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时为单人生骑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时为双人生骑640张图片区分男女(不显示人物坐骑外观与发型)  
双人生骑规则:编号100=男女-编号101=男男-编号102=女男与女女  
双人生骑增加:必须与官方规则一样,注:3个连续型编号为一组双人生骑
```

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IDX:<\$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)>
```

;说明  
常量中的T1不支持套用<\$str()>, 因为加这个括号服务端会把他解出来, 解出来的变量值将无法获取!  
变量套表方法, 我们可以在<\$cfg\_bianliang(1\_1)>这个表1行1列中写入T1即可

变量获取添加方式:  
T1  
A1  
S1  
SSXX  
HUMAN(变量)

### 30.绑定背包满触发

格式: bindEvent 参数1 参数2 参数3  
参数1: 绑定类型 (1: 背包满通知)  
参数2: 是否开启 (0: 关闭, 1: 开启)  
参数3: 触发QF  
;QFunction-0.txt  
例子:  
[@背包满]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 背包满触发QF

### 31.跨服与本服之间数据传递

本服通知触发跨服QF  
BFBACKCALL 参数1 参数2 参数3 参数4  
参数1: IDX(QF触发标签编号)  
参数2: UID(某玩家UID, 0 = 全部触发)  
参数3: 传递的字符串1(字符串)  
参数4: 传递的字符串2(字符串)

注:(进入跨服NPC是在本服, 执行了也是本服,QF与QM才是跨服执行)

;//QFunction-0.txt触发  
[@BFSYSCALLX]  
#IF  
#ACT  
;传递的字符串1: <\$ PARAM1>, 传递的字符串2: <\$PARAM2>  
SendMsg 6 <\$PARAM1>-----<\$PARAM2>  
  
//本服至跨服传递示例:  
[@支持NPC、QF、QM触发]  
#ACT  
BFBACKCALL 33 0 测试字符串1 测试字符串2  
  
;跨服读取QFunction-0.txt触发@BFSYSCALL  
[@BFSYSCALL33]  
#ACT  
SendMsg 6 <\$PARAM1>=测试字符串1-----<\$PARAM2>=测试字符串2

KFBACKCALL 参数1 参数2 参数3 参数4  
参数1: IDX(QF触发标签编号)  
参数2: UID(某玩家UID, 0 = 全部触发)  
参数3: 传递的字符串1(字符串)  
参数4: 传递的字符串2(字符串)

;//QFunction-0.txt触发  
[@KFSYSCALLX]  
#IF  
#ACT  
;传递的字符串1: <\$ PARAM1>, 传递的字符串2: <\$PARAM2>  
SendMsg 6 <\$PARAM1>-----<\$PARAM2>

//跨服至本服传递示例:  
[@只能跨服QF/QM触发]  
#ACT  
KFBACKCALL 22 0 测试字符串1 测试字符串2  
  
;本服读取QFunction-0.txt触发@KFSYSCALL  
[@KFSYSCALL22]  
#ACT  
SendMsg 6 <\$PARAM1>=测试字符串1-----<\$PARAM2>=测试字符串2

### 32.跨服添加删除物品

[@跨服删除物品]  
#IF  
#Act  
takeW 圣战戒指 1  
take 圣战手镯 1  
  
[@跨服给物品]  
#IF  
#Act  
GiveStateItem 圣战手镯 1 0 0 0 0 0 0  
give 圣战戒指  
GiveOnItem 屠龙

### 33.扩展MonGenEx刷怪命令增加国家模式怪物

MonGenEx地图文件名称 X Y 怪物名称 范围 数量 0 名称颜色(0~255) 怪物自定义名称 是否过滤数字 (0不过滤, 1过滤) 国家名称(属于哪个国家的怪物) 是否可攻击同国家的玩家(0,1) 不同国家怪物是否可PK(0,1) 怪物是否禁止被同国家的人攻击(0,1)  
是否可攻击同国家的玩家(0,1) 0=怪物不会攻击同国家的人 1=非国家模式下会攻击同国家的人  
不同国家怪物是否可PK(0,1) 0=不能PK 1=不同国家的怪物可以互相PK  
怪物是否禁止被同国家的人攻击(0,1) 0=不禁止, 人物可攻击同国家怪物。1=禁止, 人物不能攻击同国家怪物  
cfg\_mongen.xls 扩展字段 同 MonGenEx命令

### 34.国家脚本刷怪设定

此命令支持怪物巡逻坐标攻击, 设置多个指定坐标后, 怪物会沿途巡逻(按照设定坐标行走到最后一个坐标停止)

格式:  
MISSION 地图 x1;x2;x3...xn y1;y2;y3...yn (x和y的数量要一致)  
PARAM1 刷新怪物坐标X  
PARAM2 刷新怪物坐标Y  
PARAM3 数量  
PARAM4 范围  
PARAM5 国家名称  
PARAM6 是否攻击本国玩家(0,1)  
PARAM7 不同国家怪物是否PK(0,1)  
PARAM8 怪物名字颜色  
PARAM9 是否禁止本国玩家攻击(0,1)  
MOBPLACE 怪物名称 目标名称

;:::::;参数二 目标名称—这个参数，为空表示可攻击所有可攻击的对象，指定名字表示只攻击指定名称的可攻击对象

示范：  
[@国家刷怪]  
#act  
MISSION 3 319;319 320;340  
PARAM1 333  
PARAM2 333  
PARAM3 10  
PARAM4 0  
PARAM5 神都帝国  
PARAM6 0  
PARAM7 1  
PARAM8 242  
PARAM9 0  
MOBPLACE 国家士兵

### 35. 国家战争功能

国家宣战脚本命令： NationsWar 国家名称 时间(0=立即关闭) X小时 测试版本单位分钟  
监测国家战争状态：ISNATIONSWAR  
国家战争地图参数：FIGHT6 默认不掉落 (FIGHT6(0)，不掉落，FIGHT6(1) 掉落) 国家战争地图 进入该地图人物颜色会变色 杀人不加PK值  
修改地图参数FIGHT6脚本命令： SetMapMode 地图号 模式 (FIGHT6(0) 0, 表示不掉落, 1, 表示掉落)  
[@国家宣战]  
#act  
NationsWar 傲来国 1  
sendmsg 9 本国与傲来国开启了战争，持续时间为1小时。  
[修改战争地图掉落]  
#act  
SETPMAPMODE g008 FIGHT6(1)  
sendmsg 6 国战地图已修改为掉落装备状态！！！  
[#战争状态]  
#IF  
ISNATIONSWAR  
#SAY  
国家正在战争  
#ELSE SAY  
国家没有战争

### 36. 盾牌外观显示

cfg\_equip.xls装备表StdMode字段48shape字段控制盾牌外观—Anicource字段控制盾牌外观特效  
cfg\_model\_info.xls模型表参数使用衣服模板—type类型字段修改为7  
盾牌外观资源客户端存放位置：dev\anim\shield  
注：盾牌不分男女，默认男女都调用600张

//更新日志 引擎版本号：2022.08.10.0 配套客户端：3.2.7

本次更新对所有表进行的整理并更新了字段说明，可在引擎包中-结构表-全部表中进行查看，可与自身引擎表进行对比，多余服务端表可直接删除  
使用引擎包目录下的表更新进行更新相关字段！  
更新方法：参照说明书-服务端文本结构-Envir-data-服务端结构列表中最下方查看

(\*) 手机端场景(角色、NPC、怪物)名字默认字体为加粗，还原需要手动替换客户端字体 [下载原字体\(放入路径Dev/Fonts/\)](#)

(\*) 修改场景(角色、NPC、怪物)名字字体大小配置(说明书-服务端文本结构-data-其他表配置详细说明-cfg\_game\_data)

(\*) 启动控制器-点击配置向导-点击更新数据库

cfg\_magicinfo表技能新增字段forceDis(参照新增标注说明)  
cfg\_magictcustom.xls表新增自定义技能(参照新增标注说明)  
cfg\_game\_data.xls字段minimap\_title\_range数值为自定义距离

新增cfg\_game\_data字段attr\_not\_hint 可设置cfg\_att\_score某些ID属性不飘字 通过#分割多个  
新增cfg\_game\_data.xls字段minimap\_title\_range 可设置右上方小地图备注文字显示配置

M2扩展新增时装掉落概率控制 (M2-选项-参数设置-人物死亡-时装爆率设置)  
M2扩展技能灭天火M2上增加技能参数设置 调整威力威力和减MP值开关选项 (M2-选项-功能设置-技能魔法)  
M2扩展新增魔血石持久选项设置 (M2-选项-功能设置-基本功能-魔血石持久减少)  
M2扩展新增技能判断转生等级 (M2-选项-功能设置-技能魔法-通用技能(技能参数)转生设置开启)  
M2扩展新增怪物掉落背景颜色修改 (M2-选项-参数设置-文字颜色)

修复宝宝设置类型return伤害值无效问题  
修复机器人脚本RUNONDAY不精准到秒的问题  
修复一死亡之眼\冰霜群雨等技能伤害溢出问题  
修复头盔斗笠分离后面部不能取下问题  
修复英雄跟宝宝战斗按钮冲突问题  
修复人物任意装备从身上脱下来，进入背包前触发[@TakeOffExchange]关联问题  
修复无极真气叠加问题  
修复行会，攻城战 人物，宝宝颜色问题  
修复神兽为怪物时，在左上角走的问题  
修复月灵攻击伤害计算方式问题，暴击特效问题  
修复外观特效问题，同屏幕穿脱不显示特效  
修复一死亡之眼\冰霜群雨等技能伤害溢出问题  
修复怪物简装项戴位置异常问题  
修复CHANGEITEMINDEX命令实时刷新问题  
修复英雄忠诚度不保存问题  
修复攻击状态下不能手动释放烈火开天问题  
修复内挂英雄保护随机，自动喝药问题  
修复英雄杀人，行会战状态下杀死对方英雄会加诅咒问题  
修复跨服加入行会与伤害问题  
修复沙巴克升级的带(\*)武器，必须穿戴后才能提示武器破碎或者成功  
修复切换开启后背包不能丢东西问题  
修复护身不显示蓝血问题  
修复隐身术，小退上线隐身问题  
修复英雄上线不触发套装问题  
修复宝宝死亡触发获取宝宝名字不正确问题  
修复安全区禁止穿过摆摊或者离线的人物勾选后影响穿人问题  
修复物品规则8禁止英雄使用19禁止人物使用 20禁止左手佩戴问题  
修复带上护身符飞地图等级会跳动问题  
修复道士隐身后宝宝还能攻击到问题  
修复前端参数grey灰化显示特效不会灰化问题  
修复内挂开启自动合击后，没有释放合击技能，怒气值也会被自动释放掉问题

#### 1. 人物脱下/穿戴装备前触发

[@TakeOnBeforeX] [@[TakeOffBeforeX]

说明：X代表装备位置

```
[@TakeOnBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@TakeOffBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

#### 人物穿戴/脱下任意装备前触发

```
[@TakeOnBeforeEX]  [@TakeOffBeforeEX]

[@TakeOnBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>

[@TakeOffBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

### 2. 任务倒计时功能

#### 系统任务计时

按需使用，可代替部分定时器功能，效率要比定时器高很多！

增加倒计时

格式: DSFUNCALL 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 标识 DINGSHICF\_自定义 (标识必须以 "DINGSHICF\_" 开头)

参数2: 倒计时时间单位毫秒，倒计时结束后会自动触发QFunction=0 @DINGSHICF\_自定义 字段下脚本

参数3: (参数=1, 上线直接执行 参数=0或为空, 上线需重新开启否则消失)

参数4: (参数=1, 上线刷新当前时间, 参数=0或为空, 开启新的)

删除倒计时

DELDSPFUNCALL 标识

改变倒计时状态

格式: CNGDSFUNCALLSTATE 参数1 参数2

参数1: 标识

参数2: 参数=1时开启, 参数=2时停止)

常量

<\$GETDS(DINGSHICF\_自定义)> 剩余时间, 默认值为0

<\$GETDSSTATE(DINGSHICF\_自定义)> 状态: 0不存在, 1运行中, 2停止

例子:

[@增加倒计时]

#IF

#ACT

DSFUNCALL DINGSHICF\_测试 5000 1 1

SENDMSG 6 倒计时时间: <\$GETDS(DINGSHICF\_测试)>秒

; ;增加5秒倒计时, 5秒后触发QF的@DINGSHICF\_测试

;QFunction=0.txt触发标签

[@DINGSHICF\_测试]

#IF

#ACT

DELDSPFUNCALL DINGSHICF\_测试

SENDMSG 6 倒计时状态: <\$GETDSSTATE(DINGSHICF\_测试)>

### 3. 英雄脱下/穿戴装备前触发

#### 英雄穿戴/脱下前触发

```
[@HeroTakeOnBeforeX]  [@HeroTakeOffBeforeX]
```

说明: X代表装备位置

```
[@TakeOnBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@TakeOffBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

#### 英雄穿戴/脱下任意装备前触发

```
[@HeroTakeOnBeforeEX]  [@HeroTakeOffBeforeEX]
```

```
[@HeroTakeOnBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

```
[@HeroTakeOffBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的衣服，物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

### 4. 新增技能使用前触发[@BeginMagic]

增加使用技能前触发.Q-Function.txt中[@BeginMagic]

参数1: <\$param1>触发的技能ID

参数2: <\$param2>触发的技能名称

## 5. 新增私人J Z 变量, 到时间自动清理

J 数字型个人变量, 可保存. 每晚自动12点重置, 合区或关停服务器请错开00:00点. 500个(J0 - J499) (存放在SQL角色数据库)

Z 字符型个人变量, 可保存. 每晚自动12点重置, 合区或关停服务器请错开00:00点. 500个(Z0 - Z499) (存放在SQL角色数据库)

## 6. 使用道具唯一ID常量<\$CURREATMAKEINDEX>

批量使用叠加消耗类型物品(只支持叠加物品)

格式: EatItem 参数1 参数2

参数1: 道具名称 (支持200、31、2类型)

参数2: 使用次数 (0或空批量使用 1为使用1次)

使用道具获取唯一ID常量<\$CURREATMAKEINDEX>

## 7. 扩展GetMagicLevel命令 参数2支持技能熟练度

获取技能等级功能

格式: GetMagicLevel 技能名称 查询类型 (0普通技能 1强化技能 2当前技能熟练度 3当前技能等级最大熟练度) 存入变量

:例子

[@获取技能等级]

#IF

#ACT

GetMagicLevel 烈火剑法 0 N1

SENDMSG 0 你的烈火剑法等级为:<\$STR(N1)>

参数2扩展两个参数

2. 当前技能熟练度

3. 当前技能等级最大熟练度

## 8. 扩展SendCustomMsg命令

屏幕任意坐标发送公告信息 SendCustomMsg

SendCustomMsg 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8

参数1: 消息类型

参数2: 消息内容

参数3: 前景色

参数4: 背景色

参数5: X

参数6: Y

参数7: PC(X)

参数8: PC(Y)

## 9. 宝宝当前血量的常量

<\$BABYCURHPX> X表示第几只宝宝

## 10. 沙巴克掌门玩家ID

沙巴克掌门玩家ID<\$LORDUSERID>

## 11. CSV表格获取方式二

NEWREADCSV ..\Data\cfg\_guanzhi.csv 表格名字前面增加cfg\_读取时会以常量形式存放在内存中(如果不经常更改的情况下建议放在QM的[@Startup]启动触发执行)

我们通过以下去读相关内存中的表格常量值

1.<\$cfg\_guanzhi(1\_1)> 读取行列 (行列可套用任意变量) 行列默认从0开始

2.<\$GetTypeBRow(cfg\_guanzhi, 4, 11)> 起始行, 检测关键字所在的行数 (取第4列的, 关键字11所在的初始行) 行列默认从0开始

3.<\$GetTypeERow(cfg\_guanzhi, 5, 11)> 结束行 (取第5列的, 关键字11所在的最后一行) 行列默认从0开始

4.<\$Getcsv(cfg\_文件名, Row)> 获取最大行数 建议启动获取, 保存为变量 (行数默认从1开始)

5.<\$GetCsv(cfg\_文件名, Col)> 获取最大列数, 按照第1行计算 同上 (默认从1开始)

## 12. 字符串分割GETVALIDSTRSUPER增加参数4

格式: GETVALIDSTRSUPER 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 分割内容|分割内容|分割内容

参数2: 分割符号

参数3: 存入变量 只支持临时变量N\$XX S\$XX支持到9999

参数4: 分割数量存入变量

## 13. 获取人物身上属性值

增加获取人物身上属性值

格式: GETABILVALUE 参数1 参数2

参数1: 属性ID

参数2: 存入变量 (超过21E用字符串变量接收)

:例子:

[@获取属性值]

#IF

#ACT

GETABILVALUE 4 S10

SENDMSG 6 你的属性值为:<\$STR(S10)>

## 14. 增加通过物品IDX穿戴装备

## 通过物品IDX穿戴装备

格式: TAKEONIDX 参数1 参数2

参数1: 装备位置

参数2: 物品唯一ID

### 例子:

```
[@唯一ID穿戴装备]
#IF
#ACT
TAKEONIDX 4 50080
```

## 15. 增加通过物品唯一ID穿戴装备

通过物品唯一ID穿戴装备

格式: TAKEONMAKEINDEX 参数1 参数2

参数1: 装备位置

参数2: 物品唯一ID

### 例子:

```
[@唯一ID穿戴装备]
#IF
#ACT
TAKEONMAKEINDEX 1 2610491
```

## 16. 增加双击触发标签

双击触发标签<DLINKITEMS>

--双击触发link=@标签 其他参数和<BAITEMS>一样

--<DLINKITEMS> id=3|condition=\*|select=<\$STR(S0)>|count=16|row=4|x=240|y=15|link=@双击穿戴>

增加<EquipShow> <DBItemShow> <ItemShow> dblink=@双击触发

## 18. 增加区服ID常量<\$SERVERIDX>

## 19. Recallmob增加参数7

格式: RECALLMOB 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1: 怪物名称

参数2: 宝宝等级(最高为7) ---级别越高伤害越高

参数3: 叛变时间(分钟)

参数4: 是否自动变色(0或为空不改变颜色) (1=宝宝自动变身上颜色1-7)

参数5: 预留(填0)

参数6: 预留(填0)

参数7: 设置大于0, 检测时不计算该宝宝数量(仅M2控制的召唤数量)

## 20. 增加自定义装备位置

自定义位置装备

自定义装备穿戴位置开启: M2-参数设置-穿戴配置 , 支持穿戴位置71-100

自定义装备常量: 唯一ID<\$USEITEM[XX]>; IDX<\$USEITEMID[XX]>; 名字<\$USEITEMNAME[XX]> XX表示M2设置的自定义装备位置 比如 71 72

### 参考案例:

```
QManage.txt
[@Login]
```

#IF

#ACT

```
MOV S$自定义按钮显示 <Button|a=4|percentx=50|percenty=5|nimg=private\main\Target\1900012061.png|link=@自定义装备按钮>
```

```
ADDBUTTON 3001 2 <$STR(S$自定义按钮显示)>
```

```
QFunction-0.txt
[@自定义装备按钮]
```

#IF

#ACT

#say

```
<Img|x=9.0|y=16.0|width=350|height=400|rotate=0|scale9t=10|move=1|img=public/1900000675.jpg|reset=1|show=0|scale9b=10|loadDelay=1|bg=1|scale9l=10|scale9r=10|esc=1|layerid=1000>
<Layout|x=343.0|y=7.0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=349.0|y=16.0|nim=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Img|x=49.0|y=46.0|img=public/word_sxbt_05.png|esc=0>
<Text|x=160.0|y=32.0|color=1059|size=18|text=珍宝匣>
<Img|x=28.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<EquipShow|x=26.0|y=71.0|width=70|height=70|index=71|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_71>
<EquipShow|x=106.0|y=71.0|width=70|height=70|index=72|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_72>
<EquipShow|x=186.0|y=71.0|width=70|height=70|index=73|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_73>
<EquipShow|x=266.0|y=71.0|width=70|height=70|index=74|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_74>
<EquipShow|x=25.0|y=151.0|width=70|height=70|index=75|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_75>
<EquipShow|x=105.0|y=151.0|width=70|height=70|index=76|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_76>
<EquipShow|x=186.0|y=151.0|width=70|height=70|index=77|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_77>
<EquipShow|x=265.0|y=151.0|width=70|height=70|index=78|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_78>
<EquipShow|x=25.0|y=231.0|width=70|height=70|index=79|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_79>
<EquipShow|x=105.0|y=231.0|width=70|height=70|index=80|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_80>
<EquipShow|x=185.0|y=231.0|width=70|height=70|index=81|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_81>
<EquipShow|x=265.0|y=231.0|width=70|height=70|index=82|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_82>
```

<Text|x=25.0|y=305.0|color=255|size=16|text=自定义装备的唯一ID-< \$USEITEM[XX]>\装备的IDX-< \$USEITEMID[XX]>, \装备的名字-< \$USEITEMNAME[XX]>\说明:XX表示M2设置的自定义装备位置 比如 71 72>

[@脱下\_71]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 71  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_72]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 72  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_73]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 73  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_74]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 74  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_75]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 75  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_76]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 76  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_77]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 77  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_78]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 78  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_79]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 79  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_80]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 80  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_81]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 81  
goto @自定义装备按钮

[@脱下\_82]  
#IF  
#ACT  
TakeOffItem 82  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn71]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn72]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn73]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn74]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn75]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn76]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn77]  
#IF  
EQUAL NS\$自定义装备位面板 1  
#ACT  
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn78]  
#IF

```

EQUAL NS$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn79]
#IF
EQUAL NS$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn80]
#IF
EQUAL NS$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn81]
#IF
EQUAL NS$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn82]
#IF
EQUAL NS$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@OpenLayer1000]
#IF
#ACT
MOV NS$自定义装备位面板 1

[@CloseLayer1000]
#IF
#ACT
MOV NS$自定义装备位面板 0

```

## 21. 增加地图参数NOMANNOMON(秒)，地图无人是自动清理地图怪物cfg\_monster.xls标记为BOSS除外

### 22. 新增合成系统

#### 合成系统配置及脚本写作方法示例

前端面板由引擎提供，通过脚本读表形式实现各种合成方法

实现方式：

**我们采用读表方式二(CSV表格读取)来做示例**

QFunction=0.txt固定触发字段

**@G\_CompoundItem10000** 点击合成按钮触发

关联参数<\$param1>

参数返回表格的对应IDX(配置该IDX时不要重复cfg\_makeitems.csv的IDX)

返回前端面板消息

```
SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":参数1,"param1":参数2}}
参数1：[0=成功、-1=失败(货币不足)、-2=失败(道具不足)]
参数2：返回成功的cfg_makeitems.csv的IDX字段(即前端发送的<$param1>)
```

**@G\_CompoundItem10001** 点击页面按钮触发

关联参数<\$param1>

参数返回表格的对应IDX(配置该IDX时不要重复cfg\_makeitems.csv的IDX)

自定义按钮主窗口ID：42(参照说明书自定义按钮功能详解)

通过面板传过来的ID我们在在对应面板上添加一些其他的合成条件或文字说明及其他！

```
[@G_CompoundItem10001]
#if
#act
MOV SS图标 <Button|a=0|x=180.0|y=2.0|tips={点击查看【金钻服
务】/FCOLOR=250}|tipsx=10|tipsy=110|ning=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|link=@会员服务>
INC SS图标 <Button|a=0|x=260.0|y=2.0|tips={点击查看【在线奖
励】/tipsx=10|tipsy=110|ning=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|link=@在线奖励>
ADDBUTTON 42 1 <$STR(SS图标)>
```

#### 打开面板

```
[@main]
#if
#ACT
:面板ID对应cfg_menulayer.xls表ID
OPENWINDOWS 2201
```

#### 合成示例一：(简单扣除给予脚本示例)

```
[@G_CompoundItem10000]
#if
#act
:读表配置到内存常量中，如果不会经常临时更改建议放置QM.启动触发中执行
NEWREADCSV ..\data\cfg_makeitems.csv

#if
NOT EQUAL <$param1>
#act
:将前端的<$param1>参数赋个自定义变量，因<$param1>经常用于服务端数据传递常用参数，所以为保证参数不会发生改变而赋到个人变量中
MOV SS$系统合成_IDx判断 <$param1>
:我们点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中
:赋到自定义变量中详解：因服务端在表中寻找中实际也是在遍历，所以为了引擎不必要的耗时，我们只采取让引擎只遍历一次
MOV SS$系统合成_初始行判断 <GetTypeBRow(cfg_makeitems, 0, $str($$系统合成_IDx判断))>

#if
:批量检测，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
```

```

checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> 0 1
#ifndef _G_CompoundItem10000
#endif
:批量扣除，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> $$合成_道具绑定状态 1
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> $$合成_货币绑定状态 1
:给予时我们配置物品IDX或物品名字都可以执行
gives <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_7)>
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": 0, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}

```

#### 合成示例二：(完整扣除给予脚本示例)

```

[@G_CompoundItem10000]
#if
#act
:读表配置到内存常量中，如果不会经常临时更改建议放置QM. 启动触发中执行
NEWREADCSV ..\Data\cfg_makeitems.csv

#if
NOT EQUAL <$param1>
#act
:将前端的<$param1>参数赋个自定义变量，因<$param1>经常用于服务端数据传递常用参数，所以为保证参数不会发生改变而赋到个人变量中
MOV $$系统合成_IDx判断 <$param1>
:我们将点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中
:跳到自定义变量中详解：因服务端在表中寻找中实际也是在遍历，所以为了引擎不必要的耗时，我们只采取让引擎只遍历一次
MOV $$系统合成_初始行判断 <$GetTypeBRow(cfg_makeitems, 0, <$str($$系统合成_IDx判断)>)>

#if
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": -2, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

#if
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": -1, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

#if
:批量检测，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> 0 1
#act
:批量扣除，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> $$合成_道具绑定状态 1
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> $$合成_货币绑定状态 1
:给予时我们配置物品IDX或物品名字都可以执行
gives <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_7)>
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": 0, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}

```

#### 合成示例三：(特殊需求示例：检测背包有绑定到具时合成给予绑定物品)

```

[@G_CompoundItem10000]
#if
#act
:读表配置到内存常量中，如果不会经常临时更改建议放置QM. 启动触发中执行
NEWREADCSV ..\Data\cfg_makeitems.csv

#if
NOT EQUAL <$param1>
#act
:将前端的<$param1>参数赋个自定义变量，因<$param1>经常用于服务端数据传递常用参数，所以为保证参数不会发生改变而赋到个人变量中
MOV $$系统合成_IDx判断 <$param1>
:我们将点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中
:跳到自定义变量中详解：因服务端在表中寻找中实际也是在遍历，所以为了引擎不必要的耗时，我们只采取让引擎只遍历一次
MOV $$系统合成_初始行判断 <$GetTypeBRow(cfg_makeitems, 0, <$str($$系统合成_IDx判断)>)>

#if
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": -2, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

#if
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": -1, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

```

```

#if
:批量检测，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> 0 1
#act
:批量扣除，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> $$合成_道具绑定状态 1
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> $$合成_货币绑定状态 1
MOV $$系统合成_跳转检测 已开启
goto @系统合成_检测绑定
MOV $$系统合成_跳转检测

```

```

[@系统合成_检测绑定]
#if
EQUAL $$系统合成_跳转检测
#act
break

#or
EQUAL $$合成_道具绑定状态 1
EQUAL $$合成_货币绑定状态 1
#act
MOV $$合成绑定规则 354
gives <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_7)> #<$str($$合成绑定规则)>
SendActionOfJson 10000 {"action": "event", "data": {"recog": 0, "param1": <$str($$系统合成_IDx判断)>}}

```

## 02、增加和修改字符串型变量主键值 对应值

格式: ADDSTRVALUE 参数1 参数2 参数3  
参数1: 字符型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带<\$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD  
参数2: 主键值  
参数3: 对应值

写入例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
MOV T10 AA=999, BB=888, CC=777
```

增加例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
ADDSTRVALUE T10 EE 996M2
```

修改例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
ADDSTRVALUE T10 AA 996M2.COM  
获取字符串主键值 对应值:  
格式: GETSTRVALUE 参数1 参数2 参数3  
参数1: 字符型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带<$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD  
参数2: 主键值  
参数3: 存入变量
```

例子:

```
[@获取主键值对应值]  
#IF  
#ACT  
GETSTRVALUE T10 AA S10  
SENDMSG 6 获取出来的为: <$STR(S10)>  
删除字符串主键值:  
DELSTRVALUE 参数1  
参数1: 字符型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带<$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD  
参数2: 主键值
```

例子:

```
[@删除主键值]  
#IF  
#ACT  
DELSTRVALUE T10 AA
```

## 03、增加与前端消息交互接收消息触发功能

放到: QFunction-0.txt  
[@Message\_X] X=与前端自定义的消息号

接收前端102消息例子:

```
[@Message_102]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 接收到的消息为: <$CUSTMSGPARAM>-<$Param1>-<$Param2>-<$Param3>  
  
#IF  
EQUAL <$CUSTMSGPARAM> ActivityOpen_shoubao.giveAward  
#ACT  
MOV NS$领奖按钮 <$Param1>  
GIVE 屠龙 1
```

参数说明:

参数1: <\$CUSTMSGPARAM>=前端传过来的自定义的消息头  
参数2: <\$Param1>=前端传过来的自定义的整数  
参数3: <\$Param2>=前端传过来的自定义的整数  
参数4: <\$Param3>=前端传过来的自定义的整数

## 04、增加从服务端推送消息到前端功能

推送消息到前端格式: SENDCUSTMSG 参数1 参数2

参数1: 与前端自定义的消息号  
参数2: json对象, 必须符合Json格式  
Json格式例子: {"panel": "ActivityVip", "action": "update", "data": {"vipLv": <当前vip等级>, "award": [{"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}]} } }

[@推送102消息到前端的例子]

```
#IF  
#ACT  
SENCUSTMSG 102 {"panel": "ActivityVip", "action": "update", "data": {"vipLv": <当前vip等级>, "award": [{"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}]} } }
```

## 05、修改攻击伤害超过21E问题, 调整为最高21E, 超过也按21E计算

## 06、增加脚本调用LUA

格式: CALL LUA 参数1 参数2  
参数1: LUA文件名(文件必须放在Market\_Def目录下, 更新LUA文件重读NPC即可)  
参数2: @调用LUA函数, 向LUA脚本发送数据  
注: 向LUA发送数据用小写逗号, 支持变量。保存LUA文件格式必须为(GB2312、ANSI)否则含有中文会乱码  
示例一:

```
=====  
[@Main]  
#IF  
#ACT  
:调用script.lua中的message函数  
CallLua script @message
```

:LUA脚本示例

```
function message(player)  
    sendmsg(player, 1, {"Msg": "打印测试", "FColor": 255, "BColor": 0, "Type": 1, "Time": 3, "SendName": "xxx", "SendId": "123"})  
end  
=====
```

示例二:

```
=====  
[@Main]  
#IF  
#ACT  
:调用script.lua中的message函数  
MOV S$lua文件 script  
MOV S$lua函数 message
```

```
MOV $发送数据 1000
CallLua <$str($$lua文件)> @<$str($$lua函数)>, <$str($$发送数据)>

;LUA脚本示例
function message(player,ss)
    for i = 1, 100 do
        ss = ss + 1
        sendmsg(player, 1, {"Msg": "... ss. .", "FColor":255, "BColor":0, "Type":1, "Time":3, "SendName": "xxx", "SendId": "123"})
    end
-----
```

07、新增怪物掉落任意物品前触发 [MonDropItemEX] [MonDropItemXX]

例子:  
[@MonDropItem50026]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 你杀了怪物:【<\$CURRRTARGETNAME>】掉落了 IDX:<\$CURRTEMINDEX>物品名称: <\$CURRTEMNAME>

[@MonDropItemEX]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 你杀了怪物:【<\$CURRRTARGETNAME>】掉落了物品名称: <\$CURRTEMNAME>

08、增加常量<\$GENMONALLNAME>在刷怪触发中显示怪物名字带数字  
09、增加前端参数 simplenum=1，超万显示万为单位 超亿显示亿为单位  
10、增加加分身术每级存活时间M2-功能设置-技能魔法  
11、增加cfg\_game\_data表新增字段PickupTime, 拾取间隔设置 单位毫秒 , 不填默认1000  
12、增加面板调用 110 1 展开任务栏 110 2 折叠任务栏

13、增加cfg\_game\_data表新增字段setTipsFontSizeVspace 配置TIPS的名称、备注的字体大小和上下行间隔  
格式：移动端字体大小#间隔 PC端字体大小#间隔 例子：18#2|20#3 默认为空白

14、修复[@MagicAttack]中的技能ID常量<\$CURRUSEMACID>显示不正确问题  
15、修复雷电术, 火球术, 大火球[@CritTrigger]触发2次问题  
16、修复MonItemsex命令无效问题  
17、修复英雄攻击触发使用脚本命令不显示飘血  
18、修复在同一位置杀怪不爆物品问题  
19、修复英雄自动使用修复神水问题  
20、修复道士英雄毒符自动穿戴问题  
21、修复神圣战甲术与幽灵盾对英雄无效问题  
22、修复英雄分身无极品属性问题  
23、修复人物重叠时被攻击, 层下会还击问题

## //更新日志 引擎版本号: 2022.04.29.0 配套客户端: 3.2.3

01、增加关联当前物品获取背包物品数量

例子:  
[@关联物品获取背包数量]  
#IF  
#ACT  
LINKITEMBYMAKEINDEX <\$STR(S0)>  
SENDMSG 0 你的物品是: <\$LINKITEM\_NAME>, 数量是: <\$LINKITEM\_COUNT>, 道具ID是: <\$LINKITEM\_INDEX>

02、增加触发: 退出行会前: [@GuildDelMemberBefore]、解散行会前: [@GuildCloseBefore]、解散行会: [@GuildClose]  
03、修改英雄杀怪获得经验经验和聚灵珠、用接口增加经验百分比分配规则

04、增加聊天消息推送 (用来聊天消息分析)

如何推送聊天消息?

LogServer目录下config.json文件

```
"CHAT_POST_URL": "https://www.XXX.com/mgsdk/chatmonitor/sendchats",
"CHAT_KEY": "1khgkdfsdmn4sdss39id9d8as",
```

"UseChatPush": false

关闭: false

开启: true

专业技术人员可以使用! 非专业的就别用了!

以上是本地测试调试方式

后台正式使用: 游戏配置-设置-聊天推送-填写地址和开启开关

05、增加数据消息上报 (用来做数据分析的)

支持6个参数

格式:HTTPPSOT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: Url网页地址  
参数2: 发送格式 0  
参数3: Param1  
参数4: Param2  
参数5: Param3  
参数6: Param4

[@TXT]

#IF

#ACT

;文本格式

```
HTTPPOST http://www.xxxx.com 0 <$LEVEL>|<$GAMEID>|<$USERID>|<$USERACCOUNT>|<$USERNAME> <$HP>|<$DC>|<$HFTIME>
```

[@JSON]

#IF

#ACT

;Json格式

```
HTTPPOST http://www.xxxx.com 0 {"#account_id": "<$USERID> ", "#type": "track", "#ip": "<$IPADDR> " }
```

需要搭建HTTP服务器, 接收post提交过来的参数, 请让专业的技术搭建

06、增加修改指定行会自定义变量

修改指定行会自定义变量格式: REVGuildVAR 行会名字 行会变量名 + - = \* /  
保存指定行会自定义变量格式: SAVEGuildVAR 行会名字 行会变量名

07、修复魔血石持久为0不消失的问题

08、增加开区天数常量<\$KFDAY>模式控制 0默认为24小时算一天 1=天数模式超过00: 00为第二天  
cfg\_game\_data.xls表 字段:NewKfDay

09、增加物品持久小于1000的时候持久显示颜色显示红色

10、修改聚灵珠释放触发走人物触发

11、修复英雄不在视野内, 传送到主人身边看不到问题

12、修复部分合击技能攻击触发不生效问题

13、增加假人登陆命令 DummyLoGon 新增参数:性别(不填为随机填0为男填1为女)  
14、增加调用聊天面板功能 OPENHYPERLINK 52  
15、增加百分比血量AddhpPer增加参数三,飘字功能,使用方法跟HUMANHP一样  
16、修复英雄复活不生效问题  
17、修复宝宝名字颜色,大于九级以后显示九级的颜色设置!  
18、修复M2-设置刺杀技能威力-近身无效-隔位有效  
19、修复 COUNTDOWN 不支持描边问题  
20、修复自定义按钮面板6角色-技能, 21设置-战斗, 40充值界面无效问题  
21、修复MAPEFFECT在地图上播放魔法参数问题  
22、修复cfg\_att\_score.xls表 愤怒恢复增加 合击攻击增加不生效问题  
23、修复使用十步一杀后释放火墙问题  
24、修复H.ChangeDressEffect 切换地图后英雄特效消失问题  
25、修复转变职业清空技能后,新职业没有普攻按钮问题  
26、修复英雄身上爆出的装备要120秒后才能拾取问题  
27、增加表: cfg\_game\_data.xls 字段: NewKfDay 0=开服天数按运行24小时为一天计算 1=开服天数按自然日计算 开服天数常量: <\$KFDAY>  
28、增加支持怪物表设置怪物大血量

29、增加StdMode=200类叠加物品消耗数量的常量: <\$CURREATEITEMCOUNT>, 常量只在[@STDMODEFUNCXX]有效

**例子:**  
[@STDMODEFUNC138]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 使用的道具IDX: <\$CURREATEITEM>, 消耗数量: <\$CURREATEITEMCOUNT>个.

## //更新日志      引擎版本号: 2022.04.12.0      配套客户端: 3.2.2

01、增加捡取前触发和仍任意物品触发

仍掉任意物品前后触发: [@DropItemEX]

捡取任意物品前触发: [@PickUpItemfrontEx]

仍掉任意物品前触发: [@DropItemfrontEX]

02、增加自定义按钮支持标签触发回调可以加参数功能 如: link=@回调标签#材料1=绿色项链#材料2=圣战项链

03、扩展MonGenNx脚本刷怪物接口

04、扩展顶戴花翎SetIcon 参数8: 0=或空接之前的 1=在后面播放

05、增加cfg\_game\_data表控制绑定物品是否显示锁图标 字段: ItemLock 0=背包 1=所有的 2=不显示

06、增加聊天字体透明设置 设置入口: M2-参数设置-文字颜色 -1=透明

07、增加英雄单独控制毒符穿戴控制 设置入口: M2-选项-英雄设置

08、增加客户端拖拉模式快捷锁定英雄

09、修复英雄佩戴护身符不显示蓝血

10、修复护体神盾伤害不减免问题

11、修复英雄护身符佩戴位置不对问题

12、修复英雄佩戴装备面板会不显示问题

13、修复英雄套装不触发问题

14、增加物品规则20, 禁止携带在人物左手镯位置

15、增加人物属性变化触发 @SendAbility

16、增加部分盛大怪物模型

17、增加装备改名后名称常量, 在原来常量基础上增加G 如: <\$G DRESS>

18、增加PC端物品备注 X Y偏移坐标单独调整 10#10|20#20 移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标

19、修复时装首饰左戒指 左手镯@TakeOnX 无效问题

20、修复ATT表格46号防止护身属性无效问题

21、修复64位简装会显示翅膀问题

22、修复怪物简装怪物顶戴花翎不跟随调整位置问题

23、修复镜像副本地图会刷出源地图的NPC

24、修复[@GetMailItem] 命令, 提取不触发!

25、修复技能野蛮冲撞使用时, 不触发QF中[@MagSelfFunc]段

26、修复技能开天斩和逐日剑法在SetMagicPower命令中不生效

27、修复老套装手镯戒指穿戴2件同一件装备都会增加套装数量

28、修复战士技能开启自动模式, 不释放也消耗MP值!

29、修复pc端英雄装备佩戴后装备面板不显示问题

30、修复无极真气和苹果加道术冲突问题

31、修复法师英雄不能召唤分身问题

32、增加怪物刷新配置表: cfg\_mongen.xls中的刷怪刷新QF触发常量

怪物名称: <\$GENMONNAME>

地图名称: <\$GENMONMAP>

X坐标: <\$GENMONX>

Y坐标: <\$GENMONY>

[@刷怪文本触发]

#ACT

SENDMSG 0 怪物名字: <\$GENMONNAME>在地图名字: <\$GENMONMAP>坐标X: <\$GENMONX>坐标Y: <\$GENMONY>刷新了

33、增加 GetCustomItemProgressbarValue 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 装备位置

参数2: 进度条序号(0, 1)

参数3: 获取值类型(0, 1, 2, 3) 0=进度当前值 1=进度条最大值 2=进度条等级 3=进度条当前百分比

参数4: 保存到变量

**例子:**

[@获取]

#IF

#ACT

GetCustomItemProgressbarValue 1 0 2 N3

SENDMSG 6 当前武器的进度条等级为: <\$STR(N3)>

34、增加减少技能CD冷却时间

设置技能冷却时间:

SetSkillDecCD 技能名称 操作符(+/-/=) 时间(秒)

获取技能初始冷却时间:

GetSkillICSCD 技能名称 变量名

获取当前技能冷却时间:

GetSkillIDQCD 技能名称 变量名

**例子:**

[@获取技能初始冷却时间]

#IF

#ACT

GetSkillICSCD 野蛮冲撞 N10

SENDMSG 6 获取成功:<\$STR(N10)>秒

[@获取当前技能冷却时间]

#IF

#ACT

GetSkillIDQCD 野蛮冲撞 N20

SENDMSG 6 获取成功:<\$STR(N20)>秒

```
[@设置技能冷却时间]
#IF
#ACT
SetSkillDecCD 野蛮冲撞 + 10
SENDMSG 6 野蛮冲撞增加10秒
```

35、增加英雄多级：HM  
36、修复MUL相乘超过21亿会爆掉，现在改成超过21亿自动按照21亿计算  
37、修复人物死亡英雄也会跟着死亡问题

//更新日志 引擎版本号: 2022.03.17.0 配套客户端: 3.2.1

01、修复增加经验和检测经验的 = - 不生效问题  
02、修复调整游戏速度时间不生效问题  
03、修复MAP传送地图编号和变量冲突问题  
04、修复DELNPC删除NPC导致U\_G变量错乱问题  
05、修复取消结盟、和宣战不生效问题  
06、增加道具表cfg\_equip.xls, cfg\_item.xls 自定义字符 (AD列字段=ITEMPAEAM1, AE列字段=ITEMPAEAM2)  
07、增加获取自身战斗力常量: <\$PLAYERPOWER> 战斗力配置在属性表: cfg\_att\_score.xls 字段: nvalue 格式: 战士#法师#道士 1点属性=多少战斗力自己设置 配合属性变化触发@Sendability使用  
08、增加怪物表cfg\_monster.xls自定义字符 Z列: zidingyi 获取常量: <\$CURRMONPARAM(XX)> XX=怪物名称  
09、修复死亡后眼睛害溢出问题  
10、修复商城限购问题  
11、修复[@critTrigger]暴击触发刺杀不生效问题  
12、修复技能疾光电影和地狱火<\$CURRUSEMAGICID>ID重复问题  
13、修复人形怪查看装备问题  
14、修复仓库第三页解锁问题  
15、修复怪物表刷新触发、倒计时不生效问题  
16、修复野蛮后对方站在原地问题  
17、修复GIVE给金币不能支持2IE问题  
18、修复骰子摇完不触发问题  
19、修复PLAYEFFECT不支持多级脚本  
20、增加被杀怪物等级常量<\$KILLMONLV>  
21、增加部分宝宝常量<\$KILLSLAVEMASTERNAME> <\$MOBTREACHERYNAME> <\$SLAVEUPGRADENAME> <\$SLAVEBBNAME>  
22、修复MOV S1 S2 赋值的时候会把S2当成变量值赋值 现在改成了直接赋值为S2  
23、修复MUL S1 S2 S3 不支持S2乘S3写法  
24、增加镶嵌宝石触发:@BagUseStoneItemOK 卸下宝石触发@RemoveStoneItem  
25、新增M2-嗜血术技能威力设置  
26、新增毒素武器系统PoisonWeapon.txt

#### 毒素武器：

使用方法:\Envir\UserData\PoisonWeapon.txt  
格式: 武器名称 成功几率 减HP值 基本时间 扩展时间  
成功率100以下时设置多少就是多少的成功率例如:80就是80%的成功率50就是50%的成功率  
扩展时间是一个随即值,假如设置为10那么它的值就是1-10之间的值. 持续时间=基本时间+扩展时间所产生的随机值  
例如:木剑 90 10 10 5

27、扩展字符分割GETVALIDSTRSUPER 参数4=分割数量存入变量  
28、修复GETCUSTOMPROPERTYVALUE 获取自定义属性ID 参数:分类位置(0~3;为空默认为0) 1 2位置无效问题  
29、修复联盟不能取消问题  
30、修复镜像地图有原来NPC问题  
31、修复人物后退GM命令Backstep  
32、修复延迟跳转DELAYGOTO不支持多个同时使用问题  
33、修复SetMagicPower 刺杀剑术隔位不增加威力  
34、修复地图参数 CHECKQUEST无效问题  
35、修复SENDTOPCHATBOARDMSG 消息点名字不能私聊  
36、修复活戒指不掉持久问题

37、新增自定义属性获取(cfg\_custpro\_caption表里的ID)  
格式: GETCUSTOMPROPERTYPOS 装备位置 属性位置(0~9) 每个装备可以自定义10个属性 存入变量(cfg\_custpro\_caption表里的ID) 分类位置(0~2;为空默认为0)

28、扩展获取当前地图指定怪物名称的数量命令  
格式: FindMapMonster 地图号 怪物名称 (\*号代表全部怪物) 存入变量

例子:  
[@怪物]  
#IF  
#ACT  
FindMapMonster 3 \* N1  
SENDMSG 6 3地图号怪物有<\$STR(N1)>

39、增加人物死亡装备掉落触发  
[@DropUseItemsBefore]  
#if  
#ACT  
SENDMSG 7 爆身上装备触发  
Stop

[@DropBagItemsBefore]  
#if  
#ACT  
SENDMSG 7 爆背包装备触发  
Stop

40、增加装备投保功能  
装备投保功能:

在人物死亡掉装备的时候,如果该装备做过投保,就不会掉落该装备,而是扣除投保时的元宝

需要在物品装备表cfg\_equip.xls 33列新增字段Insurance,参数 :货币ID#投保金额 如2#500,每投保一次扣500元宝

字段Insurance 设置了才会显示该装备是否已经投保

开启方式: M2-参数设置-人物死亡-装备保价

QP脚本触发,人物死亡掉装备触发 [@DropUseItemsX] X表示装备位置 0-18  
字段Insurance 设置了人物死亡掉装备才会触发。投保次数,每次人物死亡掉装备自动减1

相关常量:  
OK框的常量  
保金类型:<\$BOXITEM[X].INSURANCECURRENCY>  
投保次数: <\$BOXITEM[X].INSURANCECOUNT>  
投保金额: <\$BOXITEM[X].INSURANCEGOLD>

以下常量必须在 [@DropUseItemsX] 触发里才会有效

当前掉落前装备的 剩余投保次数: <\$INSURANCECOUNT>  
当前掉落前装备的 保金类型: <\$INSURANCECURRENCY>  
当前掉落前装备的 投保金额: <\$INSURANCEGOLD>  
当前掉落前装备的 名称: <\$INSURANCEITEMNAME>

相关脚本命令:  
检测装备投保次数

CHECKINSURANCECOUNT 位置(0-46,-1表示OK框) 检测符(>,<,=) 次数(0-65536)

调整装备投保次数  
CHANGEINSURANCECOUNT 位置(0-46,-1表示OK框) 调整符(+,-,=) 次数(0-65536)

```
[@main]
#if
CHECKGAMEGOLD > 99
#act
CHANGEINSURANCECOUNT 0 + 1
GAMEGOLD - 100
sendmsg 6 你的衣服投保增加一次，扣除100元宝！
#elseact
sendmsg 6 你的元宝不足100，投保失败！
break
```

QF脚本触发：

```
[@DropUseItems0]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你的衣服【<$INSURANCEITEMNAME>】有保险，没有掉。剩余投保次数(<$INSURANCECOUNT>)保金类型(<$INSURANCECURRENCY>)投保金额(<$INSURANCEGOLD>)

[@DropUseItems1]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你的武器【<$INSURANCEITEMNAME>】有保险，没有掉，剩余投保次数(<$INSURANCECOUNT>)保金类型(<$INSURANCECURRENCY>)投保金额(<$INSURANCEGOLD>)
```

## //更新日志 引擎版本号：2022.03.02.1 配套客户端：3.1.9

01、修复部分属性不显示问题  
02、修复KILLMOBAPPPOINT打任务怪的过程中不会捡取地面物品  
03、修复骰子不触发问题  
04、修复人物魔法攻击英雄无效问题  
05、修复[@PickUpItemEx] [@[PickUpItemX]捡取触发，以前是捡取前触发，现在是捡取后触发  
06、修复人物改名后夫妻传送\离婚用不了等问题  
07、修复英雄套装属性不实时刷新问题  
08、修复英雄装备改名后不能取下问题  
09、修复刷怪文本触发无效问题  
10、修复M2设置装备技能威力不保存问题  
11、修复战士技能增加技能威力SetMagicPower无效问题  
12、修复技能触发野蛮不生效问题  
13、修复英雄套装触发无效问题  
14、修复物品备注PC和手机显示位置不一样问题  
15、修复cfg\_game\_data.xls表格AbillInfoEx字段失效问题  
16、修复英雄背包自动解包问题  
17、修复英雄死亡自动回收问题  
18、修复复活文本血量恢复问题

06、增加加好友前触发

:QFunction=0.txt

例子：

```
[@AddFriendRequest]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 加好友触发
STOP
```

## //更新日志 引擎版本号：2022.03.02.0 配套客户端：3.1.9

01、修复32位引擎的地图参数FIGHT和FIGHT4功能 人物和怪物死亡都不爆装备  
02、增加地图参数FIGHT5功能，人物死亡不爆率装备，怪物死亡爆装备  
03、扩展怪物表V列，掉落归属类型 0: 默认、1: 自由拾取、2: 行会、3: 在一定时间内任何人都不能拾取  
04、增加TakeBagItem参数6，参数6值为1时，则参数1为物品IDX  
05、增加<\$STR(N1)>，当前充值的货币ID  
06、增加<\$RANK>行会成员等级常量，1=会长、2=副会长、3=行会成员1、4=行会成员2、5=行会成员3  
07、修复cfg\_game\_data.xls 字段：Integratedfashion 女号发型不隐藏问题  
08、增加调整游戏速度功能

格式：ChangeSpeed 速度类型 速度值 有效时间(秒，该参数为空时表示不限制时间)

速度类型 1=移动速度 2=攻击速度 3=魔法速度

速度值(-10和10之间 小于0为减速 等于0不变速)

[@main]

#ACT

CHANGESPEED 1 5 10

#SAY

移动速度增加10秒

09、增加麻痹装备麻痹机率控制，护身装备掉蓝控制，复活装备复活间隔控制。

启动M2后在Envir目录，会生成3个文件 麻痹：ParalysisItemList.txt(扩展了麻痹时间控制) 护身：MagicShieldItemList.txt 复活：RevivalItemList.txt

ParalysisItemList.txt

;装备名称(必须是可以麻痹的装备才有效) 麻痹成功机率(数字越小机率越大，引擎默认5) 麻痹时间(引擎默认5秒) 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

MagicShieldItemList.txt

;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，引擎默认是1.5倍 也就是150) 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

RevivalItemList.txt

;装备名称(必须是可以复活的装备才有效) 复活间隔(秒) 恢复血量百分比(100恢复满血) 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

10、增加获取指定地图、指定怪物当前血量和最大血量

说明：建议使用在活动或者当前地图就一只这个怪物的情况下

格式：FindMapMonsterHealth 地图编号 怪物名字 N1(当前血量) N2(最大血量)

例子：

[@main]

#IF

#ACT

FindMapMonsterHealth 0150 牛魔王 N1 N2

SENDMSG 6 当前0150地图的牛魔王当前血量<\$STR(N1)>-最大血量<\$STR(N2)>

11、增加获取指定地图玩家数量

格式：GetPlayCountInMap 参数1 参数2 参数3

参数1：地图编号

参数2：是否全部获取 0=全部获取 1=排除已死亡的

参数3：存入变量

例子：

[@main]

#IF

```
#ACT
GetPlayCountInMap 3 0 NO
SENDMSG 6 当前3地图一共有<$STR(NO)>人
```

12、增加宝宝叛变触发

```
;QFunction=0.txt
例子:
[角色宝宝叛变]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你的宝宝叛变了
```

```
;英雄宝宝叛变
;QFunction=0.txt
[@HeroMobTreachery]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你的宝宝叛变了
```

13、增加计时物品规则Need=102/103/104

```
Need=102 、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为:穿戴中、穿戴后、放入背包和仓库计算时间!(摆摊 拍卖行等不计算时间)
Need=103 、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 获得物品即刻计算时间, 离线不计算时间、其他方式都计算
Need=104 、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 获得物品即刻计算时间, 包含离线也算时间
注意: 103 104物品在背包显示时间是1分钟刷新一次, 仓库是不刷新显示时间的
```

14、增加限时装备到期触发

```
[@ItemExpired]
#Act
Sendmsg 3 你到期的装备为 <$ExpiredItemName>
[@HeroItemExpired]
#Act
Sendmsg 3 你的英雄到期的装备为 <$H.ExpiredItemName>
```

15、增加绑定背包满触发

```
格式: bindEvent 参数1 参数2 参数3
参数1: 绑定类型 (1: 背包满通知)
参数2: 是否开启 (0: 关闭, 1: 开启)
参数3: 触发QF
```

```
;QFunction=0.txt
例子:
[@背包满]
#IF
#act
SENDMSG 6 背包满触发QF
```

16、扩展遍历背包勾选物品LoopBagItems

```
格式: LoopBagItems 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7
```

```
参数1: 回调接口 @跳转
参数2: 物品唯一ID存到变量
参数3: 物品名字存到变量
参数4: 物品数量存到变量
参数5: 物品颜色存入到变量
参数6: 物品标记存入到变量
参数7: 当前物品, 是否极品存入变量
```

```
例子:
[@MAIN]
#IF
#ACT
LoopBagItems @获取当前背包所有物品 N$物品唯一ID S$物品的名称 S$物品的数量 S$物品的颜色 S$物品的标记 S$物品的极品
MOV SS递增物品唯一ID
MOV SS递增物品名称
MOV SS递增物品数量
[@获取当前背包所有物品]
#IF
#ACT
INC SS递增物品唯一ID <$STR(N$物品唯一ID)>,
INC SS递增物品名称 <$STR(S$物品的名称)>,
INC SS递增物品数量 <$STR(S$物品的数量)>,
SelectBagItems <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品ID: <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品名称: <$STR(S$递增物品名称)>
SENDMSG 7 你当前背包所有物品数量: <$STR(S$递增物品数量)>
```

17、通过字符串增加对应属性值(参照cfg\_equip.xls属性字段)

```
格式: ADDATTLIST 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1: 自定义属性组名称
参数2: 操作符 (+, -, =)
参数3: 属性字符串 (3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10)
参数4: 0或为空=计算套装属性增加 1=增加固定值;不计算套装属性(属性加成类无效)
```

```
清除属性格式: DELATTLIST 参数1
参数1: 空=清除所有自定义属性组, 否则输入对应的自定义属性组名称
```

```
例子:
[@计算套装属性加成]
#IF
#ACT
ADDATTLIST 属性组1 + 3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10
;参照ChangeHumAbility使用
[@不计算套装属性]
#IF
#ACT
ADDATTLIST 属性组2 + 3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10 1
;清除例子
[@清除属性组]
#IF
#ACT
DELATTLIST 属性组1
```

18、增加怪物行为代码  
增加 Race139 行为代码 物理攻击施毒加火墙 例如: 狂热火蜥蜴(Race139-Racimg116)  
增加 Race150 行为代码 物理攻击  
增加 Race123 行为代码 物理攻击带魔法特效  
例如: 雪域战将(Race123-Racing103), 雪域侍卫(Race123-Racimg105), 蓝影刀客(Race123-Racimg104), 雪域魔王(Race123-Racing106), 雪域天将(Race123-Racing115)  
增加 Race124 行为代码 施毒放冰咆哮 例如: 五毒魔, 金杖蜘蛛(Race124-Racimg19)

增加 Race125 行为代码 施放灭天术 例如: 雪域灭天魔(Race125-Racing252)  
增加 Race126 行为代码 施放冰球 有几率击退人物 例如: 雪域五毒魔(Race126-Racing252)  
增加 Race129 行为代码 普攻施放特效 例如: 黑狐(Race129-Racing101)  
增加 Race131 行为代码 远程攻击,释放技能 例如: 素狐(Race131-Racing101)  
增加 Race132 行为代码 远程攻击,释放技能 例如: 赤狐(Race132-Racing101)  
增加 Race81 行为代码 施放自身魔法攻击 例如: 狐月电眼 狐月风眼 (Race81-Racing109)  
增加 Race111 行为代码 自身不移动,无攻击 例如: 金蛋 银蛋 (Race111-Racing98)  
增加 Race107 行为代码 施放闪电,绿毒,麻痹 例如: 蓝龙 金龙 (Race107-Racing114)

19、扩展仓库格子数量最大支持到240 设置方法: cfg\_game\_data.xls表 字段: warehouse\_max\_num

20、增加内挂自动反击功能 ID:64  
21、增加宝宝在线改名命令

格式: ChangeBmz 新名字 原有名字 (如果原有名字为空, 则把所有宝宝的名字都改成新名字)

例子:  
[@ChangeBmz]  
#IF  
#ACT  
ChangeBmz 超级神兽  
SendMsg 5 你所有宝宝名字修改为超级神兽!  
[@ChangeBmz1]  
#IF  
CHECKSLAVENAME 神兽  
#ACT  
ChangeBmz 超级神兽 神兽  
SendMsg 5 你的神兽宝宝名字成功修改为超级神兽!  
#ELSEACT  
SENDMSG 5 提示:你的宝宝名字不叫神兽

22、增加自定义常量功能

方法1:

默认路径:Envir\Defines\自定义测试常量.ini

自定义测试常量.ini 里面内容  
#DEFINE \$(996m2) 欢迎光临, 你需要点什么?  
#DEFINE \$(MAINREPAIR\_SMSG) 你小子运气好, 使用了996M2。

测试-3.txt 里面内容

[@Main]  
#IF  
#ACT  
#INCLUDE 自定义测试常量.ini  
#SAY  
显示内容: \$(996m2)\  
显示内容: \$(MAINREPAIR\_SMSG)\

方法2:

测试-3.txt 里面内容  
[@MAIN]  
#IF  
#SAY  
显示内容: \$(996m2)\  
显示内容: \$(MAINREPAIR\_SMSG)\

[@自定义常量]

#CALL ['自定义常量.ini'] @常量控制  
; 定义常量.ini里面内容  
[@常量控制]  
{  
#DEFINE \$(996m2) 欢迎光临, 你需要点什么?  
#DEFINE \$(MAINREPAIR\_SMSG) 你小子运气好, 使用了996M2。  
}

## [2022.01.17]

01、增加内挂人物低于XX级不显示人物名称

增加方式: cfg\_setup.xls表 ID: 63 人物低于XX级不显示名称 default1=默认多少级

02、增加引擎幸运最大值控制 功能设置-基础设置

03、增加技能禁止暴击设置 cfg\_game\_data.xls表增加字段: NoBJSkillID 多个技能#分割 (技能ID#技能ID#技能ID)

04、增加暴击触发和修改暴击伤害值

暴击触发: [@CritTrigger]  
修改暴击伤害值: Return 伤害值

例子:

QFunction-0.txt  
[@CritTrigger]  
#IF  
#ACT  
Return 10000  
Sendmsg 6 暴击后伤害值: <\$PARAM1>  
Sendmsg 6 技能ID: <\$PARAM2>

05、增加cfg\_model\_info.xls表调整、整体特效框左右偏移调整

Z列: offsetx 整体特效框左右偏移调整左减右加  
Y列: offsety 整体特效框上下偏移调整下减上加

06、修复道士技能召唤神兽 主人道术增加其攻击功能

07、增加属性表44属性, 掉落倍率

属性表44属性解释: 44多爆几率(万分比), 玩家属性基础值为: 10000 必须配合cfg\_boss\_drop.xls表里面的爆率模式才生效

开启读表模式爆率: Gamedata.xls表 字段: MonDropType 0或为空默认=读取MonItems文件夹的老模式 1=读取cfg\_boss\_drop.xls表爆率模式

cfg\_boss\_drop.xls表主要内容解释:

字段: itemId=道具ID, 一般都是配合StdMode=200物品类型来做掉落包的

字段: dropRateLimit=打怪爆率生效上限

开始时间和结束时间的格式: UnixTime 百度一下就知道了

人物44属性基础值为: 10000

如果字段: dropRateLimit 填写15000 会生效人物的基础倍率10000

如果人物身上的44属性装备投放总和为20000 算法: 人物的基础倍率10000+装备的20000=30000 会生效表里面的15000

数值计算方式: 15000/10000=1.5 这里会必掉1个itemId=填写的道具ID 另外的10000分之5000概率再掉一个

简单的来说这个dropRateLimit字段就是来控制单独怪物的爆率生效上限的 不管你投放多少44属性数值 都可以用这个字段来控制他打的单独怪物爆率上限! 那个值小就生效哪个

08、增加开启地图多线程, 对于大于1000人的场景, 或者千人大服有明显卡顿的才使用  
引擎保留线程ID为【0-9999】 整个引擎开启线程数量别超过10个

开启方式：MapInfo.txt里，地图配置如：[3 盟重省] 改成 [3 盟重省 5] 那么盟重省地图在5号线程里面运行 不配置默认在0号线程里运行

08、增加场景定时器，针对多线程负载，搭配使用，一般做刷怪，活动这些

格式：SetEnvirOnTimer 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：地图编号  
参数2：定时器ID  
参数3：定时器间隔  
参数4：调用QM的标签名

## [2021.12.30]--跨服功能在32位引擎 其他全部在64位引擎如有遗漏请联系技术补充

01、增加关闭指定装备对比提示

格式：NOTHINTITEM 参数1 参数2

参数1：1=物品唯一ID 2=物品IDX 3=物品名称 99=开关提示(0=开启 1=关闭)  
参数2：参数1的值  
参数3：0或为空=记录 1=删除

例子：

```
QFunction-0.txt
[@设置不提示]
#IF
#ACT
NOTHINTITEM 3 屠龙 0
SendMsg 6 当前屠龙穿戴不提示
```

[@设置全部不提示]

```
#IF
#ACT
NOTHINTITEM 99 1
SendMsg 6 当前所有穿戴不提示
```

02、增加新手引导的几个主面板ID 商城面板、右下角切换按钮、玩家主面板、英雄主面板

03、增加批量检查背包物品数量、批量回收掉背包物品、批量给予物品

功能1：批量检测背包物品

格式：CHECKITEMS 参数1 参数2 参数3

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2：0/1/2 (0=不检测 1.非绑定 2.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)

功能2：批量拿走背包物品

格式：TAKES 参数1 参数2

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)

功能3：批量给予物品

格式：GIVES 参数1

参数1：物品名称#数量&绑定状态&物品名称#数量#绑定状态  
参数1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

:批量检测背包物品例子：

```
[@批量检测背包物品]
#IF
CHECKITEMS 屠龙#3&木剑#4&金条#5 0 0
#ACT
SENDMSG 6 你背包有:屠龙3件,木剑4件,金条5个.
```

:批量回收背包物品例子：

```
[@批量拿走背包物品]
#IF
#ACT
TAKES 屠龙#3&木剑#4&金条#5 NO 0
SENDMSG 0 回收的物品是否含有绑定状态: <$STR(NO)>
```

批量给予物品例子：

比如：我想给木剑绑定状态为，禁止仍，禁止交易，禁止出售 (1+2+16=19)  
[@给绑定物品]

```
#IF
#ACT
GIVES 木剑#1#19
SENDMSG 6 你获得了木剑，绑定状态为禁止仍，禁止交易，禁止出售
```

04、增加分割字符串：等概率或按权重分配

功能：等概率或者按权限随机分配分割字符串

格式：RANSJSTR 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1：需要获取随机的字符串 |字符串#权重|字符串#权重 |=分割符 (字符串顺序无要求)

参数2：0~1 (0=系统随机权重,有几个字符串就是随机几分之一, 1=权重相加总和 对比字符串#权重)

参数3：0~3 (0=参数4和参数5: 都显示权重数字 1=参数4和参数5: 都不显示权重数字 2=参数4: 显示权重数字 参数5: 不显示权重数字 3=参数4: 不显示权重数字 参数5: 显示权重数字)

参数4：随机到的字符串保存变量

参数5：剩余的字符串保存变量

例子1：

```
[@随机分割字符串]
#IF
#ACT
RANSJSTR 测试1#2000|测试2#1000|测试3#5000 1 3 S0 S1
;总权重说明：总权重为2000+1000+5000=8000
SENDMSG 0 随机的字符串: <$str(S0)>
SENDMSG 0 剩余字符串值: <$str(S1)>
;假设分割出来的是:测试2#1000
;继续分割剩余的字符串 总权重为2000-1000+5000=7000
RANSJSTR <$str(S1)> 1 3 S2 S3
SENDMSG 0 随机的字符串: <$str(S2)>
SENDMSG 0 剩余字符串值: <$str(S3)>
```

例子2：

```
[@随机分割字符串系统权重]
#IF
#ACT
RANSJSTR 木剑#3|铁剑#3|短剑#3 0 1 S0 S1
SENDMSG 0 随机的字符串: <$str(S0)>
```

SENDMSG 0 剩余字符串值: <\$str(S1)>  
;总权重说明: 总权重为3(系统权重随机时,有几个字符串就是几份之一)  
gives <\$str(S0)>  
SENDMSG 0 你获得了3把铁剑(假设分割出来的是铁剑)

#### 权重规则解释:

如: RANSJSTR 测试2#300|测试1#100|测试3#200 1 3 S0 S1

那么总权重为: 300+100+200=600 系统会从1~600随机出来一个数 如随机出来的是50, 那么就和第一个字符串#权重|做对比 如果50比第一个字符串小于等于, 那么就取第1个  
如果随机出来的是400, 那么就会用400-300=100 再和下一个 测试1#100 对比然后小于等于100那么就取第二个, 依次类推

---

#### 05、增加CSV表格格式读取, 和全套使用方式

功能1: 加载csv表格内容  
格式: NEWREADCSV 路径

功能2: 读取表里面的第几行第几列内容(0行0列开始)

格式: NEWDQCSV 路径 行数 列数 存到变量

功能3: 获取当前表格最大行数、和获取表格最大列数

格式: GetHLCsv 路径 0,1(0=行数 1=列数) 存到变量

功能4: 取字符串在csv表格中的行号

格式: GetGJCSV 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1=路径

参数2=字符串

参数3=开始行号~结束行号(表内容太多,整张表取会慢,所以建议设定号开始行号和结束行号)

参数4=在表第几列查找

参数5=0,1(0=在开始哪行 1=在最后哪行)

参数6=存入变量

下面为全部例子:

;加载csv表格内容例子:

[@加载表格]

#IF

#ACT

NEWREADCSV ..\QuestDiary\test.csv

SENDMSG 6 加载成功

;读取表里面的第几行第几列内容例子:

[@读取表第几行第几列内容]

#IF

#ACT

NEWDQCSV ..\QuestDiary\test.csv 2 2 S0

SENDMSG 6 表里面的第二行第二列是: <\$STR(S0)>

;获取当前表格最大行数、和获取表格最大列数例子:

[@取最大行号]

#if

#act

GetHLCsv ..\QuestDiary\test.csv 0 NO

SENDMSG 6 最大行数: <\$STR(NO)>

;取字符串在csv表格中的行号例子:

[@取字符串在表位置]

#IF

#ACT

GetGJCSV ..\QuestDiary\test.csv 测试 0'10 2 0 NO

SENDMSG 6 [测试]字符串在表的<\$STR(NO)>行第2列

---

#### 06、增加检测当前脚本耗时, 消耗过大需要优化! 微秒位单位

格式:

PRINTUSETIME 1 开始计时

PRINTUSETIME 2 结束计时, 并打印耗时信息(起始行---结束行进行打印)

例子:

[@耗时]

#IF

#ACT

PRINTUSETIME 1

TAKE 屠龙 10

PRINTUSETIME 2

---

#### 7、增加新套装模式

新套装表: cfg\_suitex.xls  
cfg\_game\_data.xls表 字段: SuitCalType 0=老套装模式 1=新套装模式  
装备表cfg\_equip.xls和道具表cfg\_item.xls AG列新增字段: suitid

08、修复英雄无极真气使用后不恢复问题

09、修复人物背包的物品穿到英雄身上不显示问题

---

#### 10、增加调整当前行会的人数上限

说明: 新调整行会人数限制,之后不受!Setup.txt中行会人数限制参数的限制.  
格式: AddGuildMemberCount SELF/行会名称 操作符(+ - =) 数量

例子:

[@调整行会人数]

#IF

CheckItem 金条 1

#ACT

Take 金条 1

ADDGUILDMEMBERCOUNT SELF + 10

---

#### 11、增加批量使用叠加消耗类型物品(只支持叠加物品)

格式: EatItem 参数1 参数2

参数1: 道具名称 (支持200、31、2类型)

参数2: 使用次数 (0或空批量使用 1为使用1次)

例子:

[@使用物品]

#IF

#ACT

EatItem 10元宝 1

[@STDMODEFUNC138]

#IF

#ACT

GAMEGOLD + 10

SENDMSG 6 使用的道具IDX: <\$CURREATEITEM>

12、增加任务栏任务置顶命令TASKTOPSHOW任务ID  
13、增加调用合击技能按钮释放合击技能 OPENHYPERLINK 99  
14、增加首饰盒自定义按钮ID, 41首饰盒 4101 查看他人的首饰盒 50041 英雄首查看他人英雄  
15、修复T变量, 在小退触发里赋值无效问题  
16、修复 GETITEMADVALUE 获取不到敏捷  
17、修复 ChangeLumAbility 属性叠加问题  
18、修复排行榜查看离线玩家不触发 @LookHumInfo 问题  
19、修复攻速要小退刷新问题  
20、修复人形怪道士不支持治愈术问题  
21、修复套装属性不支持暴击伤害问题  
22、修复安cfg\_att\_score.xls 表60行生命加成无效问题  
23、修复PC端英雄首饰盒问题  
24、修复英雄刀刃刺杀问题  
25、修复英雄装备攻速问题  
26、修复祝福油拖动到祝福罐问题  
27、修复聚灵珠经验1.5亿溢出问题  
28、修复H\_GiveOnItem 属性刷新问题  
29、增加内挂设置近身烈火  
30、修复怪物死亡后怪物顶戴还在问题  
31、修复FILTERGLOBALMSG 命令无效问题  
32、修复GetItemWhereStars 命令无效问题

33、增加嘲讽，强制将指定范围内的怪物的攻击目标改为当前人物

参数1：距离人物格子数  
参数2：受嘲讽影响的怪物等级上限（不大于指定等级均会被吸引）

例子：  
[@Attack]  
#IF  
#ACT  
DOTAUNT 5 100

34、增加引擎M2杀人武器不加诅咒的功能 参数设置-PK控制  
35、修复手动捡取物品不触发[@pickupitemEX]问题  
36、修复自定义属性不显示装备tips问题  
37、修复怪物顶戴花翎死亡后显示问题  
38、修复过滤全服提示信息 FILTERGLOBALMSG 命令无效问题  
39、修复DenyCharNameLogon 把角色加入禁止登陆 GM命令无效问题

40、增加人物\英雄 首饰盒 自定义按钮挂接ID  
面板ID41 首饰盒  
面板ID4101 查看他人的首饰盒  
面板ID50041 英雄首饰盒  
面板ID54101 英雄首查看他人英雄

41、新增32位引擎跨服功能 64位后续更新此功能

Mir200-KF只用来方便本地测试的，上传到后台还是只传MIR200里面的内容，所以不要搞混着了

做功能的时候还是先要在Mir200里面做，做好本地需要测试就复制一份Mir200-KF用来做测试

设置跨服步骤：

第一步：例如本地版本目录为：D:\Mirserver 复制一份Mir200命名Mir200-KF

第二步：使用记事本打开Mir200-KF目录内Setup.json文件

第三步：修改Mir200-KF\Setup.json文件参数Server项KuafuServer值设置=1

第四步：修改Mir200-KF\Setup.json文件参数Iocp-Service项 IOCPPort=8080(开放的端口都可以，不要和Mir200里面的冲突) IOCPipaddr=127.0.0.1(和Mir200里面一样即可)

第五步：修改Mir200-KF\!Setup.txt [Share]项 下面的路径为：D:\Mirserver\Mir200-KF\ （如果不修改，会读取到本服脚本内容）

第六步：Mir200\!Setup.txt [Kuafu]项 OpenKuafu=1 或者用启动器勾选开启跨服就不需要手动修改这里了

第七步：根据版本需要，自行设置 跨服变量、跨服怪物、跨服地图、跨服NPC

cfg\_kuafuval.xls (变量同步文件,U变量全部支持 标识全部支持 自定义HUMAN类型变量 字符串(String) 整型(Integer) 各50个)

MonGen.txt (跨服刷怪根据地图参数带: Kuafu参数的自动会刷到跨服服务器, 本服就不会刷新了)

Mapinfo.txt (跨服地图根据地图参数带: Kuafu参数跨服服务器自动加载)

cfg\_npclist.xls (跨服NPC根据地图参数带: Kuafu跨服服务器自动加载)

跨服重要说明：

01：进入跨服服务器，部分GM命令不支持  
02：加载跨服脚本，必须同步到本服后再加载，重读跨服NPC脚本或主服NPC脚本 都使用主服引擎重读  
03：退出跨服服务器，读取的是本服 Mir200\Market\_Def\QFunction-0.txt [@KUAFUEND] 跨服结束触发  
04：进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Market\_Def\QFunction-0.txt [@KFLOGIN] 跨服成功触发  
05：进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Envir\MonGen.txt  
06：进入跨服服务器，读取的是本地 Mir200\MapInfo.txt 地图参数：Kuafu  
07：进入跨服服务器，自动停止本服定时器  
08：跨服地图里面的NPC执行是脚本是返回到本服的，所以如果想在跨服执行NPC功能，建议做到QFunction-0.txt [@KFLOGIN] 跨服成功触发里面 比如拾取小精灵 个人定时器等等  
09：跨服服务器，不支持 1：人物背包掉落物品  
10：跨服服务器，支持 1：捡取物品到背包 2：掉落身上装备

跨服相关接口：

CHECKKUAFU // 检测当前人物是否在跨服的地图

CHECKKUAFUSERVER // 检测当前服务器是否为跨服服务器

CHECKKUAFUCONNECT // 检查跨服连接是否正常连接

KUAFUUSERGHOME //所有跨服玩家回本服 根据执行区服自行处理

[2021.11.30]-32位引擎

01、增加删除仓库物品。

格式：DelStorageItem 30004 0

参数1：唯一ID或Idx

参数2：0=删除所有Idx物品，1=删除物品唯一ID

例子：

[@main]  
#IF  
#ACT  
DelStorageItem 30004 0

02、修复人物面板手镯穿戴位置不对的问题

03、增加人物选择攻击模式状态选项 引擎-参数设置-状态控制

04、修改魔法盾防御计算，和热血传奇一样计算方式

05、增加游戏GAMEID获取 常量: \${\$GAMEID}

06、增加小地图备注表：cfg\_mapdesc.xls K列:是否自动传送或者寻路 0=不可以点击 1=寻路 2=传送

07、增加高速 文件 读写 LoadfileToMemory



19、修复登录游戏后英雄时装外观显示，需要重新勾选一次问题  
20、修复英雄死亡，时装掉落外观还在问题  
21、修复M2上面选项法师施法距离无效问题  
22、修复主号死亡复活后，英雄怒气值不增长问题  
23、修复英雄背包空格数检测无效问题  
24、修复挂机状态下主号攻击分身，英雄攻击分身问题  
25、增加获取宝宝名字的H扩展  
26、增加内挂功能，宝宝跟随主人攻击目标功能  
27、修复装备属性过多，导致查看装备对比属性后，关闭不了属性界面  
28、增加获取游戏游戏的GAMEID常量  
29、增加宝宝自动召回范围 功能设置-技能魔法  
30、修复怪物Race=82类型 被攻击目标绿毒不显示问题  
31、修复防麻痹失效和复活戒指随机不复活问题  
32、修复商城BUG

### [2021.11.03]-32位引擎

01、修复挂机下英雄几率不攻击怪物。  
02、修复脚本命令防麻痹失效。  
03、修复ok框检测物品数量，某种情况下会被失效。  
04、修复封号不支持英雄扩展H。  
  
05、增加cfg\_equip.xls表衣服物品第28列屏蔽装备栏模特控制  
    **StdMode字段=10和11 第28列填写0=不屏蔽 1=屏蔽**  
  
06、增加内挂复活戒指就绪后，回城随机不生效按钮  
07、修复cfg\_monster.xls表格战士人形怪速度间隔无效问题  
08、修复战士人形怪卡位不动问题  
09、修复战士人形怪近身不刺杀问题  
10、修复英雄死亡后脚本命令可以加血问题  
11、修复怪物名字数字屏蔽无效问题  
12、修复时装内观头盔不显示特效问题  
13、修复英雄佩戴套装物品显示问题  
14、修复烈火剑法增加技能威力，伤害叠加问题  
15、修复人物野蛮自己撞墙死会红名问题  
16、修复内挂自动召唤，英雄死亡一直释放问题  
17、修复施毒术，毒符选择佩戴和背包时，时间控制无效问题  
18、修复地图参数设置为FIGHT时怪物不爆装备问题  
19、修复英雄称号加血属性异常问题  
20、修复野蛮地图花屏问题  
21、复活戒指用HUMANHP, AddhpPer 命令不复活问题  
22、修复修改衣服武器外观的Shape, 显示刷新问题  
23、修复NPC表设置屠沙城NPC后，攻城期间 人站在NPC 位置会无敌问题  
24、修复人物位置重叠后导致无敌问题  
25、修复套装防麻痹，自定义防麻痹属性失效问题  
26、修复站点组合，打自己英雄 英雄会跑开问题  
27、修复英雄被冰冻后还可以跑动，施法问题  
28、修复人物死亡装备必然会掉落在身上问题  
29、修复英雄被冰冻后还可以跑动可以施法问题  
30、修复主人攻击战士英雄跑开问题  
31、修复商铺出售物品多货币显示问题  
32、修复刀魂面部中类支持  
33、修复英雄CheckTakeOnItem H.CheckTakeOffItem 命令  
34、修复英雄斗笠外显 切换地图后斗笠不见问题  
35、修复宝宝使用伤害范围命令会把宝宝也打死问题  
36、修复对怪伤害，对怪增伤，PK增伤，PK减伤，神圣伤害，吸血抵，等战士技能使用无效问题  
37、增加装备栏头盔编辑框

38、增加部分假人功能接口

◆假人操作命令  
DUMMYSSTART // 假人开始行动  
DUMMYSSTOP // 假人停止行动  
DUMMYSAY //开启假人说话  
KICKDUMMY //踢出所有假人

检测命令：  
ISDUMMY //检测是否是假人  
假人名字列表：Mir200\Envir\DummyNameList.txt

39、修改商铺购买触发，货币不足点按钮也会触发  
40、增加英雄合击怒气值规则，可以选择是否递减，和递减的时间控制 设置入口：英雄设置-基础设置

41、增加获取当前唯一ID物品的星星数量

;例子人物脱下装备获取当前星星  
[@TakeOffEx]  
#IF  
EQUAL <\$TAKEOFFTOBAG> 0  
#ACT  
LINKITEMBYMAKEINDEX <\$CURRTEMMAKEINDEX>  
ChangeItemNameColor -1 249  
UpdateBoxItem -1  
GetItemStars <\$CURRTEMMAKEINDEX> N\$星星数量  
SENDMSG 7 当前唯一ID:<\$CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <\$CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <\$CURRTEMNAME>, 星星数量为:<\$STR(N\$星星数量)>  
#ELSEACT  
H.LINKITEMBYMAKEINDEX <\$CURRTEMMAKEINDEX>  
H.ChangeItemNameColor -1 253  
H.UpdateBoxItem -1  
H.GetItemStars <\$CURRTEMMAKEINDEX> N\$星星数量  
SENDMSG 0 当前唯一ID:<\$H.CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <\$H.CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <\$H.CURRTEMNAME>, 星星数量为:<\$STR(N\$星星数量)>  
;例子英雄脱下装备获取当前星星  
[@HeroTakeOffEx]  
#IF  
EQUAL <\$H.TAKEOFFTOBAG> 1  
#ACT  
H.LINKITEMBYMAKEINDEX <\$H.CURRTEMMAKEINDEX>  
H.ChangeItemNameColor -1 250  
H.UpdateBoxItem -1  
H.GetItemStars <\$H.CURRTEMMAKEINDEX> N\$星星数量  
SENDMSG 7 当前唯一ID:<\$H.CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <\$H.CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <\$H.CURRTEMNAME>, 星星数量为:<\$STR(N\$星星数量)>  
#ELSEACT  
LINKITEMBYMAKEINDEX <\$H.CURRTEMMAKEINDEX>  
ChangeItemNameColor -1 254  
UpdateBoxItem -1  
GetItemStars <\$H.CURRTEMMAKEINDEX> N\$星星数量  
SENDMSG 0 当前唯一ID:<\$H.CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <\$H.CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <\$H.CURRTEMNAME>, 星星数量为:<\$STR(N\$星星数量)>

42、增加修改装备内观特效

格式：SETITEMEFFECT 装备位置(-1时是OK框中的装备0~16 17~46 55) 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)  
例子：

[@main]  
#IF  
#ACT  
SETITEMEFFECT 3 133 133

SENDMSG 6 你的项链增加了特效ID:133

43、增加修改装备内观Looks值

格式: SetItemLooks 装备位置(-1时是OK框中的装备0~16 17~46 55) 操作符(+ - =) 内观图片

例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
SetItemLooks 0 = 85  
SetItemLooks 8 = 167  
SetItemLooks 7 = 171
```

44、增加 角色身上装备、英雄身上装备 进背包前触发, 使用LINKPICKUPITEM关联可以进行操作

;下面是穿戴自动转移星星的例子QFunction-0.txt

;人物任意装备从身上脱下来,进入背包前触发

```
[@TakeOffExchange]  
#IF  
#ACT
```

```
MOV NS$脱下星星数量 0  
LINKPICKUPITEM
```

```
#IF  
CHECKUSEITEM 1  
#act
```

```
GetItemWhereStars -1 NS$脱下星星数量  
MOV NS$装备位置 <SCURRTAKETEMPOS>  
MOV NS$唯一ID <$CURTEMMAKINDEX>
```

;人物穿戴任意装备触发

```
[@TakeOnEx]  
#IF  
#ACT
```

```
MOV NS$穿上星星数量 0  
GetItemWhereStars <$STR(NS$装备位置)> NS$穿上星星数量  
LINKITEMBYMAKEINDEX <$str(NS$唯一ID)>
```

#IF

LARGE <\$STR(NS\$脱下星星数量)> <\$STR(NS\$穿上星星数量)>

#ACT

```
ChangeItemNameColor -1 250  
ChangeItemUpgradeCount -1 = <$STR(NS$穿上星星数量)>  
ChangeItemUpgradeCount <$STR(NS$装备位置)> = <$STR(NS$脱下星星数量)>  
UpdateBoxItem -1  
BREAK
```

;英雄任意装备从身上脱下来,进入背包前触发

```
[@HeroTakeOffExchange]  
#IF  
#ACT
```

```
MOV NS$脱下星星数量 0  
H. LINKPICKUPITEM
```

```
#IF  
H. CHECKUSEITEM 1  
#act
```

```
H. GetItemWhereStars -1 NS$脱下星星数量  
MOV NS$装备位置 <$H. CURRTAKETEMPOS>  
MOV NS$唯一ID <$H. CURTEMMAKINDEX>
```

;英雄穿戴任意装备触发

```
[@HeroTakeOnEx]  
#IF  
#ACT
```

```
MOV NS$穿上星星数量 0  
H. GetItemWhereStars <$STR(NS$装备位置)> NS$穿上星星数量  
H. LINKITEMBYMAKEINDEX <$str(NS$唯一ID)>
```

#IF

LARGE <\$STR(NS\$脱下星星数量)> <\$STR(NS\$穿上星星数量)>

#ACT

```
H. ChangeItemNameColor -1 254  
H. ChangeItemUpgradeCount -1 = <$STR(NS$穿上星星数量)>  
H. ChangeItemUpgradeCount <$STR(NS$装备位置)> = <$STR(NS$脱下星星数量)>  
H. UpdateBoxItem -1  
BREAK
```

45、增加人物背包和英雄背包常量 <\$TAKEOFFTOBAG> 0=人物背包 1=英雄背包

46、增加战对同屏合击, 战战空降合击 设置方式: 英雄设置-技能合击设置

47、修复cfg\_att\_score属性表中的 42: 怒气恢复增加、43: 合击攻击增加属性

48、增加部分常量

```
<$ATTACKMONSTER_X> 当前攻击目标X坐标  
<$ATTACKMONSTER_Y> 当前攻击目标Y坐标  
<$ATTACKMONSTER_XEX> 当前攻击(主目标)目标X坐标  
<$ATTACKMONSTER_YEX> 当前攻击(主目标)目标Y坐标
```

49、增加cfg\_game\_data.xls表格 OpenAuctionByP字段关闭PC端快捷键P, 填1是关闭.

50、修复SetSndalItemBox命令直接开启首饰盒问题

51、修复宝石命令不支持-1位置问题

52、增加装备栏头盔编辑框

53、修复装备改名和镶嵌宝石扩展不支持41位置以上装备

54、修复火龙之心积攒怒气的时候穿戴其它火龙之心会卡怒气槽

## [2021.10.13]-64位引擎

01、修改宝箱规则 Reserved=1是宝箱  
02、增加延迟消息DelayMsgGoto

03、增加雷炎洞地图参数

```
地图参数: MapInfo.txt里加  
THUNDER(100) //雷电, 单体攻击, 括号里为攻击力, 下同  
GREATTHUNDER(100) //大雷电, 群体攻击  
LAVA(100) //喷岩浆, 群体攻击  
SPURT(100) //喷气, 群体攻击
```

04、增加自定义图片Img, 新增参数hideMain=1, 隐藏UI界面。 (注意大小写)

05、增加禁止跑步命令NoRun 参数填1禁止跑步 参数填0解除禁止跑步

例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT
```

```
NoRun 1
```

DELAYGOTO 6000 解除禁跑

[解除禁跑]

#act

NoRun 0

06、增加吸血值常量<\$SUCKHP>, 修复吸血在面板显示刷新问题.

07、增加强制开启攻沙命令 AddToCastleWarListEx

例子:

[@main]

#IF

#ACT

AddToCastleWarListEx 沙巴克 \*

GMEXECUTE ForcedWallConQuestWar

08、修复延迟跳转DELAYGOTO不支持多个同时使用问题

09、增加cfg\_equip.xls表28列 也就是AC列

字段: zblmtkz 屏蔽裸模控制 (只针对衣服和时装有效) 0=不屏蔽 1=屏蔽

10、增加内挂复活戒指就绪后, 回城随机不生效功能

### [2021.09.15]

1、增加点击屏幕特效

模型表cfg\_model\_info.xls 添加特效ID:5011和5012 不想要点击屏幕特效可以把这两个ID删除掉

2、增加让怪物再爆一次

格式: MonItems 次数(最大20次)

例子:

QFunction-0.txt

[@KillMon]

#IF

#act

MonItems 1

SENDMSG 6 当前死亡的怪物再爆一次

3、优化自定义属性卡的问题

4、优化套装属性重复触发造成M2崩溃问题

5、增加端剑甲内观缩放功能

表: cfg\_game\_data.xls 增加字段: staticSacle 格式: PC端剑甲内观缩放(默认1.0) #移动端剑甲内观缩放(默认1.44)

6、增加怪物出生点守护范围 怪物表: cfg\_monster.xls Y列字段: GuardRange 设置守护范围

7、新增英雄 H\_SetSuckBame伤害吸收命令

8、新增英雄无极真^CD时间设置 M2-英雄设置-技能合击设置

9、新增自动穿戴只穿背包里最优先的装备, 一个装备位置只提示一次

10、修复护体神盾开启提示文字信息

11、修复人形怪不释放开天斩、无视隐身术问题

12、修复斗笠数据库设置: Anicount 0戴后显示头盔的内观无效问题

13、修复客户端常量 \$STM(HP) \$STM(MP) \$STM(X) \$STM(Y) 显示不实时刷新问题

14、修复6个合击技能, 技能触发不支持问题

15、修复PC 端Tips 备注上下排版太密了问题

16、修复Checkmagic命令失效问题

17、修复小退后无法编辑行会公告问题

18、修复自定义按钮110 任务栏面板PC端无效问题

19、修复H\_USEBONUSPOINT面板不实时刷新问题

20、修复半月弯刀打不到选中的目标怪物问题

21、修复浑水摸鱼显示行会名字问题

22、修复装备加星物品不自动修理问题

23、新增CONFERTITLE 称号名称(也就是在物品数据库增加的那个称号物品名称) 是否设置为当前称号(1=设置为当前称号)

例子:

[@增加称号]

#IF

#ACT

CONFERTITLE 青铜会员 1

SENDMSG 6 获得青铜会员称号, 并激活显示

24、修复英雄背包不能喝修复神水、修复油、攻击神水等

25、修复取数值的百分比CalcPer百分比设置超过100, 取出的值不准确问题

### [2021.08.30]

1、增加设置和检测人物当前权限

检测格式: CHECKMISSION 操作符(< > = ?) 权限(0~10)

设置格式: CHANGE\_PERMISSION 设置权限(0~10)

//:例子

[@设置人物权限10级]

#IF

#ACT

CHANGE\_PERMISSION 10

SENDMSG 6 你设置了当前人物权限10级

[@检测人物权限]

#IF

CHECKMISSION > 5

#ACT

SENDMSG 6 你当前权限大于5

2、增加获取指定玩家名称英雄职业

//:格式: GetPlayHeroJob 玩家名称 存入变量

//:例子

[@获取指定玩家英雄职业]

#IF

#ACT

GetPlayHeroJob 张三 N1

SENDMSG 6 张三的英雄职业为:<\$STR(N1)>

3、增加获取指定英雄主人的名字

//:格式: GetHeroMasterName 英雄名称 存入变量

//:例子

[@获取英雄主人名称]

#IF

#ACT

GetHeroMasterName 李四 S1

SendMsg 6 英雄李四的主人名称为:<\$STR(S1)>

#### 4、增加绘制主界面的魔法球血球效果

//:格式：PLAYMAGICBALLEFFECT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9  
参数1：图片开始序号 图片路径: res\private\ 移动端: mhp\_ui PC端: mhp\_ui\_win32 (图片前缀名字: fhp\_ ;HP整圆形 hp\_ ; HP半圆形 mp\_ ; MP半圆形)  
参数2：播放张数  
参数3：播放速度(毫秒)  
参数4：有效时间(秒 -1时永久有效)  
参数5：类型(0=HP 1=MP 2=FHP)  
参数6：绘制高度(0=完整绘制 1=按照HP或者MP的高度绘制)  
参数7：微调坐标X  
参数8：微调坐标Y  
参数9：显示缩放比例 (填写的数值除以100 如: 50=0.5倍显示 110=1.1倍显示)

//:例子  
//:QManage.txt  
[@Login]  
#IF  
#ACT  
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 0 1 0 0 100  
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 1 1 0 0 100  
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 2 1 0 0 100

#### 5、扩展人物背包格子数量到126格

说明：快捷栏6格也算在角色背包格子内  
大背包最多扩展到3页 (1页46格, 2页86格, 3页126格)  
背包格子数量达到47格或以上，自动显示第二个背包切页按钮  
背包格子数量达到87格或以上，自动显示第三个背包切页按钮  
当前背包格子数量常量: <\$ADVBAGSIZE>

;例子  
[@MAIN]  
#IF  
CHECKGAMEGOLD > 100  
#ACT  
EXTBAGOPENITEMCOUNT 50  
SENDMSG 6 你的背包格子扩展到<\$ADVBAGSIZE>格

#### 6、修复合击技能书需要职业提示错误的问题

7、修复官方武器怒斩外观显示异常的问题  
8、修复M2-功能设置-其他设置-持续麻痹时间控制，冷却时间修改后，重启M2不保存的问题。  
9、修复准确<SHIT>武器攻速<SHITSPEED>武器幸运<WEAPONLUCKY>常量失效的问题  
10、修复开启会战 英雄杀人，主人会知名武器会诅咒的问题  
11、修复邮件系统给与叠加物品的种类超过背包格子存放的格数领取后小退，部分叠加物品会消失的问题  
12、修复StdMode = 16，斗笠类装备Source=0时显示神秘人无效的问题和Source=1时基础属性多一条 强度+1的问题  
13、修复给英雄称号后，收回在重新召唤称号不在了的问题。  
14、修复CalcPer命令取数值百分比，数值超过2千1百万，取数值不准的问题  
15、修复自定义OK框无法获取10个以上中文  
16、商铺货币尾数显示修改为显示小数点后2位  
17、修复邀请入会按钮  
18、修复M2/升级武器/武器升级失败不破碎无法勾选问题

#### 19、增加人物显示一个放大的虚影

格式：SHOWPHANTOM 透明度值越小越透明(0~255) 显示时间(秒)

例子：  
[@MAIN]  
#IF  
#ACT  
SHOWPHANTOM 255 10  
SENDMSG 6 人物放大透明度255, 10秒后恢复正常

20、修复英雄客户端OPENHYPERLINK 7打开背包命令失效问题  
21、修复脚本命令释放技能 releasemagicex 开天斩 有特效没伤害问题  
22、修复自定义图片Img show=1 ,show=3参数失效问题  
23、修复英雄的元素属性，穿戴装备，面板不实时刷新问题

例子：  
[@PickUpItemEx]  
#IF  
#ACT  
SetItemState -1 0 1  
UpdateBoxItem -1

25、修复地图参数DECONEY 金币不够扣不回城问题  
26、修复魔法盾防御太高问题M2设置-技能魔法-魔法盾防御力倍数支持负数调整 最低到-300  
27、修复技能触发 MagSelfFunc 开天斩 逐日剑法 不支持问题  
28、修复PC端官方界面按扭取消后，tips还会显示问题  
29、修复英雄佩戴复活戒指无效问题  
30、修复宝石镶嵌宝石显示的位置错误问题  
31、修复开启时装外显 排行榜显示的装备外观看是栏没有裸模问题  
32、修复M2-技能狮子吼 允许麻痹宝宝勾选不保存问题  
33、修复检测英雄技能等级H\_GeMagicLevel 命令无效问题  
33、修复被毒后护身戒指蓝血没掉完，掉红血问题  
34、增加英雄自动穿装备引导提示功能  
35、增加私人自定义数字型变量支持加减乘除等于 + - \* / = 算法  
36、修复挂机治愈术给怪物加血问题  
37、增加技能擒龙手、冰镰术、裂神符

#### 38、增加禁止编辑行会公告功能

例子：  
QFunction-0.txt  
[@UpdateGuildNotice]  
#IF  
#ACT  
STOP

#### 39、增加自定义属性前面显示图片和特效功能

配置说明：  
在cfg\_custpro\_caption.xls C列tubiao字段配置  
格式：  
1=PC图标#移动图标  
2=PC特效ID#移动特效ID

#### 40、增加附加伤害效果RangeHarm

格式:RangeHarm 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9  
参数1: X坐标  
参数2: Y坐标  
参数3: 范围  
参数4: 伤害值(计算防御)  
参数5: 附加效果0=无, 1=击退, 2=冻结, 3=麻痹, 4=吸血, 5=吸蓝, 6=真实伤害数值, 7=蛛网效果, 8=红毒, 9=绿毒, 10=定身, 11=防禁锢, 12=最大hp百分比真实伤害, 13=当前hp百分比真实伤害  
参数6: 附加属性值 参数5=1;击退距离、2;冻结时间、3;麻痹时间、4;吸血值、5;吸蓝值、6;真实伤害值、7;蛛网时间、8;红毒时间、9;绿毒时间、10;定身时间(定身时间单位是毫秒)、11;防禁锢时间(秒)  
12;最大hp百分比真实伤害的值 13;当前hp百分比真实伤害的值  
参数7: 是否检查防冻结/麻痹/石化/冰冻/蛛网/红毒/绿毒属性 (0=直接设置状态;1=检查后设置状态)  
参数8: 目标(0或空=所有目标;1=仅人物;2=仅怪物)  
参数9: 特效ID, 目标身上的特效

例子:  
[@Attack]  
#IF  
#ACT  
RangeHarm <\$X> <\$Y> 12 3000 1 2 0 0 56  
SENDMSG 6 当前屏幕内怪物自动击退3格

## [2021.08.06]

1、取消M2-功能设置-客户端设置一体时装选项

2、增加cfg\_game\_data.xls表, 时装外显显示发型和斗篷的配置  
字段: (斗篷#发型) 一体时装是否斗篷和发型 0默认显示 1=不显示

03、增加获取当前地图指定怪物名称的数量

格式: FindMapMonster 地图号 怪物名称 存入变量 模式  
模式=0或为空 (当前地图共存在的怪物数量, 包含死亡怪物, 尸体未清理掉的)  
模式=1 当前地图存活的怪物数量  
模式=2 当前地图死亡的怪物数量

//:例子  
[@数羊羊]  
#IF  
#ACT  
FindMapMonster 3 羊 N1  
SendMsg 6 共有羊<\$STR(N1)>只  
FindMapMonster 3 羊 N1 1  
SendMsg 6 活羊共<\$STR(N1)>只  
FindMapMonster 3 羊 N1 2  
SendMsg 6 死羊共<\$STR(N1)>只

04、修复技能道士部分技能对英雄使用无效, 和英雄不会使用部分技能

05、增加部分接口不支持英雄扩展H.GETITEMADDVALUE <\$H.Starcountall> <\$H.StarcountX> H.LINKITEMBYMAKEINDEX 等等  
06、增加自己宝宝被诱惑之光诱惑走了宝宝判定为死亡  
07、增加野蛮冲撞技能让对方禁止攻击和移动时间设置 (功能设置-技能魔法-野蛮冲撞)  
08、增加英雄HP, MP默认回复机制, 和人物一样

09、增加召唤按钮和英雄头像在一起并且放在屏幕坐标召唤按钮随着头像一起偏移功能

设置表: cfg\_game\_data.xls 字段: heroLoginBtnOffset  
英雄头像和召唤按钮都在左边, 刘海屏幕是否按钮一起偏移 1=一起偏移 0=不偏移

10、增加新技能十步一杀, 死亡之眼, 冰霜群雨

11、增加魔法攻击坐标检查、魔法忽略障碍、魔法精确选项 (设置: 功能设置-技能魔法)

12、修改部分技能CD提示

表: cfg\_magic.xls 字段: SkillCD 配置技能冷却时间的技能: (单位毫秒)  
野蛮冲撞、开天斩、逐日剑法、烈火剑法、十步一杀、死亡之眼、冰霜群雨

## [2021.7.28]

01、增加回收带绑定规则的装备

02、修复人物变量英雄不能使用问题

03、增加第一次登录时装是否自动勾选 0=不勾选 1=勾选 设置表:cfg\_game\_data.xls 字段: Fashionexplicit

04、增加内挂显示职业等级, 是否显示怪物等级 0=不显示 1=显示 设置表:cfg\_game\_data.xls 字段: Monsterlevel

05、修复英雄单界面背包没位置的时候还可以放入叠加物品问题

06、增加英雄自动捡取物品功能 把相关物品名称写入到文本: Envir\HeroPickItems.txt M2开启:英雄设置-允许英雄捡取物品

07、增加英雄刷新包裹功能

//:例子  
[@英雄刷新包裹]  
#IF  
#ACT  
H.REFRESHBAG

08、增加英雄穿戴装备触发

功能: 英雄穿戴装备时触发 X=装备位置

人物穿戴装备触发[@HeroTakeOnX] 人物脱下装备触发[@HeroTakeOffX]

//:例子  
[@HeroTakeOn0]  
#IF  
CHECKLEVELEX > 0  
#SAY  
穿上衣服真漂亮!!

[@HeroTakeOff0]  
#IF  
CHECKLEVELEX > 0  
#SAY  
不穿衣服小心感冒!

08、增加英雄穿戴任意装备触发

//:例子  
[@HeroTakeOnEx]  
#ACT  
SENDMSG 6 英雄穿装备, 位置[<\$H.CURRTAKETEMPOS>], 物品<\$H.CURRTEMNAME>, ID<\$H.CURRTEMMAKEINDEX>

[@HeroTakeOffEx]  
#ACT  
SENDMSG 0 英雄脱装备, 位置[<\$H.CURRTAKETEMPOS>], 物品<\$H.CURRTEMNAME>, ID<\$H.CURRTEMMAKEINDEX>

09、增加英雄改名系统

//:例子  
[@Main]  
<查询名称是否可以使用/@InputString1(请输入新的名称: )>\n<我要改名/@InputString2(请输入新的名称: )>\n

[@InputString1]  
#IF  
Equal S1  
#ACT  
SENDMSG 6 请输入一个正确的名称  
Break

#OR  
CheckStringLength S1 > 20  
CheckStringLength S1 < 4  
#ACT  
SENDMSG 6 输入名称长度不正确  
Break

```
#IF
#ACT
QUERYHERONAMEEXIST S1

[@InputString2]
#IF
Equal S2
#ACT
SENDMSG 6 请输入一个正确的名称
Break

#OR
CheckStringlength S2 > 20
CheckStringlength S2 < 4
#ACT
SENDMSG 6 输入名称长度不正确
Break

#IF
#ACT
CHANGEHERONAME S2

:QFunction-0.txt脚本相关触发

[@QueryingHeroName]
正在查询请稍后。。。\\
<关闭/@exit>

[@QueryHeroNameOK]
查询成功，该名称可以使用\\
<关闭/@exit>

[@ChangeingHeroName]
正在修改请稍后。。。\\
<关闭/@exit>

[@ChangeHeroNameOK]
#ACT
#SAY
你的名字修改成功，旧名称：<$H.USERNAME> 新名称：<$H.USERNEWNAME>! \\
<关闭/@exit>

[@HeroNameLengthFail]
名字长度不允许超过30个字符！\\
<关闭/@exit>

[@HeroNameFilter]
该名字存在非法字符！\\
<关闭/@exit>

[@HeroNameExists]
该名字已经被其他玩家占用，请选择其他名字\\
<关闭/@exit>

[@ChangefheroNameFail]
改名失败！\\
<关闭/@exit>

-----09、修复人物改名以后，英雄召唤不出来问题
10、增加英雄前面标签HEROEquipShow HEROEQUIPITEMS HERODBItemShow 使用方法和人物一样
11、修复NPC回调被封包问题
12、修复分身术乱攻击人物和英雄问题
13、修复英雄打怪，和宝宝打怪物血量不时时刷新问题
14、修复英雄再安全打怪物不掉血问题
15、修复加入行会和未加入行会的人互相看不到隐身问题
16、修复英雄死亡后爆出来的装备归属不能被捡取问题
17、修复查看离线行会成员信息显示位置错误
18、修复 SetItembind 命令绑定角色后不显示装备信息问题
19、修复GotoNow消息号跟拾取图标消息号重复问题
20、新增cfg game data.xls表 autousestimes 字段控制穿戴倒计时提示时间，单位秒
21、新增清理行会变量命令 ClearGuildCustVar
22、修复人物和拾取精灵重叠后，攻击伤害和魔法伤害不掉血的问题
23、修复查看离线的行会成员异常问题
-----24、新增改变当前人物或者宝宝的穿人，穿怪模式。
格式：THROUGHHHUM 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
ThroughHum 3 60 0
SendMsg 5 人物60秒之内可随意穿人穿怪.

-----25、新增加入行会前触发，退出行会触发

//;例子
:QFunction-0.txt触发

[@GuildAddMember]
#IF
#ACT
SENDMSG 7 <$USERNAME>加入行会

[@GuildDelMember]
#IF
#ACT
SENDMSG 7 <$USERNAME>退出行会

-----26、增加检测是否已经实名认证和打开客户端实名窗口

//;例子
[@MAIN]
#IF
#ACT
CHECKBINDHUM
#ACT
SENDMSG 6 你已经实名了

[@MAIN]
#IF
#ACT
OPENBINDHUM
#ACT
SENDMSG 6 你打开了实名窗口
-----27、增加查看别人装备触发
```

```
:QFunction=0.txt触发
[@LookHunInfo]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你查看了<$LOOKHUNNAME>装备
-----  
27、增加装备改名功能  
//;格式: ChangeItemName 物品位置 名字
//;例子
[@MAIN]
#IF
#ACT
ChangeItemName 1 新名字
```

#### [2021.7.16]

01、修复地图触发事件爆出物品常量不对问题和增加爆出物品唯一ID常量

```
[@爆物品]
#ACT
SENDMSG 0 255 253 【地图:%m】【物品:%s】【坐标(%x;%y】
:也可以这样
SENDMSG 0 255 253 【地图:%m】【物品:<$SCATTERITEMNAME>】【坐标<$SCATTERITEMX>:<$SCATTERITEMY>】唯一ID:<$SCATTERITEMindexid>
```

02、修复人物攻击后宝宝攻击重复上次人物攻击伤害

03、修复人物首饰盒和英雄首饰盒查看不了别人问题

04、增加设置英雄技能名称显示功能 表: cfg\_magicinfo.xls 字段: HeroMagicName  
(这里显示的名称不能用来做技能检测和增加, 只能用来自面板显示, 检测和增加技能要在技能表cfg\_magic.xls里面技能名称一样)

05、增加学习技能后是否自动替换移动端普攻快捷键 表: cfg\_magicinfo.xls 字段: replace (1=替换)  
06、增加打开英雄背包, 装备, 状态等栏目的打开面板ID  
07、增加新手引导存入英雄背包按钮ID引导  
08、修改邮件最多未读100封邮件, 超过自动删除第1封  
09、增加内挂跟随主角攻击和英雄打怪躲避功能和合击震屏功能  
10、修改英雄升级经验比例分配机制

#### [2021.7.14]

01、增加一种字符分割功能

格式: GETVALIDSTRSUPER 参数1 参数2 参数3  
参数1: 分割内容|分割内容|分割内容  
参数2: 分割符号  
参数3: 存入变量 只支持临时变量\$XXX \$XX支持到9999

```
//;例子
装备列表.txt 里面的内容为
战神盔甲(男):裁决之杖:绿色项链:黑铁头盔:骑士手镯:骑士手镯:力量戒指:力量戒指
```

```
[@分割]
#IF
gender man
checkjob warrior
#ACT
GetRandomText ..\QuestDiary\装备列表.txt <$STR($装备数据)> 0
GETVALIDSTRSUPER <$STR($装备数据)> : $变量
GIVE <$STR($变量1)> 1
GIVE <$STR($变量2)> 1
GIVE <$STR($变量3)> 1
GIVE <$STR($变量4)> 1
GIVE <$STR($变量5)> 1
GIVE <$STR($变量6)> 1
GIVE <$STR($变量7)> 1
GIVE <$STR($变量8)> 1
TakeOn <$STR($变量1)> 0
TakeOn <$STR($变量2)> 1
TakeOn <$STR($变量3)> 3
TakeOn <$STR($变量4)> 4
TakeOn <$STR($变量5)> 5
TakeOn <$STR($变量6)> 6
TakeOn <$STR($变量7)> 7
TakeOn <$STR($变量8)> 8
BREAK
```

02、增加把物品唯一ID转换成道具表里对应的IDX物品

```
//;格式: CHANGEITEMINDEX 唯一ID 道具ID
//;其他获取相关装备道具唯一ID的命令请在说明书上查找
//;我们把身上的武器转换成道具表里对应的ID物品!
//;例子
[@main]
#ACT
MOV N10 <$WEAPONID>          \\获取佩戴身上武器的唯一ID
CHANGEITEMINDEX <$str(N10)> 100 \\将N10唯一IDX转为道具表为100的物品
```

03、增加英雄相关常量人物常量增加H. 为英雄常量

04、新增英雄攻击触发

```
//;英雄物理攻击
[@HeroAttack]
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 [<$USERNAME>]你的英雄攻击了人物【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>
BREAK
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 [<$USERNAME>]你的英雄攻击了怪物【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>
BREAK
//;英雄魔法攻击
[@HEROMagicAttack]
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 [<$USERNAME>]你的英雄攻击了人物【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>
BREAK
```

```

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

;英雄被物理攻击
[@HEROStruck]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

;英雄被魔法攻击
[@HeroMagicStruck]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

```

#### 05、新增英雄攻击前触发

---

```

//;英雄攻击前触发
[@HeroAttackDamage]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>

//;英雄被攻击前触发
[@HeroStruckDamage]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>

```

#### 06、增加英雄宝宝攻击触发

---

```

//;英雄宝宝物理攻击
[@HeroattackPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了人物:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了怪物:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了英雄:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

```

```

//;英雄宝宝魔法攻击
[@HeroMagicAttackPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了人物:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了怪物:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了英雄:<$H.CURRRTARGETNAME>
BREAK

//;英雄宝宝被物理攻击
[@HeroStruckPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被人物[<$H.CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被怪物[<$H.CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被英雄[<$H.CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

//;英雄宝宝被魔法攻击触发
[@HeroMagicStruckPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被人物[<$H.CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被怪物[<$H.CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被英雄[<$H.CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

```

#### 07、增加英雄宝宝攻击前触发

---

```

//;英雄宝宝攻击前触发
[@HeroAttackDamageBB]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 5000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>

//;英雄宝宝被攻击前触发
[@HeroStruckDamageBB]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>

```

---

#### 08、增加检测背包是否存在当前IDX物品

```

//;格式: CHECKITEMIDX 物品IDX 数量
//;例子
//;背包物品IDX
#IF
CHECKBAGITEMIDX 50015 1

```

```

#ACT
SENDMSG 6 你背包有IDX:101物品

[@身上物品IDX]
#IF
CHECKITEMIDXW 101 1
#ACT
SENDMSG 6 你身上有IDX:101物品

09、增加英雄死亡触发

//;例子
[@HeroDie]
#IF
#ACT
SENDMSG 5 你的英雄挂了。

-----
```

10、增加英雄通用技能设置

**技能相关表说明：**

cfg\_item.xls表 字段：StdMode=4为技能书

cfg\_item.xls表 字段：Shape=职业要求 0=战士 1=法师 2=道士 3=英雄战士 4=英雄法师 5=英雄道士 6=英雄合击技能 99=通用技能

cfg\_item.xls表 字段：Anicount=合击技能 60=战战组合(破魂斩) 61= 战道合击(劈星斩) 62=战法合击(雷霆一击) 63=道道合击(噬魂沼泽) 64=法道合击(末日审判) 65= 法法合击(火龙气焰)  
不是合击技能填0 或为空

cfg\_item.xls表 字段：DuraMax=等级要求

-----

cfg\_magic.xls表 字段：Job=职业 0=战士 1=法师 99=通用技能

cfg\_magic.xls表 字段：NeedL1=开始修炼等级

cfg\_magic.xls表 字段：SkillCD=技能CD毫秒为单位

cfg\_magic.xls表 字段：Descr=是否英雄使用 0或空=人物使用 1=英雄使用

-----

11、更改怪物RaceImg攻击代码计算方式

**说明：**  
在cfg\_skill\_present.xls表添加攻击模式代码

1. 算法：Race拼接RaceIm+100000=cfg\_skill\_present.xls表里面的攻击表现ID  
如：怪物的Race=100 RaceIm=200 那么cfg\_skill\_present.xls里面的ID填写为100200+100000=200200 然后去配置他的表现

-----

12、增加新创建英雄接口

//;格式：CREATEMYHERO 名字(特殊符号只支持英文括号) 职业(0=战士 1=法师 2=道士) 性别(0=男 1=女)  
//;例子

[@创建英雄]
#IF
#ACT
MOV \$英雄名字 <\$USERNAME>(英雄)
CREATEMYHERO <\$STR(\$英雄名字)> 0 0
SENDMSG 6 恭喜你获得了男战士英雄

-----

13、增加检测当前名字是否存在

//;格式：ISHAVENAME 角色名称  
//;例子

[@检测名称是否存在]
#IF
#ACT
MOV \$英雄名字 <\$USERNAME>(英雄)
ISHAVENAME <\$STR(\$英雄名字)>

//;QFunction=0.txt
[@CheckUserNameOk]
#IF
#ACT
CREATEMYHERO <\$STR(\$英雄名字)> 0 0
SENDMSG 6 当前英雄[<\$STR(\$英雄名字)>]创建成功

[@CheckUserNameNO]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 当前[<\$STR(\$英雄名字)>]名字已经存在

-----

13、增加英雄首饰盒打开触发功能

//;例子
//;QFunction=0.txt

[@HeroOpenSndaItemBox]
#IF
#ACT
H\_SetSndaItemBox 1
SENDMSG 6 英雄首饰盒开启成功

-----

14、增加英雄忠诚度全套功能和调整英雄忠诚度GM命令

//;检测忠诚度：CHECKHEROLUCK 检测符(> < =) 值  
//;调整忠诚度：SETHEROLUCK 操作符 (+ - =) 值  
//;忠诚度改变触发：[@HeroLuck]

//;例子
//;QFunction=0.txt
[@HeroLuck]
#IF
CHECKHEROLUCK > 100
#ACT
SENDMSG 6 你的英雄忠诚度大于1%
BREAK

[@改变英雄忠诚度]
#IF
#ACT
SETHEROLUCK = 1000
SENDMSG 6 你的英雄忠诚度改变成100%

14、增加移动端合击怒气值支持圆形和竖形2种模式  
设置方法: cfg\_game\_data.xls 字段: Heronuqitiao 默认0=圆形怒气条 1=竖形怒气条

---

15、修复脚本参数负数异常问题  
16、修复多货币关联后货币改变触发，货币常量显示不对的问题  
17、修复M2上设置客服端多开限制后，快捷键小退点取消就可以无限上的问题  
18、增加机器人脚本, RUNONDAY 支持读秒 如: #AutoRun NPC RUNONDAY 00:00:05 @活跃系统重置每周  
19、增加 自定义UI角色整体外框编辑, 以及角色装备背景图编辑  
20、增加时装栏、状态栏、属性栏、称号栏自定义UI编辑  
21、修复显示 tips, scrollWidth跑马文字位置错位问题  
22、修复SetItemBind命令绑定角色后不显示装备信息问题  
23、修复手机模式道士治愈术不能持续给宝宝加血问题  
24、修复M2-开天斩伤害概率调整无效、M2-物品装备-新增属性-反弹威力倍数\反弹几率不保存问题  
25、修复切换地图死亡会出现GM隐身模式问题  
26、修复P.HumanHP有伤害不显示飘血问题  
27、修复M2-物品装备-特殊属性设置-极品几率-项链类-幸运-属性几率设置不保存问题  
28、修复 OK框<SBOXITEM[X], NAME\_G>失效问题  
29、修复M2-技能魔法-魔法盾-防御力倍数参数设置导致开盾无敌问题  
30、新增加小地图任何位置都能显示队友位置信息功能  
31、修复解除师徒关系后，另外一个没有同步解除关系的问题

---

32、新增加设置装备发光功能

//;说明: 衣服,武器和头盔不支持此功能。  
//;格式: SetItemsLight 位置(0-12) 值(1=发光效果1 2=发光效果2 0=不发光)

[@发光1]  
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 1

[@发光2]  
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 2

[@取消发光]  
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 0

33、增加设置人物伤害吸收

检测伤害吸收格式: CheckSuckDamage 操作符(> = <) 数量(1-2000000000)

设置伤害吸收格式: SetSuckDamage 操作符(+ - =) 总吸收值(1-2000000000) 吸收比例(1-1000) 成功率(1-100) 吸收比例 1= 0.1% 500 = 50% 1000= 100%

当前伤害吸收常量: <\$SUCKDAMAGE>

QFunction-0.txt伤害吸收成功触发 [@DamageAbsorption]

说明: 当人物设置伤害吸收后, 收到攻击后会按照一定比例减少受到的伤害。

例子: 当前拥有5000点伤害吸收, 每次吸收20%, 成功率100%. 当前攻击受到100点伤害, 那么本次攻击实际受到的伤害是80点. 当前伤害吸收剩余4980点, 此状态直到伤害吸收等于0时恢复, 下线不保存.

;如设置总共吸收1000点伤害, 每次吸收20%伤害, 成功率95%

[@设置伤害吸收]  
#IF  
#ACT  
SetSuckDamage + 1000 200 95  
SENDMSG 6 设置总共吸收1000点伤害, 每次吸收20%伤害, 成功率95%

[@检测伤害吸收]  
#IF  
CheckSuckDamage > 1000  
#SAY  
SendMsg 5 你当前拥有的伤害吸收大于1000点.

//;QFunction-0.txt触发  
[@DamageAbsorption]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你当前设置伤害吸收值 :<\$SUCKDAMAGE>

34、增加GM网站后台踢除离线挂机功能

## [2021.06.19]

01、增加怪物离开设定的范围会到出生点功能 设置入口怪物表cfg\_monster: Y列表为设置的范围  
02、增加自定义渠道来源方式常量(自定义字符串自己和渠道方协商)  
03、增加客户端敏感字过滤  
04、增加英雄全套系统

05、增加英雄状态切换配置 设置表: cfg\_game\_data.xls 字段: Herogiqihuan  
    设置格式: 1#2#3 1=战斗 2=跟随 3=休息 4=守护(最低配置三个状态)  
    游戏中双击可以设置互相切换按钮配置

06、增加正式服物品日志记录功能(脚本操作类)  
07、增加内挂备注说明功能cfg\_setup.xls N列增加字段: Tips  
08、增加地图参数禁止召唤英雄NORECALLHERO  
09、增加任务显示排序功能, 任务表G列字段: order 数字越小排序最靠前

10、增加任务表特效根据当前状态显示, 如: 接任务 任务进行中 完成任务 分别显示特效  
    //;设置方法任务表F列字段: EffectId  
    显示类别#特效ID#坐标X#坐标Y| 显示类别#特效ID#坐标X#坐标Y| 显示类别#特效ID#坐标X#坐标Y  
(显示类别=0接取任务前 1任务进行中任务栏展示信息 2完成任务时任务栏展示信息)

11、修改在角色装备面板添加特效删除功能-1为删除  
12、增加拍卖行分类设置 设置表: cfg\_auction\_type.xls 参考表下载  
13、增加英雄使用称号触发

14、修改聚灵珠使用触发功能  
0提取经验时不触发@GetExpXX 大于0为触发@GetExpXX  
//;例子  
QFunction-0.txt  
[@GetExp99]  
#IF  
EQUAL U10 1  
#Act  
Stop  
SENDMSG 6 你当前无法使用聚灵珠

15、增加记录玩家操作NPC日志(配合代理后台日志查询功能使用) 装备表和物品表AB列 字段:rizhi=1才可以查询到  
//;例子  
[@查询]  
#IF  
#ACT  
SETNPMSG 回收功能

Take 屠龙 1

//假定屠龙你们有做日志  
;//那么你这样标记后。后台查日志 就会显示这个 回收功能 那么你就能直接找到是哪个功能收走的

16、修复拍卖行不能单独设置一口价的问题。  
17、修复人物选择时装外显时，排行榜上显示的问题。  
18、增加护身增加蓝耗控制，M2-功能设置-其他设置-增加蓝耗比例  
19、修复毒，符类穿戴位置，能佩戴在右手镯上的问题。  
20、修复在施毒术几率毒不上人物的情况下，宝宝会攻击人物，主人名字不变灰的问题。  
21、修复月灵攻击人物不显示飘血的问题  
22、修复移动端技能描述Tips不显示的问题  
23、修复叠加物品拆分后丢地上在拾取，没有触发提示。  
24、修复顶戴花翎闪的问题  
25、修复自定义UI导航栏，编辑好的任务界面，缩进后会复位

26、增加货币选择，cfg\_item表里货币分类，Shape项填写 99摆摊+拍卖行货币显示  
Shape项填写 98只支持摆摊货币显示，Shape项填写 97只支持拍卖行货币显示。

27、增加拍卖行竞拍价和一口价最低价格和最高价格设置，M2-选项-功能设置-个人商店  
28、修复祈祷特殊套装不生效，宝宝不叛变的问题。  
29、增加cfg\_att\_score.xls表，扩展到90项属性，修复部分属性无效的问题。

30、增加在人物身上播放魔法效果 参数6 是否只有自己看见  
//;格式:PLAYEFFECT 特效ID X坐标 Y坐标 播放次数 模式(0是前面 1是后面) 是否只有自己看见(0=所有人都可以看见 1=仅仅自己可以看见)

31、增加文本通区功能(代理后台配置，单版本可以文本通区，不可以2个不一样的版本通区)

//;通区创建和删除文本

TongFile 参数1 参数2  
参数1：(0创建文件 0删除文件)  
参数2：文件名称 如：aaa.txt

//;通区同步文本

UpDateTongFile 参数1 参数2  
参数1：文件名称 如：aaa.txt  
参数2：同步的文件名 (如：bbb.txt) 到参数1文本 ;参数2留空默认同步参数1文件名

//;更改文件内容

ChangeTongFile 参数1 参数2 参数3 参数4  
参数1：文件名字(最大16中文)  
参数2：内容(最大64中文字符)  
参数3：指定操作行  
参数4：0 =文件尾追加内容(快)；1=插入内容到指定行；2=替换内容到指定行；3=删除指定行内容；4=清空整个文件内容

//;例子

[@新建文件]  
#IF  
#ACT  
TongFile 0 ..\QuestDiary\996m2.txt

[@删除文件]  
#IF  
#ACT  
TongFile 1 ..\QuestDiary\996m2.txt

[@同步目标文件]  
#IF  
#ACT  
UpDateTongFile ..\QuestDiary\996m2.txt ..\QuestDiary\bbb.txt

[@同步当前文件]  
#IF  
#ACT  
UpDateTongFile ..\QuestDiary\996m2.txt

[@InPutString22]  
#IF  
#ACT  
ChangeTongFile ..\QuestDiary\996m2.txt <\$STR(S22)> 1 0

32、新增引擎M2中毒时间调整 设置入口：M2-功能设置-技能魔法-道士技能-施毒术  
33、修复镶嵌宝石图片跟文字重叠问题  
34、修改关联刷新自定义OK框接口:UpDateBoxItem 0~99  
35、修复PC端战士1级显示蓝血问题

36、新增装备在背包的特效和内观的特效缩放功能

装备表和道具表24列：sEffect  
物品背包特效(特效ID#模式(0前面;1在后面)#X坐标#Y坐标#PC缩放比例#手机端缩放比例)  
装备表和道具表25列：bEffect  
物品背包特效(特效ID#模式(0前面;1在后面)#X坐标#Y坐标#PC缩放比例#手机端缩放比例)

37、修复四级盾防御小于三级的问题

38、新增内挂新增自动穿装备选项，不勾选有弹窗提示穿戴，需要手动点击穿戴 更新表：cfg\_setup.xls ID: 62

39、新增装备表和道具表单件装备设置，是否自动穿戴装备提示  
//;设置方法：AF列Comparison字段 -1=人物和英雄都不提示穿戴提示 -2=人物不提示 -3=英雄不提示

40、修复泡点时角色属性框滑动后弹回问题

41、修改ItemShow货币显示，10000万修改显示为1亿

42、修复人形怪名字显示屏蔽数字

43、增加PC端背包，角色，技能，指向ID  
PC端基础角色按钮ID: 100

PC端基础背包按钮ID: 101

PC端基础技能按钮ID: 102

//;指向命令示例：

格式:Navigation 200 100 角色指向

格式:Navigation 200 101 背包指向

44、新增商城物品添加绑定功能 商城表: cfg\_store.xls 第14列 增加BindRules字段

//;商城物品绑定功能规则:

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 256.禁止拍卖 512.禁止挑战

设置方法:

单个规则填编号, 多个规则填每个规则编号相加的结果

例如: 设置禁止扔、禁止交易 BindRules字段填3 禁止出售、禁止爆出BindRules字段填48

45、增加数字转换图片功能支持常量和变量

//;客户端数字转换图片例子

[@main]

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=publhttp://192.168.6.24/redmine/issues/6193#ic/1900000511.png|link=@exit>
<TextAtlas|x=101.0|y=62.0|text=<$MAXDC>>
<TextAtlas|x=101.0|y=22.0|text=<$PKPOWER>>
```

46、修复M2设置暴击威力倍数重启还原问题

47、增加物品备注显示顶部、底部备注功能

48、增加小地图自动寻路终点坐标常量

49、增加加IncFileList命令

IncFileList 装备位置(多个位置以逗号隔开 “,” ) 保存变量

文件..\\QuestDiary\\切割装备.txt

//:文件格式如下:

一行装备名字, 一行数字, 检测到身上的装备是文本里某一行的名字, 就把那一行名字下面的数字加到变量“N\$怪物伤害”里面

屠龙

100

木剑

20

金戒指

30

例子:

[@Main]

#if

#act

mov N\$装备对怪伤害 0

IncFileList 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 N\$装备对怪伤害 ..\\QuestDiary\\切割装备.txt

inc n\$总对怪伤害 <\$STR(N\$装备对怪伤害)>

50、增加是否屏蔽技能信息提示功能, M2--功能设置--启用技能文本提示

51、新增指定转生等级及指定职业, 穿戴或使用物品条件设置。

52、新增HUMANHP 参数3 支持调用图片显示血量

//:格式:

HUMANHP - 100 参数3

参数3=cfg\_damage\_number表中的ID编号, ID可自行增加和配置

//:例子:

[@Attack]

#IF

#ACT

M. HUMANHP - 77 12

SENDMSG 5 使用cfg\_damage\_number.xls表中的ID为12的素材

53、修复拍卖行搜索功能失效问题

54、修复内挂设置自动召唤月灵会一直不停召唤问题

55、修复内挂设置自动无极气会一直释放无极气问题

56、修复禁止修复装备还是会修复的问题

57、修复血球龙头图片在上层会挡住快捷栏, 导致快捷栏不能使用问题

58、修复M2设置, VIP上架数量 重启M2不保存问题

59、修复AddTextList, DelTextList第三个参数不支持问题

60、修复招的人形怪宝宝, 不显示主人名字, 传送时人形怪不会跟着传送

61、修复人形怪宝宝不会主动攻击怪物, 人形怪会攻击人形怪的宝宝问题

62、修复 Race 82毒蜘蛛 84蝎子 85 食人花 不显示挖肉图标问题

63、增加物品备注支持文字调整显示位置功能和增加图片显示, 特效显示功能

格式: <物品备注显示在中间/FCOLOR=251#0>\<物品备注显示在上面/FCOLOR=251#1>\<物品备注显示在下面/FCOLOR=251#2>\<IMG:\\res\\private\\main-win32\\190001111.png#5#5>\<TEXIAO:83#0#0>

<物品备注显示在上面/FCOLOR=251#XX> XX=0或为空在中间 1=显示上面 2=显示下面

<img:图片地址#X坐标#Y坐标>

<TEXIAO:特效ID#X坐标#Y坐标>

注意:特效和图片只能写到文字后面, 否则图片后面的文字不能显示

**[2021.04.27]**

01、增加改变人物自己状态

02、取消变量DIV4舍5入算法

03、增加接口修改技能威力和技能防御

04、增加面板显示角色内观部件

05、增加使用脚本命令解毒

06、增加新任务表执行功能 格式: <br>

07、增加客户端设置单性别配置

08、增加套装触发功能

09、修改打开NPC和寻路打开NPC功能

10、增加内挂隐藏项戴花铃功能

11、修复套装百分比不叠加自定义属性问题

12、增加改装内观功能

13、增加检测地图相同怪物数量

14、修复隔位刺杀不能释放开天斩和逐日剑法的问题

15、修复自定义ui时装界面查看玩家界面的和自己界面不同步的问题  
16、增加人物变色功能  
17、修复新手引导任务面板收起状态打不开面板问题  
18、增加微信公众号验证码全套功能  
19、增加拉起QQ群，拉起QQ加好友，拉起QQ，拉起微信功能  
20、增加cfg\_colour\_style.xls和cfg\_colour\_style-win32.xls表中的ID超过255的支持描边，字体大小，自定义颜色等功能  
21、增加商城支持多货币扣除功能  
22、增加多货币关联使用功能  
23、增加圆形进度条功能  
24、修复刀魂系统 进度框显示的问题  
25、增加拍卖行搜索功能  
26、扩展附加属性支持到21亿  
27、修改行会人数规则，不读取GAME\_DATA表里面的行会字段，设置行会初始人数入口：参数设置-游戏选项1-行会人数限制  
28、增加通过玩家名字获取行会名称，获取指定行会人数，设置行会总人数功能  
29、增加CTRL+F4直接刷新模型表读配置  
30、修复编辑角色面板查看到其他玩家不同步问题  
31、编辑地图传送，增加传送范围参数设置  
32、修复打孔镶嵌宝石，Shape为255时，镶嵌后DB的Looks素材图和宝石图重叠的问题，以及素材缩小的问题。  
33、检测当前被攻击者身上状态  
34、修复使用修复神水后，装备的属性不能恢复，需要小腿或者放到背包里刷新的问题  
35、修复加星装备在仓库里不显示加星数量，其它地方显示问题  
36、新增加商铺去掉原价功能(商铺表格第4列填0或空，则不显示原价)  
37、修复同样持久极品装备出售价格不对问题  
38、增加内挂高帧率模式开关功能  
39、新扩展客户端自定义资源路径dev为你的所有自定义资源，方便打包版本资源  
40、增加客户端支持多版本登录

#### [2021.04.01]

01、修改打开面板功能参数设置  
02、增加怪物表系列字段:Through单独设置可以穿怪  
03、增加U变量和T变量支持到255个  
04、增加拾取精灵不可攻击引怪  
05、增加拾取精灵捡取动画  
06、增加地图参数人物可以走路穿人穿怪  
07、增加新手引导支持背包唯一ID引导和角色面板装备位置引导  
08、增加货币改变触发  
09、增加移动端小地图大小自由编辑和位置调整偏移 设置入口:cfg\_game\_data.xls 字段:MiniMap  
10、增加刺杀剑术生效格子调整  
11、取消逐日剑法2段伤害机制  
13、增加获取技能等级功能  
14、增加时装外观自动隐藏人物发型  
15、修复获取变量和传递变量功能  
16、修复增加人物属性减少不生效问题  
17、修复拉起充值无效问题  
18、增加佩戴引导按照分类提示按钮  
19、修复部分多级脚本不生效问题

#### [2021.03.27]

01、增加拾取小精灵功能  
02、增加清理私人和全局自定义变量清理  
03、增加修改衣服和武器外观特效  
04、增加屏幕播放特效  
05、增加读写文本配置项  
06、增加准星物品类型StdMode=47  
07、修复部分多级脚本失效问题  
08、增加复活戒指死亡下线是否立即可以复活选项 设置入口:功能设置-其他设置  
09、增加给予玩家一个新的物品直接到指定位置不经过背包  
10、扩展自定义OK框数量支持到0~99位置  
11、增加转生增加属性点功能  
12、增加打开OK对话框功能  
13、增加套装备注，鼠标单独放到单个物品单个提示。  
14、修复多级脚本不支持变量问题  
15、修改装备名称长度支持到32个字符  
16、增加自定义人物面板按钮  
17、修复背包满了买商铺物品会消失问题  
18、修复首饰盒限时物品显示问题  
19、修复改变人物模式，隐身，冰冻，禁锢，禁止攻击，蛛网，吸血，吸蓝等有问题的功能  
20、增加护身状态显示蓝血功能 设置入口：功能设置-其他设置  
21、增加用脚本命令释放技能  
22、增加聊天窗口信息前缀设置  
23、修复聚灵珠物品tips显示长度自动扩展  
24、修复调整元素命令不支持时间问题  
25、增加刷怪模式切换 按服务器启动时间计算, 和按怪物死亡时间计算  
26、修复人物死亡立即复活后声音重复播放问题  
27、增加和修改任务系统功能  
28、增加一键拾取按钮脚本功能  
29、增加自动寻路打开指定NPC的面板  
30、修复技能音效不分男女问题  
31、增加移动端支持TIPS备注显示  
32、增加脚本设置防秒杀功能  
32、增加怪物Race=112 U列=射程范围 一般用来做弓箭手射程范围, 为空默认为12格  
33、增加自定义进度条刀魂系统  
34、修复一键回收包裹物品支持自己输入指定数量

#### [2021.03.02]

01、新增改变当前人物模式功能  
02、新增按钮红点功能 图片设置入口:cfg\_game\_data.xls 字段:Redtips 界面红点提示(PC端|移动端)  
03、修复清理尸体怪物名称没有清理掉问题  
04、修复魔法攻击最大幸运触发伤害计算不对问题  
05、增加通过物品唯一ID获取物品名称  
06、增加聚集类型物品满了红点提示功能 图片设置入口:cfg\_game\_data.xls 字段:prompt 背包满物品提示红点 (PC端#X坐标#Y坐标#缩放比例|移动端#X坐标#Y坐标#缩放比例)  
07、修复人物回城之后，宝宝无敌问题  
08、修复拍卖行职业筛选问题  
09、修复人物戴上护身符之后被攻击掉血显示红字 -0 的问题  
10、修复行会模式任然可以攻击到本行会的宝宝  
11、修复攻击带护身符戒指的玩家，攻击者名字不变灰色的问题  
12、修复人物攻击宝宝名字不变灰的问题  
13、修复GOTOLABEL 触发问题  
14、修复烈火剑法技能伤害变高问题  
15、修复多级脚本触发问题。  
16、修复ChangeLumAbility 增加的属性附带百分比加成问题  
17、修复组队邀请页面等级显示错误问题  
18、改善恶模式，可以攻击灰名，和敌对行会功能  
20、增加装备掉落和制作极品机率控制 设置如何:选项-物品装备-极品机率  
21、增加装备掉落和制造元素控制 设置如何:选项-物品装备-新增属性  
22、修复匹配列表关键字问题  
23、增加修改行会公告触发  
24、修复部分GM失效的问题  
25、增加宝宝最大血量常量  
26、增加修改宝宝最大血量功能  
27、增加剔除离线挂机功能  
28、修复有两个玩家名字相同的玩家，改其中一个玩家名字，另一个玩家的名字也会被改掉  
29、修复战士技能不带暴击问题  
30、M2新增加载沙巴克配置功能  
31、M2新增加载怪物爆率功能  
32、新增数据库NEED字段使用物品条件设置  
33、新增复制文件功能  
34、新增内挂摇杆是否取消攻击功能  
35、新增脚本死循环设置次数 设置入口:参数设置-游戏选项[1]  
36、新增打孔镶嵌宝石功能  
37、修复地图参数禁止使用技能，自动挂机会一直尝试释放问题  
38、增加宝宝攻击触发  
39、增加宝宝攻击前触发  
40、增加靴子和腰带负重设置Anicount字段  
41、增加使用聚灵珠Stop中断使用功能

## [2021.02.05]

01、新增宝宝升级触发功能  
02、新增拍卖行手续费可以修改功能[参数设置-价格费用]  
03、修复千里传发送装备乱码问题  
04、增加提升气泡引导功能  
05、增加背包装备分解, 和装备穿戴提示按钮 配置表:cfg\_game\_data.xls 字段:BackpackGuide 格式:穿戴按钮#分解按钮(0 = 关闭 1 = 开启)  
06、增加自定义属性功能  
07、增加打开指定NPC面板  
08、修复地图触发事件物品掉地上常量不显示问题  
09、增加屏幕震动功能  
10、修复提交祖玛头像申请沙巴克攻城问题  
11、修复人形怪身上装备设置为0也会爆出的问题  
12、修复时装外显不显示发型问题  
13、修复探测项链探测人物不到在线问题  
14、增加组队状态队长离线自动转换开关功能[功能设置-客户端设置]  
15、增加时装内观是否显示裸模功能(临时使用)后面会做成自定义UI 设置入口:cfg\_game\_data.xls 字段:Fashionfx  
16、增加穿戴任意身上装备触发, 和穿戴触发常量  
17、增加检测装备名字的颜色  
19、增加新手界面引导功能  
20、增加拉起充值支付功能(可以做充值直接礼包购买哪种)  
21、修复离线挂机摆摊角色上线摊位未清理问题  
22、补充说明书案例通过物品唯一ID删除物品.  
23、补充说明书案例通过脚本批量勾选背包物品  
24、补充说明书案例遍历背包所有物品功能  
25、增加挂机状态禁止使用指定技能功能 技能配置表:cfg\_magicinfo.xls 字段:priority 自动战斗优先级配置0 挂机不释放该技能  
26、增加取数值的百分比方式  
27、增加获取人物身上物品的唯一ID的常量  
28、增加获取人物身上武器基础幸运常量  
29、增加背包触发获得物品名称常量  
30、增加移动端千里传音点击聊天窗口直接私聊功能  
31、增加PC端私聊看到自己聊天信息  
32、增加修改衣服武器外观的Shape 只支持衣服和武器  
33、更改技能表cfg\_magic.xls强化技能配置规则和修复强化威力无效问题  
34、修复升级经验满了以后升级, 经验条没有刷新的问题  
35、修复被法师诱惑之光变黄名的远程怪物仍然攻击人的问题  
36、修复CHANGELEVEL 改变人物等级命令150级以后无效问题  
37、M2增加烈火剑法技能威力、技能CD设置  
38、新增套装属性计算方法设置 设置入口:cfg\_game\_data.xls 字段:SuitCalcType 0先属性点后百分 1先百分比后属性点  
39、修复离线挂机导致引擎关闭延迟问题  
40、修改离线挂机状态自动停止个人定时器  
41、修复ELSEACT下面不执行CALL的问题  
42、增加攻城期间禁止加入行会开关[功能设置-其他设置-行会设置]  
43、修复地图参数播放音乐切换地图声音不播放问题  
44、修改人物播放特效功能  
45、增加行会宣战开关功能 设置入口:cfg\_game\_data.xls 表 字段:Hangxuan 行会宣战开关 0关闭 1开启

## [2021.01.26]

01、增加摆摊默认名称设置开启入口:[功能设置-客户端设置]默认名称设置:cfg\_game\_data.xls StallName= 摆摊默认名称  
02、修改挂机状态检取物品功能,可以由玩家和GM自己去设置  
03、增加摆摊状态装备比较功能  
04、增加升级等级限制和经验控制[参数设置-升级经验]  
05、修复排行榜查默认显示为时装问题  
06、增加经验提示方式开关,和经验坐标调整功能 [功能设置-客户端设置-经验提示在聊天窗口] 在屏幕提示坐标设置参数:cfg\_game\_data.xls  
07、修复摆摊物品可以被回收问题.  
08、复交易状态物品可以被回收问题  
09、增加人物防止被秒杀功能 [参数设置-PK控制]  
10、扩展删除称号,支持多个同时删除  
11、增加删除全部称号功能  
12、修改调整宝宝攻击人物的威力倍率为百分比  
13、修复PC端平砍接野蛮冲撞问题  
14、增加客户端聊天支持发送物品和表情,切换私聊目标,发送当前位置,等等  
15、修复人物带斗笠,离开视野看不到问题  
16、增加模拟器常量<SIMULATOR> 0=不是 1=模拟器  
17、修复邮件背包满了,一下给多件物品消失问题  
18、增加火龙神怪物攻击方式Race=115 RaceImg=83 Appr=800  
19、增加检测RANDOMEX 随机数(子) 随机数(母)  
20、增加移动端复制功能(手机端和模拟器中才生效)  
21、诱惑之光召唤的宝宝判断设置入口:功能设置-技能魔法-法师技能-诱惑之光-叛变时间设置 默认100%=2个小时  
22、增加道士技能隐身术,集体隐身术的时间控制[功能设置-技能魔法]  
23、增加法师技能火墙的威力设置  
24、修复CHANGEMOBABILITY支持最大值21亿  
25、增加客户端静默下载 路径:stab\data\_config\downloadpack.json ,注意:最后一个文件请不要加,逗号否则进不去游戏  
**注意！！！如果地图/特效/音效和官方资源重名, 静默下载只下载官方的资源**  
26、增加封加速参数设置 [参数设置-游戏速度-防加速外挂设置]  
27、修复宝宝仇恨距离问题  
28、增加拍卖行购买手续费修改功能[参数设置-费用价格]  
29、新增获得宝宝触发功能  
30、新增修改宝宝攻击速度和移动速度功能  
31、新增私聊/直接发送给角色 比如:/刘德华 可以直接发送到对方

## [2021.01.19]

01、修复聚灵珠等级使用,和显示问题  
02、增加弹出效果公告功能  
03、补充说明:所有职业可以学习技能书设置  
    技能表fg\_magic Job=99 物品表cfg\_item Shape=99  
04、修复NPC点击没有声音问题  
05、增加物品类型批量给予物品道具StdMode=200 Anicount=触发QF字段 effectParam= 道具ID#数量  
06、增加删除文件夹里面全部内容  
07、修复移动隔位刺杀,2个怪物以上会失效问题.  
08、修复PC端回车直接关闭确定按钮  
09、增加丢弃绑定物品的提示(功能设置-其他设置-丢弃绑定物品提示)  
10、增加内挂保护,药品和传送石和卷轴禁止自动使用Reserved=优先级#内挂自动使用(0,或空自动使用 1=不自动使用)  
11、修复升级经验满了,等级没有增加问题  
12、增加一键自动拾取功能  
13、增加客户端自定义UI(目前只能移动图标的位置,不能改变大小)  
14、增加挂机状态不捡取物品设置  
15、修复安全区叠加人物被挤出来问题  
16、行会公告过滤功能(查看-列表信息-行会公告过滤)  
17、新增月灵系统(功能设置-技能魔法) 怪物表配置:Race=99 RaceImg=56 Appr=172  
18、新增装备比较自定义权重功能  
19、修复技能升天斩不升级熟练度问题  
20、新增取两个时间之间相差的秒数  
21、新增装备对比优先级配置.装备表和道具表AF列添加字段:Comparison 职业#优先级

## [2021.01.12]

01、修复背包满了购买物品发送邮件问题  
02、修复安全区禁止穿过NPC,禁止穿过怪物问题  
03、增加复活时间间隔设置,复活后禁止立即传送  
04、优化PC端画质问题  
05、增加PC端输入状态回车确定功能  
06、增加是否开启宝宝安全区互相打架功能  
07、增加复活间隔设置,复活起来传送时间设置  
08、增加打怪减少固定血量  
    **怪物表字段:Attribute 3#2#500 2= 代表属性表里面的MP 500= 代表每次攻击最大掉血**  
09、新增摆摊名字常量 <\$STALLNAME>  
10、修复四级技能小退不生效问题  
11、增加无极真气每级威力递增  
12、增加物品唯一ID自动放入自定义OK框 BAGITEMMAKEINDEX 物品唯一ID OK框编号(0~7)  
13、增加NPC气泡功能开关 设置入口:功能设置-客户端设置  
14、增加攻击前触发,和攻击前伤害控制.  
15、增加挂机状态,治疗术只可以给宝宝和人物加血,不可以给怪物加血  
16、修复每天第一登录没下线也触发问题  
17、修复隐身模式切换地图失效问题  
18、优化角色PK走位问题  
29、优化野蛮冲撞可以冲撞两个人  
20、增加麻痹状态禁止回城功能  
21、优化调用内挂按钮按照职业显示  
22、增加群体施毒术技能

## [2021.01.05]

- 01、增加自定义快捷键触发 新增表:data\cfg\_KeyFunc.xls
- 02、增加刷怪物文本,支持怪物颜色,和刷新触发QFunction=0.txt
- 03、增加PC端挂机快捷键Ctrl+Z
- 04、修复怪物错位, 无敌怪问题
- 05、修复GM命令召唤属下立即消失问题。
- 06、增加改变宝宝名字颜色按时间失效
- 07、增加改变宝宝属性按时间失效
- 08、修复开启宝箱31类型触发界面不显示问题。
- 09、增加手动吃药解包功能
- 10、增加聊天触发功能

## [2020.12.28]

- 01、修复召唤宝宝出来消失的问题
- 02、修复沙巴克攻沙时候人物名字没有刷新问题
- 03、修复沙巴克复活点失效问题
- 04、修复邮件小退失效问题
- 05、修复油只能修复武器, 不修复全身装备, 修复后最大持久度减一。
- 06、修复无极真气技能释放问题
- 07、修复狮子吼麻痹状态攻击怪物麻痹失效问题
- 08、修复人物发型1显示问题
- 09、修复建立同名行会问题
- 10、修复攻城名字颜色问题
- 11、修复掉落提示坐标
- 12、修复神兽配置多级数据导致的异常
- 13、修复相同道具存仓库不合并问题
- 14、修改内挂保护配置
- 15、增加了任务结束触发: @MissEnd, NO变量存的是结束时的任务ID
- 16、增加摆摊显示名称
- 17、增加人物体力恢复, 怪物体力恢复, 喝药基数, 喝药速度设置 设置入口: (参数设置-游戏选项2)
- 18、增加摆摊支持多货币功能
- 19、增加已修复沙巴克城墙, 城门命令: REPAIRCASTLE 0 //修复城门, 城墙等。 0 表示城堡编号。默认可不写、
- 20、增加GiveStateItem支持叠加物品集合给予
- 21、增加客户端数字转换图片功能

## [2020.12.21]

- 01、增加属性表71, 每秒回血量, 增加72, 对怪暴击率, 增加攻击力加成属性, 属性ID 73, 万分比
- 02、增加黑名单功能
- 03、增加行会封号自定义功能
- 04、增加新人入会提醒
- 05、增加行会成员等级的人数控制
- 06、增加行会封号编辑控制
- 07、增加LOGINSTATE 登录状态常量接口。0, 正常, 非0, 断线重连。可以在断线重连时做一些处理, @Login
- 08、增加物品到背包的常量 \$NEWBAGITEMNAME
- 09、增加麻痹技能冷却时间
- 10、修复带斗笠和时装衣服时还显示头发
- 11、增加反伤几率
- 12、统一属性点计算方式, 先计算数值, 最后\*百分比
- 13、增加登陆状态的常量, <\$LoginState>, 0是正常登陆, 1是重连后登录
- 14、增加检测行会名称命令
- 15、增加清理自定义私人变量 ClearHumCustVar 变量名
- 16、增加回收装备附带绑定状态记录
- 17、增加人物死亡之前复活触发, 类似于复活戒指这种复活
- 18、ChangeExp, 增加参数4, 启用特效
- 19、怪物表cfg\_monster.xls, 增加怪物属性, Q列 1: 免麻痹, 2: 免中毒, 4: 免暴击, 8: 免吸血, 16: 强制物理伤害, 例: 维护成 3, 怪物就具有 免麻痹, 免中毒 属性  
R列: 怪物名颜色, 0~255  
S列: 回血CD, 毫秒  
U列: 怪物视野, 0或不填, 默认原来的视野  
V列: 增加 掉落归属类型 0: 默认。1: 自由拾取 2: 行会 3: 在一定时间内任何人都不能拾取

客户端更新:

- 版本  
前端 v2.3.9
- 优化  
1、输入框微调  
2、行会功能优化  
3、专属资源下载页也可以读自定义了  
4、优化承载问题  
5、充值界面优化  
6、账号注册界面范围放大  
7、创角体验优化, 点击开始也可以创角  
8、去掉小退的倒计时  
9、增加摆摊摊位名字显示  
10、优化行会任命  
11、优化编辑行会封号  
12、处理0血怪不可以被攻击  
新功能  
1、增加npc按钮, 方便点击  
2、脚本UI支持倒计时

## [2020.12.14]

- 01、修复挂机状态会自动攻击自己宝宝
- 02、修改商店成可视化商店
- 03、修复恢复蓝量无效的问题

04、修复任务一个BUG  
05、修复自定义属性bug，物品规则增加20，穿戴时不爆。  
06、修复多级检测玩家是否在线的  
07、stdmode=200，生成的物品增加物品来源  
08、修改时装武器不区分性别  
09、增加装备对比，自动穿戴层级好的装备  
10、增加时装首饰开启控件  
11、增加面对面交易状态常量<\$DEALFTF>  
12、增加血量上限值修改，支持42亿  
13、增加增加行会成员退出行会后，入会的冷却时间。  
14、增加增加获取武器基础幸运值常量 \$WEAPONLUCKY  
15、增加允许怪物不弯腰，吸血元素，万分比。充值接口，支持脚本触发，@ReCharge, NO 存放ProductId  
16、增加人物掉落物品记录日志功能，人物死亡掉落物品列表保存到SO变量  
17、增加NPC脚本命令的物品日志记录 涉及命令： TAKE TAKEW GIVE 物品数据库 cfg\_equip.xls cfg\_item.xls 增加字段 AB列 支持是否记录标记  
18、拍卖增加vip区分，增加展示时间  
19、增加怪物回血时间设置 (cfg\_monster.xls S列)  
20、增加怪物名字颜色设置 (cfg\_monster.xls R列)  
21、增加元宝可用绑元替代设置  
22、增加技能文本提示控制开关  
23、增加攻速调整，可以设置1点攻速减多少时间  
24、增加SETOFFTIMEREX 关闭定时器功能  
25、增加身上装备唯一ID的常量

客户端更新：

版本

前端 v2.3.8  
后端 20.12.14.1

修复

1、小地图坐标显示问题

优化

1、任务栏tips显示优化

2、技能CD逻辑优化

3、面对面交易调整

4、脚本UI优化

5、自定义资源下载流程优化

6、自动使用开关

7、半月弯刀逻辑优化

8、删除无用资源

9、刺杀体验优化

10、死亡后逻辑处理

11、BUFF表现优化

12、闪屏调整

13、buff可控制是否只能走路

14、经验上限问题

新功能

1、超链新增find\_map

2、修改密码支持手机和密保

cfg\_model\_info.xls(模型表)更新：

01、增加39个斗笠外观  
02、更新道具icon

**[2020/12/07]**

01、修复组队开启全图经验队友获取不到经验问题

02、修复调整人物属性ChangeHumanAbility支持到20个属性

03、修复全局定时器无效问题

04、修复装备修理持久不生效问题

05、修复检测人物是否在线命令

06、增加装备对比功能

07、增加时装衣服武器和首饰系统

08、增加组队队长离开队伍，队伍自动转移功能

09、增加调整宝宝等级，支持单个调整

10、新增自定义按钮角色面板下层ID:3001

11、增加面对面交易，和非面对面交易选项 功能设置-其他设置

12、增加几个沙巴克常量

13、增加人物简装和怪物简装

14、增加地图连接点左边范围进入地图

15、增加传送地图,到时间被传回原来地图

16、增加给装备栏加特效

17、增加怪物刷新时间显示,MonGen 最后一列，如果是1，就代表要显示时间

18、增加属性表(cfg\_att\_score.xls)，34，吸血功能，71，每秒钟恢复血量属性

19、精准爆率，如果使用RANDOM关键字时，可以根据比重来随机生成一件之前只能1: 1

增加选择背包物品，进行打钩，支持逗号串联SelectBagItems

增加cfg\_game\_data.xls表 增加字段AbilInfoEx，用来配置人物状态面板的扩展信息，格式：标题1#信息1|标题2#信息2，支持变量。

增加删除背包物品DelItemByMakeIndex 参数1：物品唯一ID，允许逗号串联，一起删除 参数2：变量 返回大于0 代表绑定 参数3：变量 大于0代表删除失败

LoopBagItems 参数1：回调函数@xxxx，参数2：存放物品的唯一id变量，参数3：存放物品名称的变量

客户端更新：

版本

前端 v2.3.7  
后端 20.11.30.1

修复

1、EQUIPITEMS和BAGITEMS不使用缓存

2、脚本UI在背景图大小改变时不刷新问题

3、修复瞬回药检测异常问题

4、公告文本类型回退

5、修复强攻方向不对问题

优化

- 1、NPC界面打开时背包位置调整，并增加可控背包在左在右
- 2、显示时装按钮不改变内观
- 3、勾选移动隔位刺杀不再触发攻击
- 4、PC端都使用平滑模式，老的走路模式等调好再上
- 5、挂机优化，走路时如果目标不可穿根据情况忽略目标，增加躲避技能和走位
- 6、强攻按钮大小调整
- 7、PC端走砍优化
- 8、挂机后会往上走一步问题
- 9、新的技能ICON
- 10、热更异常提醒具体文件

新功能

- 1、账号系统完善
- 2、角色装备支持自定义属性
- 3、脚本UI 新增PBIItemShow
- 4、面对面交易功能
- 5、道具tips支持扩展属性
- 6、装备回收，背包根据服务器数据勾选
- 7、装备下面下层挂节点3001
- 8、人物/怪物简装
- 9、通用输入框屏蔽回车
- 10、装备自动使用
- 11、道具快捷使用
- 12、小地图支持图片备注显示和怪物倒计时显示 小地图设置入口: data\cfg\_mapdesc.xls 表里面的图标字段设置路径:res/private/minimap/怪物设置入口请搜索说明书:刷怪文本说明
- 13、增加装备特效
- 14、法师也可以技能接平砍

[2020/11/30]

- 
- 01、修复 全局定时器
  - 02、修复 加星命令等于会变成加号的问题
  - 03、修复 大仓库存放会少物品问题
  - 04、修复 自定义OK框叠加物品不刷新问题
  - 05、修改 永久增加人物属性功能
  - 06、增加 当前时间戳常量 <UTCNOW8>
  - 07、增加 面巾独立位置, 可以和斗笠一起佩戴
  - 08、增加 沙巴克升级武器, 同一把武器设置升级最大次数
  - 09、增加 GM命令重新读取欢迎公告功能 @ReloadNotice
  - 10、增加 MAPMOVE支持范围传送
  - 11、增加 物品添加标记
  - 12、增加 变量传递功能
  - 13、增加 stop停止执行下面脚本命令
  - 14、增加 仿照个人定时器的全局定时器
  - 15、新增 cfg\_game\_data.xls表操作
- 

客户端更新:

版本

前端 v2.3.6

后端 20.11.30.1

修复

- 1、特效下载成功不显示问题
- 优化
- 1、脚本UI优化，支持差异化更新、分步加载层数控制、初始加载层数控制，体验更佳
- 2、技能释放优化，去掉方向，由目标点计算出方向
- 3、进游戏公告使用FColor
- 4、脚本UI元素，输入框优化
- 5、血量刷新性能优化
- 6、切换地图关闭NPC面板
- 7、面纱装备位置调整
- 8、主界面资源替换
- 9、商店 获取祝福罐类型的持久读取背包同类的数据；价格读取小数点后一位数
- 10、尸体清理排除沙巴克城门和城墙

11、排行榜类型修改

12、小退处理

13、增加服务器状态显示

14、PC端NPC购买面板资源替换

15、杂货店商店资源替换

16、持久过低排除部分类型

新功能

- 1、增加引擎闪屏
  - 2、脚本UI支持BAGITEMS
  - 3、脚本UI支持EQUIPIEMS
  - 4、头盔斗笠面纱内观特效
  - 5、小地图增加关闭按钮
  - 6、增加自动对比
  - 7、增加时装
  - 8、攻击和魔法增加默认CD，由gamedata控制
- 

cfg\_model\_info.xls(模型表)更新:

- 01、修复上一版发型问题(说明书提供更换发型脚本案例)
- 02、修复上一版所有内观特效偏移问题

- 03、增加传奇归来部分新衣服相关特效
- 04、增加重装上阵6张小地图
- 05、增加石原怪物攻击特效
- 06、修改4489、3389、5589特效ID
- 07、增加绿色箭头动画5004特效ID

[2020/11/23]

- 01、修复被施毒者小退在上线施毒者目标消失问题
- 02、修改传音筒最大只支持110个字符
- 03、修复组队模式宝宝还会攻击队友问题
- 05、修复道具绑定物品tips没有显示绑定信息
- 06、修改刷新背包按物品ID顺序排列
- 07、修复加好友对方列表看不到好友信息
- 08、修复内挂自动使用技能治愈术
- 09、修复复活触发功能
- 10、修复挂机状态治疗术给怪物加血
- 11、修复流星火雨释放
- 12、修复疾光电影释放走位
- 13、修复引擎速度调整选项
- 14、修复人物鼠标放到名字上显示不到全部信息问题
- 15、修改背包，地面，内观资源扩展补丁规则
- 16、重做内挂保护功能
- 17、扩展PC端F11技能设置按键
- 18、增加NPC调整方向功能cfg\_npclist.xls
- 19、增加[人物在线改名系统](#)
- 20、增加[邮件给绑定物品规则](#)
- 21、增加直接[打开NPC大窗口](#)功能
- 22、增加[首饰盒](#)功能
- 23、增加检查是否为沙巴克老大
- 24、增加[开启宝箱](#)功能
- 25、增加怪物死亡金币直接入背包功能(选项-怪物设置)
- 26、增加怪物死亡设置爆到地面物品范围(选项-怪物设置)
- 27、增加首饰盒显示与隐藏功能和是否掉持久(功能设置-其他设置)
- 28、增加单件装备，和首饰盒死亡爆率单独控制功能(参数设置-死亡控制)
- 29、增加任务页面显示与隐藏开关(功能设置-其他设置)
- 30、增加排行榜功能(功能设置-其他设置)
- 31、增加[斗笠相关功能](#)
- 32、增加祝福罐、毒、符禁止被修复神水修复
- 33、增加[物品内观特效和背包特效挂载](#)
- 34、增加命令[打开大仓库面板](#)

-----  
客户端资源, cfg\_model\_info.xls更新:

- 01、修复发型ID问题(配合以前的脚本，男0，女1)
- 02、修复默认发型9999问题
- 03、修复金蛋、银蛋更换ID

ID:335 金蛋 更换 ID:336  
ID:336 银蛋 更换 ID:337

- 04、修复流星火雨施法问题
- 05、修复电僵尸施法8方向问题
- 06、修复牛魔法师配置问题
- 07、修复ID:242富贵兽偏移问题
- 08、修复38-79武器ID缺失预备攻击动作
- 09、修复老比奇0.map地图安全区附近阻挡缺失问题
- 10、重排181-196技能ID
- 11、重新整理内观文件
- 12、重新整理翅膀外观文件：1-83
- 13、重新整理武器外观特效
- 14、增加obj40、smtile20，lhsd.map关联
- 15、增加圣骑士-3，月灵怪物
- 16、增加部分怪物施法、攻击特效
- 17、增加幽灵船(异界神舰)地图
- 18、增加开启宝箱相关资源
- 19、增加羊年、猴年、鸡年、狗年、猪年、鼠年、2020周年套装，衣服武器
- 20、增加所有翅膀外观、内观特效
- 21、增加所有武器、衣服内观、外观特效

-----  
客户端更新:

修复

- 1、NPC响应间隔
  - 2、转向间隔
  - 3、脚本组件：倒计时
  - 4、自动战斗下打不中问题
  - 5、治疗术治疗自己修复
  - 6、PC端隔位刺杀先检测是否有刺杀
  - 7、清理尸体后 复活不显示问题
- 优化
- 1、道具Tips增加药品显示
  - 2、极品首饰盒一些逻辑修正
  - 3、任务栏、极品首饰盒开关
  - 4、宝箱优化
  - 5、去掉移动和PC端的商城和摆摊按钮
  - 6、增加一个默认内观偏移文件

- 7、寻路优化
  - 8、添加道具特效相关
  - 9、技能释放表现优化
  - 10、脚本组件 特效增加播放次数
  - 11、调整边玩边下同时下载的文件数量
  - 12、清理尸体后 顶戴花翎也不显示
  - 13、可挖掘检测优化
  - 14、内观特效解析调整
  - 15、任务栏内容使用FColor
  - 16、脚本UI加载速度优化
- 新功能
- 1、游戏调速和技能CD
  - 2、元变量支持Button
  - 3、加载页可由后台上传

#### [2020/11/16]

- 01、修复 道士宝宝攻击人物伤害不对BUG
- 02、修复 AddTextListEx写到空文本中, 不能写入超过0行问题
- 03、修复 组队模式可以攻击队友问题
- 04、修复 组队模式地面物品不能被队友捡取问题
- 05、修复 地图事件仍物品和捡武器背包多件才触发BUG
- 06、修复 半月弯刀无效问题
- 07、修复 怪物仇恨范围
- 08、修复 自己有行会, 查看没有行会的玩家显示自己行会BUG
- 09、修复 物品光柱在建筑下面的问题
- 10、修复 称号倒计时, 切换面板时间重新计算和倒计时时间到了称号不消失问题
- 11、修复 全全区不受控制选项无效问题
- 12、修复 叠加物品提示持久过低BUG
- 13、修复 背包负重满了, 还可以继续买东西
- 14、修复 移动端攻击时候不能野蛮问题
- 15、修复 自定义采集功能
- 16、增加 内挂战斗按职业显示选项-功能设置-其他设置
- 17、增加 技能表cfg\_skill\_present.xls 字段:skillgensui 施法特效跟随人物移动
- 18、增加 内挂移动端移动隔位刺杀功能
- 19、增加 移动端夫妻模式
- 20、增加 资源工具内观可视化调整坐标
- 21、增加 [浑水摸鱼](#)神秘人功能
- 22、增加 检查玩家是否加入行会命令
- 23、增加 [内挂物品使用备注](#)
- 24、增加 [邮件系统](#)
- 25、增加 [打开NPC打开大窗口](#)

客户端更新:

- 修复
- 1、修复普攻快捷键问题
  - 2、施毒术颜色问题
- 优化
- 1、自定义UI加载效率优化
  - 2、宝箱功能优化
  - 3、内挂吃药优化
  - 4、内观偏移优化和偏移数据读取
  - 5、背包界面调整
  - 6、人物面板放大
  - 7、PC端技能快捷键设置增加
  - 8、限制聊天输入内容长度调整
  - 9、挖矿修改
  - 10、装备格子标识变更
  - 11、通用输入框优化
  - 12、刺杀优化
- 新功能
- 1、排行榜
  - 2、附近的人功能完善
  - 3、极品首饰盒
  - 4、安全区穿NPC、穿人功能

#### [2020/11/09]

- 01、增加 技能表2个参数  
  
ActRange 技能范围 (只针对群体法术, 范围默认是1)  
ActRate技能伤害攻击力倍数(针对所有有伤害的攻击技能, 0: 百分比, 默认是100, 1: 具体点数, 比如0=120, 就是1.2倍伤害; 1=50, 就是每次多加50点伤害)
- 02、增加 主界面按钮自由摆放功能
- 03、增加 技能狮子吼, 火龙烈焰, 颤风破, 灭天火
- 04、增加 传音筒喊话内容过长滚动显示效果
- 05、增加 法师下线魔法盾开启与关闭功能, 引擎功能设置-技能魔法-魔法盾中设置
- 06、增加 宝宝被攻击主人名称和攻击宝宝玩家名称常量 <\$Darlingpet>
- 07、增加 施毒术开启关闭下线中毒效果
- 08、增加 [商城常用变量](#)
- 09、增加 [拍卖行](#)购买物品触发, 竞价触发, 获取购买当前物品名称
- 10、增加 [自定义按钮](#)悬挂界面位置
- 11、增加 [游戏面板调用功能](#)
- 12、增加 [客户端变量](#), 可用来做货币和物品数量实时刷新
- 13、修复 在地面放物品数量不对BUG
- 14、修复 #OR命令BUG
- 15、修复 系统自带商店卖物品不显示功能和商店功能解释
- 16、修改 客户端多开限制, 在引擎功能设置-其他设置里面设置
- 17、修改 光柱持续时间, 在参数设置-时间控制里面设置
- 18、修复 GIVE命令给予叠加物品超过50个数量不对BUG

19、修复 套装属性表, 填写0属性触发套装黑屏问题

-----  
客户端资源, cfg\_model\_info.xls更新:

- 1、增加宝箱特效
  - 2、增加地图包使用(详情查看Map地图配置(2020.11.09).zip压缩包)
  - 3、补全沙漠遗迹地砖问题
  - 4、修复部分新地图问题
  - 5、补全小地图配置(会有遗漏, 再更新)
- 

客户端更新:

修复

- 1、修复GM边玩边下资源路径不对bug
- 2、修复尸体状态不可以攻击
- 3、野蛮冲撞调整
- 4、持久提醒优化
- 优化
- 1、移动端 调整技能面板吞噬触摸区域大小
- 2、服务器列表的刚开一秒改为“新”角标
- 3、魔法锁定逻辑调整
- 4、智能半月弯刀调整
- 5、UI资源替换
- 6、称号时间调整
- 7、掉落物的特效加到最上层
- 8、NPC商店按钮点击间隔
- 9、通用道具tips修改
- 10、通用输入框优化
- 11、移动端移动刺杀
- 新功能
- 1、宝箱功能
- 2、浑水摸鱼前端显示
- 3、NPC对话大背景框
- 4、进度条功能
- 5、移动端增加夫妻模式
- 6、任务系统初版

#### [2020/11/02]

- 01、修复 摆摊物品全部卖出离开视野在进入视野摊位消失问题  
02、修复 关闭摆摊物品不返回背包问题  
03、修复 宝宝死亡血条不消失问题  
04、修复 怪物死后人物进入视野出现的BUG  
05、修复 清理尸体, 清理完地面还有怪物名字问题  
06、修复 自动喝药问题  
07、修复 千里传音喊话规则, 和增加设置喊话间隔时间  
08、修复 绑定物品和非绑定物品叠加问题  
09、修复 称号倒计时显示问题  
10、修复 地图事件触发, 跑和走功能BUG  
11、修复 GM命令保存不生效问题  
12、修复 移动端镖车不能选中的问题  
13、修复 召唤宝宝出来不是满血问题  
14、增加 内挂自动修复, 持久提示和背景音效  
15、增加 开天斩 流星火雨 逐日剑法 群体雷电技能  
16、增加 客户端面板显示滚动模式  
17、增加 内挂背景音乐和游戏音乐功能, 可以自己再cfg\_setup.xls 字段:default 调整默认音量大小  
18、增加 移动端挖肉图标类型细分  
19、增加 NPC支持怪物外形代码, 和cfg\_npclist表结构介绍  
20、增加 一键回收, 回收物品是否有附加极品属性  
21、增加 检测物品CHECKITEM 检测极品装备功能  
22、增加 扩展TAKE命令  
23、增加 扩展GIVE命令  
24、增加 部分地图参数  
25、增加 禁止上架拍卖行和摆摊限制
- 

客户端资源, cfg\_model\_info.xls更新:

- 1、修复新沙巴克皇宫黑屏问题
  - 2、增加 10组斗笠 (当然也可以自己用资源工具打包)
  - 3、增加武器外观特效, 和数据库字段的翅膀一样设置
  - 4、增加盛大最新地图《沙漠遗迹》和相关怪物资源
  - 5、修改烟花特效ID(4500~4508)修改回(79~87)
- 

客户端更新:

- 01、主界面快捷栏叠加物品显示
- 02、NPC通用输入框优化
- 03、公告增加淡出效果
- 04、小地图增加战斗安全显示
- 05、修改道具Tips和称号时间
- 06、自动喝药优化, 自动解包和红蓝互换
- 07、怪物增加钻回状态 (食人花/触龙神)
- 08、摆摊功能调整

- 09、挂机优化
- 10、增加召唤物存活状态
- 11、固顶聊天使用队列，并增加走马灯
- 12、内观偏移支持多个文件
- 13、支持GC地图/音效/特效 边玩边下功能
- 14、新技能调试
- 15、拍卖行可以上架快捷栏物品
- 16、优化PC端怪物太多时的卡顿问题
- 17、脚本解析增加默认红色文本格式
- 18、增加内挂 持久警告
- 19、增加自动修理
- 20、手机端战士刺杀的走位问题
- 21、内挂 药品介绍可配置
- 22、内挂 游戏音乐和音效分开
- 23、自定义文本支持滚动
- 24、自定义UI组件支持更多系统
- 25、增加跳转客户端系统功能，方便GM自己写按钮跳转
- 26、手机端 主界面小地图调整
- 27、技能栏按钮模块支持挂接组件
- 28、自定义组件元素支持元变量，会自动刷新，如货币数量，不再需要定时器刷新，具体参考说明书
- 29、获得物品时不再自动解包
- 30、内挂增加自动逐日、自动开天、练功增加秒数
- 31、商城购买支持单次最小数量和单次最大数量
- 32、内挂增加自动隐身术
- 33、修改道具Tips对比
- 34、修改通用Tips图片按钮

[2020/10/19]

- 01、修改 把自己的宝宝杀死
- 02、修改 可以检查玩家所带宠物的数量
- 03、修复 挂机不喝药问题
- 04、修复 称号倒计时显示错误
- 05、修复 物物品备注提示错误
- 06、修改 检测指定宝宝数量
- 07、修改 把自己的宝宝杀死.
- 08、修复 禁言玩家命令
- 09、修复 将指定人物加入发言过滤命令
- 10、修复 系统商店买, 卖问题
- 11、修复 脚本杀死石化怪物BUG问题
- 12、修复 赤月恶魔类攻击视野范围判断BUG
- 13、增加 自己宝宝被攻击和攻击别人宝宝触发
- 14、增加 **押镖系统**
- 15、增加 叠加物品快捷栏显示物品数量
- 16、增加 设置地图的杀怪经验倍数
- 17、增加 检查玩家当前经验值。
- 18、增加 设置杀怪经验倍数 KILLMONEXP RATE
- 19、增加 **地图参数**
- 20、增加 宝宝七彩变色功能
- 21、增加 自己宝宝被攻击和攻击别人宝宝触发
- 22、增加 **特修装备**功能
- 23、增加 装备加星功能
- 24、增加 获取星星数量常量
- 25、增加 给角色永久属性接口
- 26、增加 取2个日期之间的天数功能接口

-----  
客户端资源, cfg\_model\_info.xls更新:

- 1、修复土城沙巴克地图问题，使用老沙巴克  
新沙巴克如果使用为n3.map  
新沙巴克皇宫城墙appr修改ID 904, 905, 906
- 2、更新怪物类所有资源查看【怪物图鉴】ID
- 3、更新盛大衣服类Hum2, 3、武器类Weapon2, 3
- 4、更新翅膀特效，数据库Anicount填写ID

客户端更新:

- 01、PC小地图增加战斗/安全
- 02、修改tips和称号时间
- 03、npc通用输入框优化
- 04、修复叠加物品不显示数量
- 05、红蓝药检测方式修改
- 06、法师挂机无技能时使用普攻
- 07、修复PC端主玩家会偏的问题
- 08、挂机优化，更智能，不会断
- 09、尝试处理诈尸问题
- 10、自定义资源下载使用压缩包方式，更快，更方便
- 11、游戏LOGO可以自定义，使用后台上传即可
- 12、清理尸体优化
- 13、优化视野内怪物太多时卡顿问题，选择目标算法优化
- 14、外放版本必须通过登录器才能启动
- 15、增加iOS支付问题
- 16、设置信息分角色存储
- 17、手机端聊天调整，替换喊话频道资源
- 18、滑动容器（垂直方向）默认支持鼠标滚轮
- 19、内观偏移可使用工具打，不用写死了
- 20、增加附近玩家

- 21、增加地图背景音乐
- 22、快捷栏祝福油祝福罐逻辑
- 23、ESC可关闭NPC面板（不需要的可设置参数）
- 24、被顶号提醒
- 25、小地图位置和大小调整
- 26、拍卖行PC端

#### [2020/10/12]

- 01、增加 获取当前屏幕分辨率常量
- 02、增加 获取当前宝宝名字和等级
- 03、增加 获取当前宝宝数量常量 <\$SLAVECOUNT>
- 04、增加 转生变色功能
- 05、增加 内挂单双摇杆自由选择
- 06、增加 删除所有称号功能
- 07、增加 站在原地打不死怪物,可以用来做经验小白 Race=120 RaceImg=19
- 08、增加 检测背包矿石品质
- 09、增加 人物身上装备修改持久
- 10、增加 获取当前宝宝名字和宝宝等级
- 11、增加 拍卖行上架,下架触发和禁止上架和下架
- 12、增加 读取文本单行多列
- 13、增加 读取表格功能
- 14、增加 地图参数禁止使用技能
- 15、更新 修改自定义变量排序功能
- 16、修复 护卫杀死人物问题
- 17、修复 NPC方向问题
- 18、修复 按ESC关闭当前窗口问题

客户端更新：

- 01、拍卖行优化
- 02、一些怪物名逻辑调整
- 03、修改强化属性
- 04、挂机优化
- 05、挖矿优化
- 06、游戏内输入法不影响快捷键
- 07、手机端普攻可触发挖矿
- 08、内挂 清理尸体
- 09、内挂 经验过滤
- 10、内挂 自动练功
- 11、BOSS提示
- 12、自定义属性
- 13、增加充值
- 14、单双摇杆
- 15、游戏窗体名使用服务器名
- 16、增加装备对比
- 17、多开限制

#### [2020/09/22]

- 01、修复 护身符，毒次数使用完不消失问题
- 02、修复 [结婚系统](#)
- 03、修复 内挂自动吃药自动使用回城卷
- 04、修改 自动解包按照Unbindlist.txt设置的数量解包
- 05、增加 法师和道士挂机状态自动走位功能
- 06、增加 [改变人物攻击模式](#)
- 07、增加 [挂机脚本命令和触发](#)
- 08、增加 [拆解物品功能](#)
- 09、增加 [宝宝相关功能脚本](#)
- 10、增加 [获取背包物品数量](#)
- 11、增加 [拍卖行系统](#)
- 12、增加 [商城系统](#)

客户端更新：

- 01、自动挂机优化
- 02、自动挂机增加全图找怪功能
- 03、低血保护修改
- 04、增加拍卖行功能
- 05、毒符互换优化
- 06、增加变色BUFF
- 07、道具使用CD调整
- 08、音效设置改为进度条
- 09、增加掉落物快捷拾取，点击脚下强制拾取
- 10、道士技能自动释放根据毒符判定
- 11、增加双端商城

#### [2020/09/14]

- 01、增加 客户端控制音量大小功能
- 02、增加 [引擎喷药速度控制选项](#)
- 03、增加 技能面板的技能描述在cfg\_magicinfo表中修改
- 04、增加 内挂人物显名，怪物显名，显示等级等等功能
- 05、增加 穿戴位置装备唯一序列号常量
- 06、增加 [人形怪配置](#)
- 07、增加 游戏在线泡经验功能 setautogetexp
- 08、增加 [装备持久0装备不会破碎选项](#)
- 09、增加 DEC INC 对字符串型变量操作命令
- 10、增加 人物离线时间常量 <\$OFFLINEDAYS>
- 11、增加 [摆摊触发功能](#)
- 12、修复 自动拾取设置无效问题

- 13、修复 人物死亡后血条不消失问题
- 14、修复 挖矿动作问题
- 15、修复 内挂设置自动使用技能，自动回城，自动喝药功能
- 16、修复 道士自动使用技能佩戴护身符和毒
- 17、修复 人物设置幸运+X伤害最大值
- 18、修复 整理背包的时候类型2的物品放置到快捷栏
- 19、修改 骰子面板宽度
- 20、调整 PC端 物品 装备 字体大小
- 21、更新 [强化技能功能](#)
- 22、更新 [聚灵珠系统](#)
- 23、更新 [书籍表相关](#)

客户端更新：

- 01、修复随机石回城石判定
- 02、自动挖矿修改
- 03、人形怪支持右键查看
- 04、查看部分逻辑屏蔽
- 05、骰子播放优化
- 06、鼠标经过提醒支持~换行
- 07、只显人名、顶戴花翎一些刷新逻辑
- 08、增加职业等级显示设置
- 09、增加技能升级功能
- 10、调整摇杆响应范围
- 11、自动挂机优化
- 12、道士自动毒符调整，支持更多技能自动毒符
- 13、修复技能设置无法选择问题
- 14、自动喝药修复

**[2020/09/07]**

- 01、修改 攻击力药水魔法力药水等特殊药水写法
- 02、修复 神秘套属性
- 03、修复 已知NPC方向播放问题
- 04、修复 骰子脚本功能
- 05、更新 数据库转换工具
- 06、更新 PC端摆摊功能
- 07、增加 组队开启全图经验共享选项
- 08、增加 服务器系统公告，滚动系统公告
- 09、增加 魔血石、气血石、幻魔石
- 10、增加 精准爆率控制
- 11、增加 镜像副本地图
- 12、增加 祝福罐功能
- 13、增加 NPC窗口面板自定义独立ID打开与关闭触发
- 14、增加 在地图上添加魔法效果
- 15、增加 在人物身上播放魔法效果
- 16、增加 查看人物角色面板脚本

客户端更新：

- 01、血条显示优化
- 02、增加小天才祝福罐，可用可穿
- 03、新增道具使用类型
- 04、增加骰子功能
- 05、道具Tips优化
- 06、字体调整，双端字体分离
- 07、增加新的公告类型
- 08、场景内玩家支持播放特效

**[2020/08/31]**

- 01、增加 组队邀请队员输入玩家名字
- 02、增加 称号和顶戴花翎自动补全空白坐标位置
- 03、增加 itemshow支持@跳转
- 04、增加 技能心灵召唤
- 05、增加 叠加物品拆分 移动端 包裹长按叠加物品 弹出拆分框 PC端 shift + 鼠标左键 弹出拆分框
- 06、增加 叠加物品拖动叠加操作 直接 包裹内拖动同类叠加物品 实现叠加
- 07、增加 整体穿戴取下触发穿戴物品
- 08、增加 装备和物品表前列字段：guangzhu，物品掉落光柱
- 09、增加 在地图上放置物品
- 10、增加 脚本命令设置物品来源
- 11、增加 设置装备和人物绑定状态
- 12、增加 给予带绑定物品规则装备
- 13、增加 脚本建立或删除临时NPC
- 14、增加 编组地图传送
- 15、增加 限次使用物品的次数
- 16、增加 人物装备位置，绑定状态
- 17、增加 屏幕任意坐标位置私人公告信息
- 18、增加 捡取物品修改颜色
- 19、增加 人物位置物品信息显示
- 20、增加 怪物爆物品掉落公告提示 String.ini
- 21、增加 顶戴花翎功能
- 22、修复 自定义OK, 命令返回背包和命令强制放入物品问题
- 23、修复 称号系统Reserved字段显示与隐藏称号名字
- 24、修复 自定义输入框限制回车换行实现回车确定功能
- 25、修复 登录账号输入限制到11位
- 26、修复 点到怪物尸体 角色无法移动BUG
- 27、修复 优化沙巴克攻城战系统
- 28、修复 修复沙巴克管理员功能设置
- 29、修复 修复技能升级熟练点达到不触发升级BUG

客户端更新:

- 01、没宝宝时不响应宝宝模式快捷键
- 02、UI编辑器优化，增加EquipShow
- 03、增加新装备类型
- 04、攻城区域阻挡动态刷新
- 05、Tips增加绑定
- 06、增加自动挖矿
- 07、增加掉落物光柱
- 08、掉落物拾取可由内挂控制
- 09、挂机功能优化
- 10、移动端道具拆分
- 11、增加道具叠加
- 12、组队优化调整

客户端资源更新:

- 01、官方地图全套更换
- 02、所有.map文件小写
- 03、增加心灵召唤技能特效
- 04、增加心灵召唤icon图标 id 70
- 05、增加摆摊资源(buff)
- 06、增加光柱特效
- 07、增加顶戴花翎特效

**[2020/08/24]**

- 
- 01、增加 OK框物品关联 SetUpgradeItem
  - 02、增加 捡取物品关联 LINKPICKUPITEM
  - 03、增加 全景小地图自动寻路功能和右键传送功能
  - 04、更新 客户端特效模型类型0.特效 1. npc 2. 怪物 3. 技能 4. 人物 5. 武器 6. 翅膀 7. 发型
  - 05、增加 支持NPC以全局变量命名同步更新全局变量值
  - 06、增加 内挂拾取功能
  - 07、增加 内挂平滑模式功能
  - 08、增加 全屏怪物血条显示
  - 09、增加 调整物品名字颜色
  - 09、增加 称号系统

道具表和装备表增加pickset字段，控制道具掉落展示和自动拾取  
新增Envir\Data\cfg\_pick\_set.xls内挂捡取分类名称

组类别#掉落显示#自动拾取  
组类别=data/cfg\_pick\_set.xls 里面的组ID  
掉落显示=0,1 0代表不显示 1代表显示  
自动拾取=0,1 0代表不捡取 1代表捡取

客户端更新:

- 01、增加顶戴花翎
- 02、手机端挖肉类型细分
- 03、走路时不可穿人/怪/NPC
- 04、修复沙巴克城门层级渲染异常
- 05、PC端平滑模式可设置
- 06、摇杆优化
- 07、自动挂机时增加特效表现
- 08、小地图增加右键点击传送
- 09、小地图寻路增加聊天栏提醒
- 10、移动端适配优化
- 11、PC端攻击时不判断目标是否可攻击

**[2020/08/17]**

- 
- 01、增加 物品来源设置
  - 02、增加 背包获得物品信息提示
  - 03、增加 装备持久消失触发
  - 04、增加 可以挖肉类型怪物 Race 51 52 53 90 105 106
  - 05、增加 检测指定范围内人物数量
  - 06、增加 自定义变量排序
  - 07、增加 设置限时物品
  - 08、修复 自定义变量申明和操作问题
  - 09、修复 沙巴克炼武器功能
  - 09、更新 特殊物品1=1次，还原为 1000=1次
  - 10、更新 杀死怪物常量分带数字显示和不带数字显示

客户端更新:

- 01、摆摊优化
- 02、移动端 是否可挖肉根据怪物类型细分，挖肉操作优化
- 03、UI编辑器优化
- 04、增加叠加道具拆分功能
- 05、电脑端小地图鼠标经过显示地图坐标
- 06、电脑端 鼠标控制移动逻辑优化，更灵敏
- 07、移动端 摆杆增加走跑设置
- 08、tips增加沙巴克标识
- 09、主界面小地图增加附近人/怪/NPC

**[2020/08/10]**

- 
- 01、更新 修复攻击触发
  - 02、更新 修复机器人播放光环效果问题
  - 03、更新 修复PC端怪物抖动频率高问题

04、更新 修复更新地图安全区特效  
05、更新 修复客户端手镯戒指穿戴替换问题  
06、更新 修复客户端怪物死亡显高亮，显示怪物名称  
07、增加 使用技能触发MagSelfFunc  
08、增加 PC端组队，加好友冒泡功能  
09、增加 检测人物PK值  
10、增加 红名死亡回城点  
11、增加 组队成员邀请玩家队长同意  
12、增加 获取组队成员数量

#### 手机端

01、宝宝操作UI调整  
02、增强强攻  
03、增加时间  
04、修改组队需要队长同意  
05、增加挖肉功能

#### 电脑端

01、修复死亡怪物可以选择bug  
02、死亡玩家/怪物鼠标放上去也可以高亮  
03、好友面板更换  
04、小地图调整  
05、增加时间  
06、增加挖肉功能  
07、键盘按钮支持按住不放持续响应  
08、增加称号功能

#### [2020/08/03]

01、增加 机器人分和秒  
02、增加 自定义命令  
03、增加 获取用户自定义命令输入参数\$PARAM(0)>  
04、增加 怪物人物攻击触发  
05、增加 动态地图连接点  
06、修复 人物死亡上线回到安全区  
07、增加 检测人物攻击模式  
08、增加 强制人物的攻击模式  
09、增加 仓库开锁新格子功能  
10、更新 修改创建行会条件  
11、更新 播放音乐脚本对应表功能  
12、更新 屏幕中间大字体新增7=组队  
13、更新 初始化行会触发  
14、更新 自定义保存变量需要先声明

#### 客户端更新

01、聊天固顶消息支持背景色  
02、PC端声音设置功能  
03、戒指手镯替换逻辑  
04、PC端小地图功能  
05、增加删除倒计时公告功能  
06、PC端血蓝增加数值显示  
07、修复刚进入显示在 比奇40:40bug  
08、更新客户端召唤宝宝按钮  
09、增强强攻按钮  
10、增加PC端,全景小地图  
11、移动端快捷栏修改成6个

#### [2020/07/27]

01、更新 修复行会系统  
02、更新 修复组队系统  
03、更新 修复商铺系统  
04、更新 组队人数和显示组队成员常量  
05、更新 清理地图上指定名字的物品  
06、更新 清除地图中的怪物  
07、更新 随机杀死地图中的怪物  
08、更新 获取当前物品的附加元素属性  
09、更新 检查一个地图内的怪物数量  
10、更新 清除指定地图里的怪物  
11、更新 增加OK框获取框内叠加物品数量

#### [2020/07/18]

01、更新 增加自定义按钮图标  
02、更新 增加自定义OK框功能  
03、更新 任意地图杀死怪物触发  
04、更新 指定地图杀死怪物时触发  
05、更新 检查正在被自己攻击的怪物的名字  
06、更新 检查人物是否在攻城区域  
07、更新 所有行会在当晚同时攻城  
08、更新 修复检测背包物品 给与物品 拿走物品功能  
09、更新 修复套装触发数量问题  
10、更新 人物杀怪爆率倍数  
11、更新 CHECKACCOUNTLIST 检测账号唯一ID（非登录账号ID）  
12、更新 ADDACCOUNTLIST 增加账号唯一ID（非登录账号ID）  
13、更新 增加装备表道具表物品规则 R列增加字段:Article  
14、更新 刷新包裹脚本命令  
15、更新 自动寻路脚本命令  
16、更新 怪物死亡坐标 X Y常量

17、更新 增加装备表和道具表的备注再U列增加字段:Desc

#### [2020/07/10]

- 01、更新 捡取物品触发
- 02、更新 更改人物颜色
- 03、更新 [自定义输入内容](#)
- 04、更新 获取物品的附加值
- 05、更新 检查地图内的人物数量
- 06、更新 检测地图范围怪物数量
- 07、更新 套装功能[特殊属性](#), 详情请查看道具表 cfg\_suit 里面的说明
- 08、更新 属性表, 装备属性排序位置, 字体颜色显示
- 09、更新 属性新增 增加韧性、暴击抵抗
- 10、更新 PC端技能面板可以使用鼠标滚轮
- 11、更新 自动捡物被阻碍时先打怪
- 12、更新 更新跑马灯公告
- 13、更新 增加[药品系列解包](#)功能
- 14、更新 怪物表cfg\_monster 第一列需要增加IDX列
- 15、更新 发送屏幕中间大字体信息
- 16、更新 发送屏幕滚动信息
- 17、更新 发送聊天框固顶信息

#### [2020/07/04]

- 01、更新 删除非本职业的所有技能
- 02、更新 清除人物的所有技能
- 03、更新 清除列表内容
- 04、更新 获取物品的附加属性值
- 05、更新 更换性别
- 06、更新 改变头发类型
- 07、更新 扩展定时器增加到0~255
- 08、更新 过滤全服提示信息
- 09、更新 游戏中打开网站
- 10、更新 调整物品元素属性
- 11、更新 调整人物元素属性
- 12、更新 道具表药品设置详情
- 13、更新 脚本ItemShow物品显示
- 14、更新 装备表全部属性整理
- 15、更新 自定义OK框

#### [2020/06/11]

- 01、更新 检测是否在摆摊
- 02、更新 检测是否是本月的第几天
- 03、更新 检测现在是几月
- 04、更新 离线挂机
- 05、更新 检测人物是否是离线挂机
- 06、更新 检查人物登录IP
- 07、更新 增加<\$IPADDR>
- 08、更新 调整个人经验点数
- 09、更新 检测人物是否重叠
- 10、更新 修改物品的附加属性值
- 11、更新 检测人物幸运值
- 12、更新 随机验证码
- 13、更新 人物小退触发
- 14、更新 把行会加入攻城列表
- 15、更新 多级脚本使用
- 16、更新 检测人物是否在线
- 17、更新 自动穿装备和取装备

#### [2020/06/3]

- 01、更新 脚本命令刷怪
- 02、更新 创建新目录
- 03、更新 调整人物属性
- 04、更新 调整人物HP\MP
- 05、更新 检查是被怪物还是人物杀死的
- 06、更新 检查字符串是否在指定文件中
- 07、更新 取得随机字符串
- 08、更新 从指定文件中增加,删除字符串
- 09、更新 检测被自己杀死的宝宝的名字
- 10、更新 检查人物杀死怪物的名字
- 11、更新 增加人物名在列表中
- 12、更新 检测人物名单
- 13、更新 百分比计算脚本
- 14、更新 检查是否为组长
- 15、更新 检测是否进入攻城范围
- 16、更新 检测自己和宝宝之间的距离
- 17、更新 把自己的宝宝杀死
- 18、更新 检查当前地图中的人物是否属于同一行会
- 19、更新 检测是否正在攻城
- 20、更新 检测当前人物是否佩带指定物品
- 21、更新 检查沙巴克占领天数
- 22、更新 检测行会成员人数
- 23、更新 检查人物组队人数
- 24、更新 检查玩家是否为行会老大
- 25、更新 检测指定人物背包空格数量
- 26、更新 检查人物是否学习了某项魔法
- 27、更新 检查正在穿身上装备的名字
- 28、更新 检查正在脱身上装备的名字
- 29、更新 取指定位置的装备名字
- 30、更新 检查人物身上指定位置是否戴物品

31、更新 延时，跳转功能  
32、更新 建立新行会  
33、更新 检查玩家是否为沙城老大  
34、更新 增加人物IP在列表中  
35、更新 删除人物IP在列表中  
36、更新 增加人物帐号ID在列表中  
37、更新 删除人物帐号ID在列表中  
38、更新 增加人物名字在列表中  
39、更新 删除人物名字在列表中  
40、更新 优化自定义保存变量路径,方便合区  
41、更新 删除文本某一行, 保留行号  
42、更新 设置攻击力倍数  
43、更新 自己宝宝死亡时触发  
44、更新 检测字符串长度  
45、更新 脚本控制怪物攻城

#### [2020/06/1]

01、货币相关：将货币ID修改为货币名称  
02、检查当前所在地图的名字  
03、检查正在被自己攻击的怪物的名字  
04、增加#OR满足任意条件执行  
05、一键回收包裹物品的脚本命令  
06、把人物身上装备放入背包中

#### [2020/05/27]

01、更新 给字符串增加空格  
02、更新 字符串比较处理  
03、更新 变量数据传递MOVEX  
04、更新 调整人物属性  
05、更新 获取对面人物的名字  
06、更新 自定义颜色文字发送  
07、更新 检查字符串是否在指定文件中  
08、更新 字符串比较处理  
09、更新 字符串替换  
10、更新 检测血量，魔法百分比  
11、更新 检测字符串长度  
12、更新 检查人物HP值的上限及下限值  
13、更新 检查字符串是否在指定文件中

#### [2020/05/15]

01、增加升级触发  
02、增加大退触发  
03、增加杀死对方宝宝触发  
04、增加杀人触发  
05、增加跑步、走路触发  
06、增加@Startup触发  
07、增加指定人物触发  
08、增加地图触发事件配置  
09、增加扔物品和捡取物品触发  
10、增加杀死人物或怪物爆物品时触发  
11、增加GOTOLABEL触发  
12、增加创建组队时触发  
13、增加获得经验时触发  
14、增加自定义采集触发  
15、增加字符串替换功能  
16、增加取字符串在列表中的下标

#### [2020/04/28]

01、增加集体传送脚本命令 [【点击查看】](#)  
02、更换DBserver.exe, PC和移动端造成顶号问题  
03、增加从文件中随机取文本 [【点击查看】](#)  
04、增加写入指定文本文件 [【点击查看】](#)  
05、增加读取文本内容到变量 [【点击查看】](#)  
06、增加多级脚本使用 [【点击查看】](#)  
07、修复镖车死后,接镖的人不获得失败赔偿奖励  
08、修复杀死镖车后,杀死镖车的人不获得杀怪奖励

#### [2020/04/27]

01、增加NPC特修RepairAll身上脚本  
02、增加押镖系统[【点击查看】](#)  
03、增加自动穿背包中的装备[【点击查看】](#)

#### [2020/04/25]

01、增加脚本 穿戴、取下触发  
02、修复显示 SETRANKLEVELNAME %s[称号]  
03、增加脚本检测、修改物品的附加属性值  
04、修复messagebox, PC端乱码问题  
05、增加NPC命令AbilityAdd附加属性  
06、增加技能触发

#### [2020/04/18]

01、还原MerChant.txt配置  
02、还原MapInfo.txt配置  
03、解决@move佩戴传送戒指无效  
04、增加获取物品原始各项数据库字段值参数

说明：获取物品原始各项数据库字段值参数

格式：通过物品名字取数据库字段值 GetDBItemFieldValue 物品名称 字段名 变量

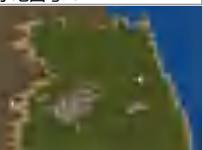
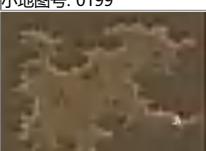
格式：通过 IDX 字段取数据库字段值 GetDBIdxItemFieldValue idx 字段名 变量

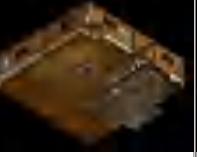
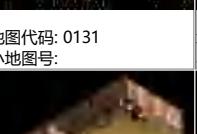
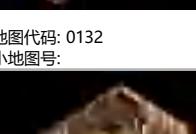
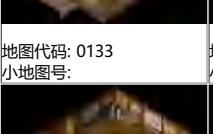
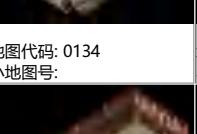
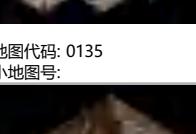
**[2020/04/12]**

PC端修复

- 01、地上金币显示异常  
02、地上物品颜色未同步  
03、野蛮撞击后，怪物名称变成双行名称  
04、人物PK名字变色其他玩家未刷新(离开视野还原变白了)  
06、进入游戏公告内容异常  
07、卫士、带刀护卫显示不正常  
08、快捷栏6个数字没有显示  
09、小地图显示：怪物蓝色改为红色，对方玩家改黄色点  
10、对方玩家发型不正确(外观、内观)



		
地图代码: 0 小地图号: 0101	地图代码: 1 小地图号: 0102	地图代码: 2 小地图号: 0105
		
地图代码: 3 小地图号: 0106	地图代码: 4 小地图号: 0121	地图代码: 5 小地图号: 0161
		
地图代码: 6 小地图号: 0191	地图代码: 11 小地图号: 0103	地图代码: 12 小地图号: 0104
		
地图代码: 61 小地图号: 0192	地图代码: 62 小地图号: 0196	地图代码: 63 小地图号: 0199
		
地图代码: 64 小地图号: 0202	地图代码: 65 小地图号: 0203	地图代码: 66 小地图号: 0204
		
地图代码: 0100 小地图号:	地图代码: 0101 小地图号:	地图代码: 0102 小地图号:
		
地图代码: 0103 小地图号:	地图代码: 0104 小地图号:	地图代码: 0105 小地图号:
		
地图代码: 0106 小地图号:	地图代码: 0107 小地图号:	地图代码: 0108 小地图号:
		
地图代码: 0109 小地图号:	地图代码: 0110 小地图号:	地图代码: 0111 小地图号:

		
地图代码: 0112 小地图号:	地图代码: 0113 小地图号:	地图代码: 0114 小地图号:
		
地图代码: 0115 小地图号:	地图代码: 0116 小地图号:	地图代码: 0117 小地图号:
		
地图代码: 0118 小地图号:	地图代码: 0119 小地图号:	地图代码: 0120 小地图号:
		
地图代码: 0121 小地图号:	地图代码: 0122 小地图号:	地图代码: 0123 小地图号:
		
地图代码: 0124 小地图号:	地图代码: 0125 小地图号:	地图代码: 0126 小地图号:
		
地图代码: 0127 小地图号:	地图代码: 0128 小地图号:	地图代码: 0129 小地图号:
		
地图代码: 0130 小地图号:	地图代码: 0131 小地图号:	地图代码: 0132 小地图号:
		
地图代码: 0133 小地图号:	地图代码: 0134 小地图号:	地图代码: 0135 小地图号:
		
地图代码: 0136 小地图号:	地图代码: 0137 小地图号:	地图代码: 0138 小地图号:

		
地图代码: 0139 小地图号:	地图代码: 0140 小地图号:	地图代码: 0141 小地图号:
		
地图代码: 0142 小地图号:	地图代码: 0143 小地图号:	地图代码: 0144 小地图号:
		
地图代码: 0145 小地图号:	地图代码: 0146 小地图号:	地图代码: 0147 小地图号:
		
地图代码: 0148 小地图号:	地图代码: 0149 小地图号:	地图代码: 0150 小地图号:
		
地图代码: 0151 小地图号:	地图代码: 0152 小地图号:	地图代码: 0153 小地图号:
		
地图代码: 0154 小地图号:	地图代码: 0155 小地图号:	地图代码: 0156 小地图号:
		
地图代码: 0157 小地图号:	地图代码: 0158 小地图号:	地图代码: 0159 小地图号:
		
地图代码: 0160 小地图号:	地图代码: 0161 小地图号:	地图代码: 0162 小地图号:
		
地图代码: 0170 小地图号:	地图代码: 0171 小地图号:	地图代码: 611 小地图号: 193

		
地图代码: 612 小地图号: 194	地图代码: 613 小地图号: 195	地图代码: 621 小地图号: 197
		
地图代码: 622 小地图号: 198	地图代码: 631 小地图号: 200	地图代码: 632 小地图号: 201
		
地图代码: 1001 小地图号:	地图代码: 1002 小地图号:	地图代码: 1003 小地图号:
		
地图代码: 1004 小地图号:	地图代码: 1005 小地图号:	地图代码: 1006 小地图号:
		
地图代码: 1007 小地图号:	地图代码: 1111 小地图号:	地图代码: 01132 小地图号:
		
地图代码: 01141 小地图号:	地图代码: 01142 小地图号:	地图代码: 01152 小地图号:
		
地图代码: 10123 小地图号:	地图代码: alx 小地图号: 3032	地图代码: B010 小地图号:
		
地图代码: B011 小地图号:	地图代码: B012 小地图号:	地图代码: B013 小地图号:
		
地图代码: B101 小地图号: B101----B340地图一样	地图代码: B341 小地图号:	地图代码: B342 小地图号:

地图代码: B343 小地图号:	地图代码: B344 小地图号:	地图代码: B345 小地图号:
地图代码: B346 小地图号:	地图代码: B347 小地图号:	地图代码: B351 小地图号:
地图代码: B352 小地图号:	地图代码: B353 小地图号:	地图代码: B354 小地图号:
地图代码: B355 小地图号:	地图代码: B356 小地图号:	地图代码: B357 小地图号:
地图代码: bsr01 小地图号: 535	地图代码: bsr02 小地图号: 536	地图代码: bsr03 小地图号: 537
地图代码: bsrlm01 小地图号: 538	地图代码: bsrlm02 小地图号: 539	地图代码: bsrlm03 小地图号: 540
地图代码: bsrlm04 小地图号: 541	地图代码: bsrlm05 小地图号: 542	地图代码: bsrlm 小地图号: 543
地图代码: ch001 小地图号: 308	地图代码: cqbgc 小地图号:	地图代码: D001 小地图号: 001
地图代码: D002 小地图号: 002	地图代码: d2 小地图号: 3103	地图代码: D003 小地图号: 003

 地图代码: D011 小地图号: 004	 地图代码: D012 小地图号: 005	 地图代码: D12 小地图号: 104
 地图代码: D021 小地图号: 044	 地图代码: D022 小地图号: 006	 地图代码: D023 小地图号: 007
 地图代码: D024 小地图号: 045	 地图代码: D032 小地图号: 006	 地图代码: D033 小地图号: 007
 地图代码: D042 小地图号: 006	 地图代码: D043 小地图号: 007	 地图代码: D052 小地图号: 006
 地图代码: D053 小地图号: 007	 地图代码: D401 小地图号: 008	 地图代码: D402 小地图号: 009
 地图代码: D403 小地图号: 010	 地图代码: D404 小地图号: 011	 地图代码: D405 小地图号: 012
 地图代码: D406 小地图号: 013	 地图代码: D411 小地图号: 014	 地图代码: D412 小地图号: 015
 地图代码: D413 小地图号: 016	 地图代码: D414 小地图号: 017	 地图代码: D415 小地图号: 018
 地图代码: D416 小地图号: 019	 地图代码: D421 小地图号: 020	 地图代码: D422 小地图号: 021

地图代码: D423 小地图号:	地图代码: d501 小地图号: 022	地图代码: d502 小地图号: 023
地图代码: d503 小地图号: 024	地图代码: d504 小地图号: 025	地图代码: d505 小地图号: 047
地图代码: d511 小地图号:	地图代码: d512 小地图号:	地图代码: d513 小地图号:
地图代码: d514 小地图号:	地图代码: d515 小地图号:	地图代码: d601 小地图号: 026
地图代码: d602 小地图号: 027	地图代码: d603 小地图号: 028	地图代码: d604 小地图号: 029
地图代码: d605 小地图号: 030	地图代码: d606 小地图号: 031	地图代码: d607-d610一样 小地图号:
地图代码: d611 小地图号:	地图代码: d612 小地图号: 081	地图代码: d613 小地图号: 082
地图代码: d614 小地图号: 083	地图代码: d614 小地图号: 083	地图代码: d615 小地图号: 084
地图代码: d616 小地图号: 085	地图代码: d617 小地图号: 086	地图代码: d618 小地图号: 087

地图代码: D619 小地图号:	地图代码: D701 小地图号: 053	地图代码: d710 小地图号:
地图代码: D711 小地图号: 033	地图代码: D712 小地图号: 034	地图代码: d713 小地图号: 035
地图代码: D714 小地图号: 036	地图代码: D715 小地图号: 055	地图代码: d716 小地图号: 056
地图代码: D717 小地图号: 057	地图代码: D1002 小地图号: 094	地图代码: D1003 小地图号: 091
地图代码: D1004 小地图号: 097	地图代码: D2000 小地图号: 008	地图代码: D2001 小地图号: 122
地图代码: D2002 小地图号: 123	地图代码: D2003 小地图号: 124	地图代码: D2004 小地图号: 125
地图代码: D2005 小地图号: 126	地图代码: D2006 小地图号: 127	地图代码: D2007 小地图号: 128
地图代码: D2008 小地图号: 129	地图代码: D2009 小地图号: 133	地图代码: D2010 小地图号: 131
地图代码: D2011 小地图号: 132	地图代码: D2012 小地图号: 133	地图代码: D2013 小地图号: 134

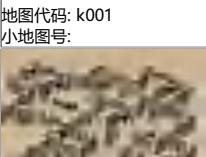
地图代码: D2031 小地图号: 141	地图代码: D2032 小地图号: 142	地图代码: D2033 小地图号: 143
地图代码: D2034 小地图号: 144	地图代码: D2041 小地图号: 151	地图代码: D2042 小地图号: 152
地图代码: D2043 小地图号: 153	地图代码: D2044 小地图号: 154	地图代码: D2051 小地图号: 162
地图代码: D2052 小地图号: 163	地图代码: D2053 小地图号: 164	地图代码: D2054 小地图号: 165
地图代码: D2055 小地图号: 166	地图代码: D2056 小地图号: 167	地图代码: D2061 小地图号: 171
地图代码: D2062 小地图号: 172	地图代码: D2063 小地图号: 173	地图代码: D2064 小地图号: 174
地图代码: D2065 小地图号: 175	地图代码: D2066 小地图号: 176	地图代码: D2067 小地图号: 177
地图代码: D2070 小地图号: 181	地图代码: D2071 小地图号: 182	地图代码: D2072 小地图号: 183
地图代码: D2073 小地图号: 184	地图代码: D2074 小地图号: 185	地图代码: D2075 小地图号: 186

地图代码: D2076 小地图号: 187	地图代码: D2077 小地图号: 188	地图代码: D2078 小地图号: 189
地图代码: D2079 小地图号: 190	地图代码: D2081 小地图号: 304	地图代码: D2082 小地图号: 306
地图代码: D2083-kfd2083 小地图号: 301	地图代码: D5061-D5069 小地图号:	地图代码: D5071 小地图号: 048
地图代码: D5072 小地图号: 049	地图代码: D5073 小地图号: 050	地图代码: D5074 小地图号: 051
地图代码: D10011 小地图号: 091	地图代码: D10012 小地图号: 092	地图代码: D10013 小地图号: 093
地图代码: D10031 小地图号: 095	地图代码: D10032 小地图号: 096	地图代码: D10051 小地图号: 098
地图代码: D10052 小地图号: 099	地图代码: D10053 小地图号: 108	地图代码: D10054 小地图号: 109
地图代码: D10061 小地图号:	地图代码: D10062 小地图号:	地图代码: D10071 小地图号:
地图代码: D71601 小地图号:	地图代码: D71602 小地图号:	地图代码: D71603-D71625 小地图号:

地图代码: D71650-D71651 小地图号:	地图代码: D71652-D71653 小地图号:	地图代码: db001 小地图号:
地图代码: ddnb 小地图号:	地图代码: DM001 小地图号:	地图代码: DM002 小地图号:
地图代码: DM011 小地图号:	地图代码: dns001 小地图号: 320	地图代码: dualcity 小地图号: 3025
地图代码: dygw 小地图号: 3150	地图代码: E001 小地图号: 059	地图代码: E002 小地图号: 060
地图代码: E401 小地图号: 062	地图代码: E402 小地图号: 063	地图代码: E403 小地图号: 064
地图代码: E404 小地图号: 065	地图代码: E601 小地图号: 067	地图代码: E602 小地图号: 068
地图代码: E603 小地图号: 069	地图代码: E604 小地图号: 070	地图代码: E605 小地图号: 071
地图代码: E701 小地图号: 073	地图代码: E702 小地图号: 074	地图代码: E703 小地图号: 075
地图代码: EM000 小地图号:	地图代码: EV000 小地图号: 306	地图代码: EV001 小地图号: 304

地图代码: EV002 小地图号:	地图代码: EV003 小地图号:	地图代码: f001 小地图号: 037
地图代码: f002 小地图号: 038	地图代码: f003 小地图号: 039	地图代码: f004 小地图号: 040
地图代码: f005 小地图号: 041	地图代码: f006 小地图号: 111	地图代码: f007 小地图号: 112
地图代码: f008 小地图号: 113	地图代码: f009 小地图号: 114	地图代码: f010 小地图号: 115
地图代码: F011 小地图号: 046	地图代码: F012 小地图号:	地图代码: F013 小地图号:
地图代码: F014 小地图号:	地图代码: FOX01 小地图号: 329	地图代码: FOX02 小地图号: 330
地图代码: FOX03 小地图号: 331	地图代码: fzd 小地图号:	地图代码: G001 小地图号: 118
地图代码: G002 小地图号: 119	地图代码: G003--G014 小地图号: 116	地图代码: G015 小地图号: 117
地图代码: GA0 小地图号:	地图代码: GA1 小地图号:	地图代码: GA2 小地图号:

地图代码: GA3 小地图号:	地图代码: grly 小地图号:	地图代码: gudong01 小地图号:
地图代码: gudong02 小地图号:	地图代码: gudong03 小地图号:	地图代码: H001 小地图号: 068
地图代码: H002 小地图号: 033	地图代码: H003 小地图号: 045	地图代码: H004 小地图号: 031
地图代码: H005 小地图号: 164	地图代码: H006 小地图号: 057	地图代码: H007 小地图号: 047
地图代码: H008 小地图号: 134	地图代码: H009 小地图号: 095	地图代码: H010 小地图号: 184
地图代码: H012 小地图号: 034	地图代码: H014 小地图号: 030	地图代码: H015 小地图号: 172
地图代码: H106 小地图号: 042	地图代码: H201 小地图号: 010	地图代码: H202 小地图号: 049
地图代码: H203 小地图号: 051	地图代码: H204 小地图号: 038	地图代码: hero001 小地图号:
地图代码: hero1 小地图号: 302	地图代码: hgz 小地图号:	地图代码: hjsbk 小地图号: 328

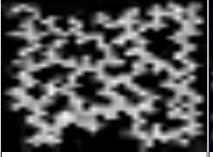
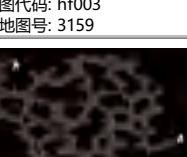
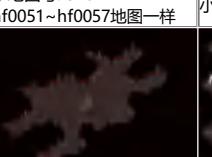
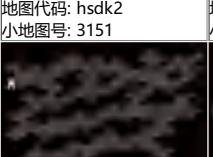
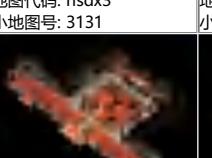
		
地图代码: hjly 小地图号: 3104	地图代码: hl001 小地图号:	地图代码: hl001 小地图号: 304
		
地图代码: hl002 小地图号: 305	地图代码: hmw 小地图号:	地图代码: hz01 小地图号:
		
地图代码: hz02 小地图号:	地图代码: jingxiu 小地图号:	地图代码: jjc01 小地图号:
		
地图代码: jjc02 小地图号:	地图代码: jjc03 小地图号:	地图代码: jjc04 小地图号:
		
地图代码: jjc05 小地图号:	地图代码: JMZC 小地图号: 319	地图代码: JZ01 小地图号: 310
		
地图代码: JZ02 小地图号: 311	地图代码: JZ03 小地图号: 312	地图代码: JZ06 小地图号: 313
		
地图代码: JZ07 小地图号: 3121	地图代码: k001 小地图号:	地图代码: kbhy 小地图号: 3105
		
地图代码: kuanggong 小地图号: 3066	地图代码: L001 小地图号: 040	地图代码: L002 小地图号: 129
		
地图代码: L003 小地图号: 128	地图代码: L004 小地图号: 126	地图代码: L005 小地图号: 134

地图代码: L006 小地图号: 038	地图代码: Its101 小地图号: 325	地图代码: M001 小地图号: 077
地图代码: M100 小地图号: 124	地图代码: M101 小地图号:	地图代码: mhfy 小地图号: 3153
地图代码: mirdota02 小地图号: 3105	地图代码: n0 小地图号: 3149	地图代码: n3 小地图号: 3035
地图代码: n4 小地图号: 3167	地图代码: n5 小地图号: 3169	地图代码: n6 小地图号: 3170
地图代码: n63 小地图号: 3060	地图代码: n101 小地图号: 205	地图代码: n102 小地图号: 206
地图代码: n103 小地图号: 207	地图代码: n104 小地图号: 208	地图代码: n105 小地图号: 209
地图代码: n106 小地图号: 210	地图代码: n107 小地图号: 211	地图代码: n108 小地图号: 212
地图代码: n109 小地图号: 213	地图代码: n110 小地图号: 214	地图代码: n111 小地图号: 215
地图代码: NALX 小地图号: 3053	地图代码: nanm 小地图号: 3026	地图代码: nch001 小地图号: 3062

地图代码: ND024 小地图号: 3054 nd0241地图一样	地图代码: ND701 小地图号: 3051	地图代码: ND717 小地图号: 3052
地图代码: ND2013 小地图号: 3070	地图代码: ND2070 小地图号: 3068	地图代码: ND2075 小地图号: 3069
地图代码: ND2079 小地图号: 3071	地图代码: ND5071 小地图号: 3072 nd50711地图一样	地图代码: ND5072 小地图号: 3073
地图代码: ND5073 小地图号: 3074	地图代码: ND5074 小地图号: 3075	地图代码: Nf002 小地图号: 3057
地图代码: NFOX01 小地图号: 3055	地图代码: NFOX02 小地图号: 3058	地图代码: NFOX03 小地图号: 3056
地图代码: nGA0 小地图号:	地图代码: ngrly 小地图号: 3061	地图代码: Nhero1 小地图号: 3059 nhero2地图一样
地图代码: nhjsbk 小地图号: 3076	地图代码: Nkuanggong 小地图号: 3066	地图代码: NLts102 小地图号: 3063
地图代码: Nr001 小地图号: 3064	地图代码: NZ001 小地图号: 314 nz005,nz009 地图一样	地图代码: NZ002 小地图号: 315 nz006,nz010 地图一样
地图代码: NZ003 小地图号: 316 nz007,nz011 地图一样	地图代码: NZ004 小地图号: 317 nz012 地图一样	地图代码: NZ013 小地图号: 318 nz014,nz017~nd020 地图一样

地图代码: NZ015 小地图号: 311 nz016~nz0161地图一样	地图代码: NZ017 小地图号: 318	地图代码: NZ021 小地图号: 3122 nz0211地图一样
地图代码: Q001 小地图号: Q001-----Q003地图一样	地图代码: Q004 小地图号: q0041地图一样	地图代码: Q011 小地图号:
地图代码: Q012 小地图号: q012~q014地图一样	地图代码: Q015 小地图号:	地图代码: Q016 小地图号:
地图代码: r001 小地图号: 3064	地图代码: S001 小地图号:	地图代码: sldg 小地图号: 3106
地图代码: T0007 小地图号: 037 T119,T219,T319地图一样	地图代码: T103 小地图号: T203,T303地图一样	地图代码: T105 小地图号: T205,T305地图一样
地图代码: T109 小地图号: 064 T209,T309地图一样	地图代码: T115 小地图号: 054 T215,T315地图一样	地图代码: T118 小地图号: T218,T318地图一样
地图代码: T125 小地图号:	地图代码: T131 小地图号: T231,T331,T138,T238,T338 地图一样	地图代码: T132 小地图号: T232,T332地图一样
地图代码: T134 小地图号: T1341~T1343,T234,T334地 图一样	地图代码: T139 小地图号: T239,T339地图一样	地图代码: T140 小地图号: T1401~T14020,T240,T340 地图一样

地图代码: T209 小地图号:	地图代码: T335 小地图号:	地图代码: T1061 小地图号: T1061~T1063至 T3061~T3063地图一样
地图代码: T1281 小地图号: T1281~T1283至 T3281~T3283地图一样	地图代码: wyzz01 小地图号: 545	地图代码: wyzz 小地图号: 544
地图代码: yabiao 小地图号: 3033	地图代码: ygfx1 小地图号: 3153 ygfx3地图一样	地图代码: ygfx2 小地图号: 3154
地图代码: ygsd1 小地图号: 3145	地图代码: ygsd2 小地图号: 3146	地图代码: ygsd3 小地图号: 3147
地图代码: ygsd4 小地图号: 3148	地图代码: YXSD 小地图号: 319	地图代码: zhousan 小地图号: 190
地图代码: zhouwu 小地图号: 042	地图代码: zhouyi 小地图号: 045	地图代码: zhuhuozhen 小地图号:
地图代码: zlg002 小地图号:	地图代码: zlg003 小地图号:	地图代码: zlg101 小地图号:
地图代码: dx002_01 小地图号:	地图代码: em001 小地图号:	地图代码: fd 小地图号:
地图代码: hell107 小地图号:	地图代码: hell108 小地图号:	地图代码: hell109 小地图号:

		
地图代码: hell201 小地图号: 3134	地图代码: hell202 小地图号: 3135	地图代码: hell203 小地图号: 3136
		
地图代码: hell204 小地图号: 3137	地图代码: hell205 小地图号: 3138	地图代码: hell206 小地图号: 3139
		
地图代码: hf001 小地图号: 3157	地图代码: hf002 小地图号: 3158	地图代码: hf003 小地图号: 3159
		
地图代码: hf004 小地图号: 3160	地图代码: hf005 小地图号: 3161 hf0051~hf0057地图一样	地图代码: hsd1 小地图号: 3141
		
地图代码: hsd2 小地图号: 3151	地图代码: hsd3 小地图号: 3152	地图代码: hsdx1 小地图号: 3132
		
地图代码: hsdx2 小地图号: 3133	地图代码: hsdx3 小地图号: 3131	地图代码: jjc06 小地图号: 3116
		
地图代码: jjc14 小地图号: 3114	地图代码: JL1 小地图号:	地图代码: JL2 小地图号:
		
地图代码: jz004 小地图号: 312 jz005,jz0051地图一样	地图代码: k002 小地图号:	地图代码: k004 小地图号:
		
地图代码: leitai1 小地图号: 3117	地图代码: leitai2 小地图号:	地图代码: lhsd 小地图号: 3174

地图代码: lts102 小地图号: 325	地图代码: n1 小地图号: 3166	地图代码: n2 小地图号: 3165
地图代码: n7 小地图号:	地图代码: n11 小地图号: 3168	地图代码: n112 小地图号: 216
地图代码: n113 小地图号: 217	地图代码: n114 小地图号: 218	地图代码: nd2071 小地图号: 3077
地图代码: nd2072 小地图号: 3078	地图代码: nd2073 小地图号: 3079	地图代码: nd2074 小地图号: 3080
地图代码: nd2076 小地图号: 3081	地图代码: nd2077 小地图号: 3082	地图代码: nd2078 小地图号: 3083
地图代码: nhl002 小地图号: 305	地图代码: qmlt 小地图号:	地图代码: redcave02 小地图号: 3142
地图代码: redcave03 小地图号: 3143	地图代码: sldx 小地图号: 3102	地图代码: sm001 小地图号: 3171
地图代码: sm002 小地图号: 3172	地图代码: ssd 小地图号:	地图代码: village 小地图号: 326
地图代码: w0 小地图号: w1,w2地图一样	地图代码: worldcup0001 小地图号: 116 worldcup0002地图一样	地图代码: wqd 小地图号:



地图代码: xc1  
小地图号: 3029



地图代码: xcboss  
小地图号: 3031



地图代码: xcljtd  
小地图号: 3030



地图代码: yd  
小地图号:



地图代码: yuebing  
小地图号:



地图代码: n0100  
小地图号:



地图代码: n0101  
小地图号:



地图代码: n0102  
小地图号:



地图代码: n0103  
小地图号:



地图代码: n0104  
小地图号:



地图代码: n0105  
小地图号:



地图代码: n0106  
小地图号:



地图代码: n0107  
小地图号:



地图代码: n0108  
小地图号:



地图代码: n0109  
小地图号:



地图代码: n0110  
小地图号:  
n0111,n0112地图一样



地图代码: n0113  
小地图号:



地图代码: n0114  
小地图号:  
n01141地图一样



地图代码: n0115  
小地图号:



地图代码: n0116  
小地图号:



地图代码: n0117  
小地图号:



地图代码: n0118  
小地图号:



地图代码: n0119  
小地图号:



地图代码: n0120  
小地图号:



地图代码: n0121  
小地图号:



地图代码: n0122  
小地图号:



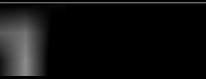
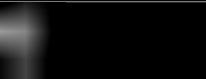
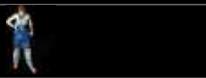
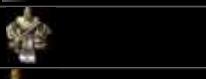
地图代码: n0123  
小地图号:

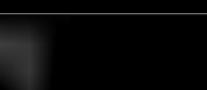
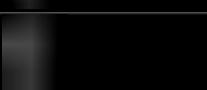
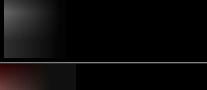
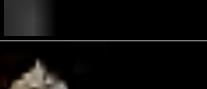
地图代码: n0124 小地图号:	地图代码: n0125 小地图号:	地图代码: n0126 小地图号:
地图代码: n0127 小地图号:	地图代码: n0128 小地图号:	地图代码: n0129 小地图号:
地图代码: n0130 小地图号:	地图代码: n0131 小地图号:	地图代码: n0132 小地图号:
地图代码: n0133 小地图号:	地图代码: n0134 小地图号:	地图代码: n0135 小地图号:
地图代码: n0136 小地图号:	地图代码: n0137 小地图号:	地图代码: n0138 小地图号:
地图代码: n0139 小地图号:	地图代码: n0140 小地图号:	地图代码: n0141 小地图号:
地图代码: n0142 小地图号:	地图代码: n0143 小地图号:	地图代码: n0144 小地图号:
地图代码: n0145 小地图号:	地图代码: n0146 小地图号:	地图代码: n0147 小地图号:
地图代码: n0148 小地图号:	地图代码: n0149 小地图号:	地图代码: n0150 小地图号: new0150, n0150_new地 图一样

地图代码: n0151 小地图号: new0151地图一样	地图代码: n0152 小地图号: new01571地图一样	地图代码: n0153 小地图号: new0153地图一样
地图代码: n0154 小地图号: new01581地图一样	地图代码: n0155 小地图号: new0152地图一样	地图代码: n0156 小地图号: new0156地图一样
地图代码: n0158 小地图号:	地图代码: n0159 小地图号:	地图代码: n0160 小地图号:
地图代码: n0161 小地图号:	地图代码: n1001 小地图号:	地图代码: n1002 小地图号:
地图代码: n1003 小地图号:	地图代码: n1004 小地图号:	地图代码: n1005 小地图号:
地图代码: n1006 小地图号:	地图代码: n1007 小地图号:	地图代码: n01132 小地图号:
地图代码: nb341 小地图号:	地图代码: nb342 小地图号:	地图代码: nb343 小地图号:
地图代码: nb344 小地图号:	地图代码: nb345 小地图号:	地图代码: nb346 小地图号:
地图代码: nb347 小地图号:	地图代码: nb351 小地图号:	地图代码: nb352 小地图号:

地图代码: nb353 小地图号:	地图代码: nb354 小地图号:	地图代码: nb355 小地图号:
地图代码: nb356 小地图号:	地图代码: ncqbgc 小地图号:	地图代码: new0154 小地图号:
地图代码: new0155 小地图号:	地图代码: ngudong01 小地图号:	地图代码: ngudong02 小地图号:
地图代码: ngudong03 小地图号:	地图代码: sd 小地图号:	地图代码: shud 小地图号:
地图代码: sj00 小地图号: 1001	地图代码: sj01 小地图号: 1002	地图代码: sj03 小地图号: 1003
地图代码: sj04 小地图号: 1004	地图代码: sj011 小地图号:	地图代码: sj012 小地图号:
地图代码: sj013 小地图号:	地图代码: sj021 小地图号: 1008	地图代码: sj022 小地图号: 1009
地图代码: sj031 小地图号:	地图代码: sj032 小地图号:	地图代码: sj0211 小地图号:
地图代码: sj0212 小地图号:	地图代码: sj0222 小地图号:	地图代码: sj0223 小地图号:

map文件下载地址: <http://video-help.hgttny.cn:9999/shipin/map.zip>

		代码: 0
		代码: 1
		代码: 2
		代码: 3
		代码: 4
		代码: 5
		代码: 6
		代码: 7
		代码: 8
		代码: 9
		代码: 10
		代码: 11
		代码: 12
		代码: 13
		代码: 14
		代码: 15
		代码: 16
		代码: 17
		代码: 18
		代码: 19
		代码: 20
		代码: 21
		代码: 22
		代码: 23
		代码: 24
		代码: 25

	代码: 26
	代码: 27
	代码: 28
	代码: 29
	代码: 30
	代码: 31
	代码: 32
	代码: 33
	代码: 34
	代码: 35
	代码: 36
	代码: 37
	代码: 38
	代码: 39
	代码: 40



代码: 41



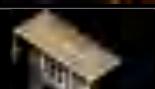
代码: 42



代码: 43



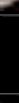
代码: 48



代码: 49



代码: 50



代码: 51



代码: 52



代码: 59



代码: 60



代码: 61



代码: 62



代码: 63



代码: 64



代码: 65



代码: 66



代码: 67



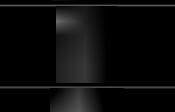
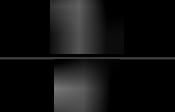
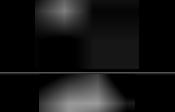
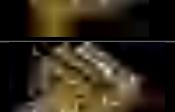
代码: 68

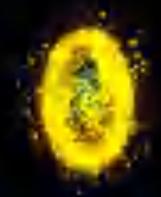


代码: 70



代码: 71

	代码: 72
	代码: 73
	代码: 74
	代码: 75
	代码: 76
	代码: 77
	代码: 78
	代码: 79
	代码: 80
	代码: 81
	代码: 82
	代码: 83
	代码: 84
	代码: 90
	代码: 91
	代码: 92
	代码: 94
	代码: 95



代码: 96



代码: 97



代码: 98



代码: 99



代码: 100



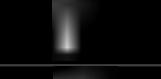
代码: 101



代码: 102



代码: 200



代码: 201



代码: 202



代码: 203



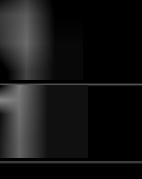
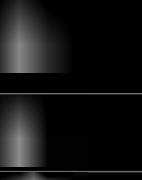
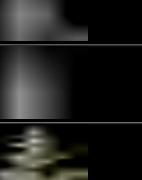
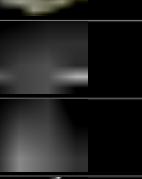
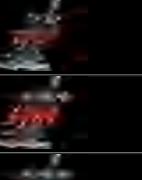
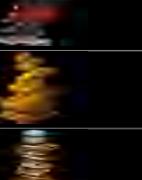
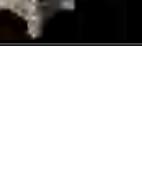
代码: 204



代码: 205



代码: 206

	代码: 207
	代码: 208
	代码: 209
	代码: 210
	代码: 211
	代码: 212
	代码: 213
	代码: 214
	代码: 215
	代码: 216
	代码: 217
	代码: 218
	代码: 219
	代码: 220
	代码: 221
	代码: 222
	代码: 223
	代码: 224
	代码: 225
	代码: 226
	代码: 227



代码：228



代码：229



代码：230



代码：231



代码：232



代码：233



代码：234



代码：235



代码：236

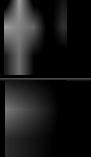
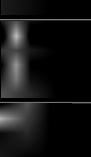
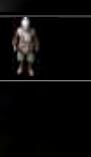
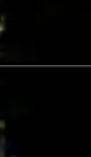


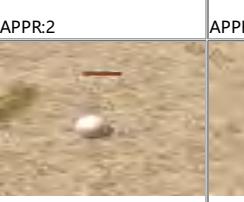
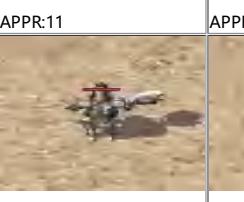
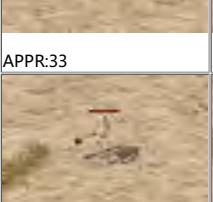
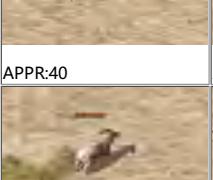
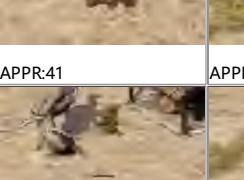
代码：237

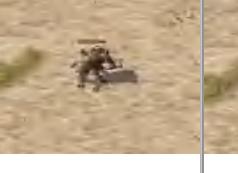
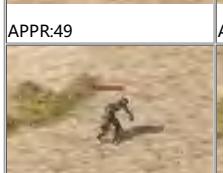
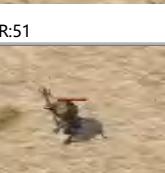
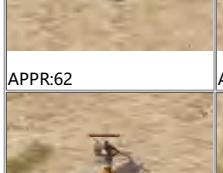
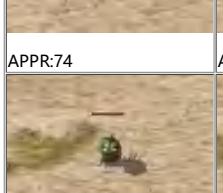
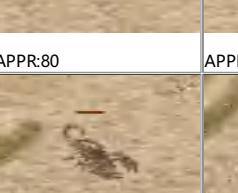
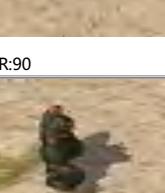
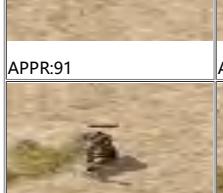
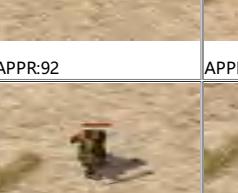
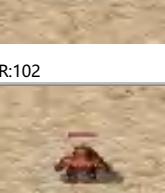


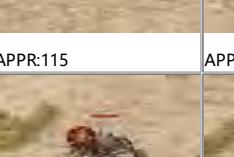
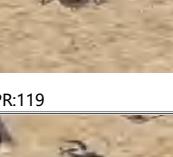
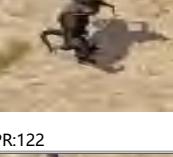
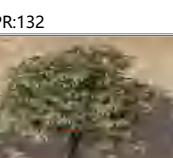
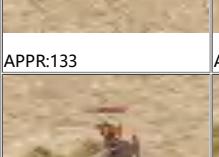
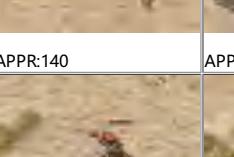
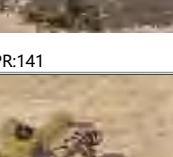
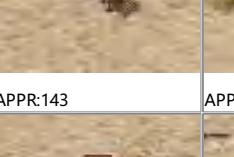
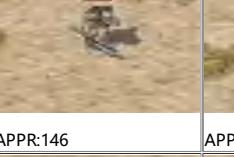
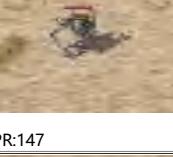
代码：238

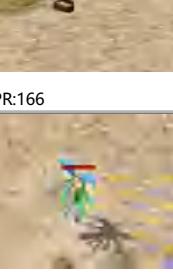
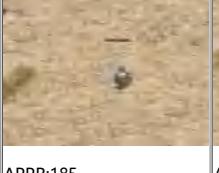
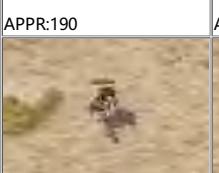
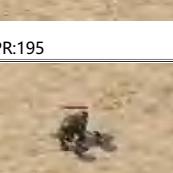
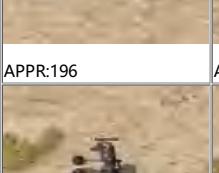
	代码: 239
	代码: 240
	代码: 241
	代码: 242
	代码: 243
	代码: 244
	代码: 245
	代码: 246
	代码: 247
	代码: 248
	代码: 249
	代码: 250
	代码: 251
	代码: 252
	代码: 253
	代码: 254
	代码: 255
	代码: 256
	代码: 257
	代码: 258
	代码: 259

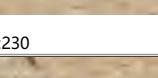
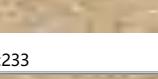
	代码: 260
	代码: 261
	代码: 262
	代码: 263
	代码: 264
	代码: 265
	代码: 266
	代码: 267
	代码: 268
	代码: 269
	代码: 270
	代码: 271
	代码: 272

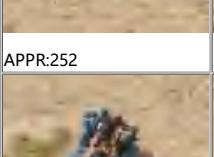
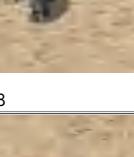
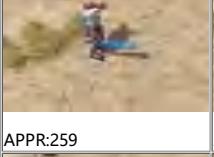
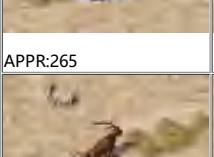
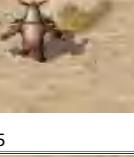
		
APPR:1	APPR:2	APPR:3
		
APPR:10	APPR:11	APPR:20
		
APPR:21	APPR:22	APPR:23
		
APPR:24	APPR:25	APPR:26
		
APPR:27	APPR:28	APPR:29
		
APPR:30	APPR:31	APPR:32
		
APPR:33	APPR:34	APPR:36
		
APPR:37	APPR:38	APPR:39
		
APPR:40	APPR:41	APPR:42
		
APPR:43	APPR:44	APPR:45

		
APPR:46	APPR:47	APPR:48
		
APPR:49	APPR:50	APPR:51
		
APPR:52	APPR:53	APPR:61
		
APPR:62	APPR:63	APPR:70
		
APPR:71	APPR:72	APPR:73
		
APPR:74	APPR:80	APPR:81
		
APPR:82	APPR:83	APPR:90
		
APPR:91	APPR:92	APPR:93
		
APPR:100	APPR:101	APPR:102
		
APPR:103	APPR:104	APPR:110

		
APPR:111	APPR:112	APPR:113
		
APPR:114	APPR:115	APPR:116
		
APPR:117	APPR:118	APPR:119
		
APPR:120	APPR:121	APPR:122
		
APPR:130	APPR:131	APPR:132
		
APPR:133	APPR:140	APPR:141
		
APPR:142	APPR:143	APPR:144
		
APPR:145	APPR:146	APPR:147
		
APPR:148	APPR:150	APPR:151
		
APPR:152	APPR:153	APPR:160

		
APPR:161	APPR:162	APPR:163
		
APPR:164	APPR:165	APPR:166
		
APPR:170	APPR:171	APPR:172
		
APPR:173	APPR:180	APPR:181
		
APPR:182	APPR:183	APPR:184
		
APPR:185	APPR:186	APPR:187
		
APPR:190	APPR:191	APPR:192
		
APPR:193	APPR:194	APPR:195
		
APPR:196	APPR:200	APPR:201
		
APPR:202	APPR:203	APPR:204

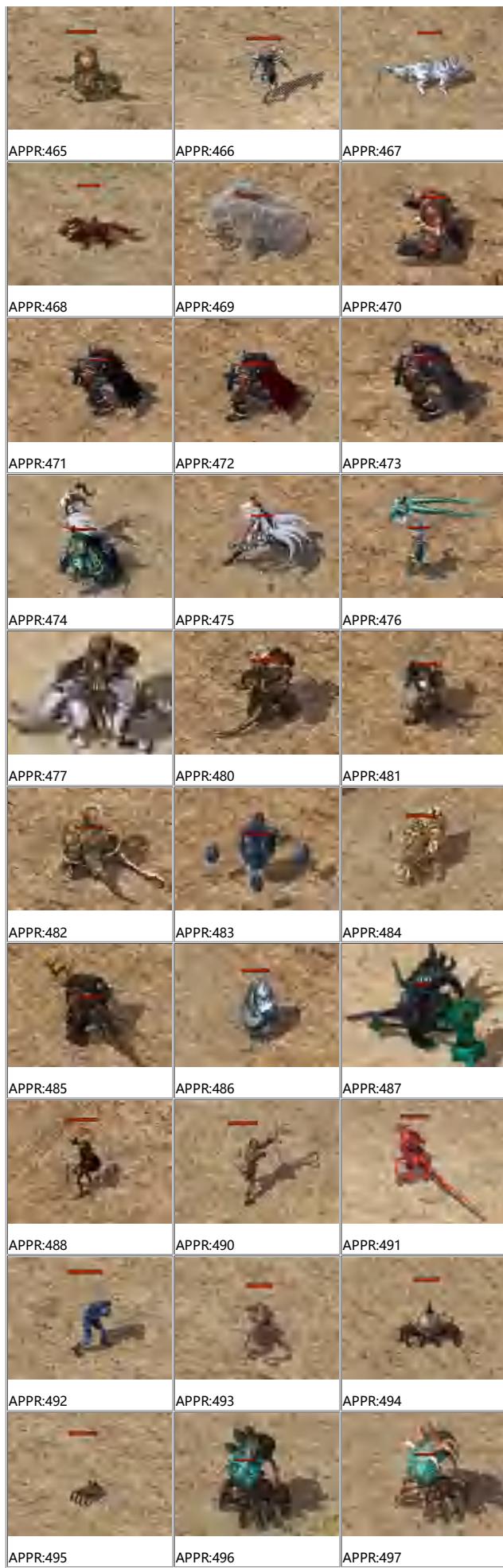
		
APPR:205	APPR:206	APPR:207
		
APPR:208	APPR:209	APPR:210
		
APPR:211	APPR:212	APPR:213
		
APPR:214	APPR:215	APPR:216
		
APPR:218	APPR:220	APPR:221
		
APPR:222	APPR:223	APPR:230
		
APPR:231	APPR:232	APPR:233
		
APPR:234	APPR:235	APPR:236
		
APPR:237	APPR:238	APPR:239
		
APPR:240	APPR:241	APPR:242

		
APPR:243	APPR:250	APPR:251
		
APPR:252	APPR:253	APPR:254
		
APPR:255	APPR:256	APPR:258
		
APPR:259	APPR:260	APPR:261
		
APPR:262	APPR:263	APPR:264
		
APPR:265	APPR:266	APPR:267
		
APPR:270	APPR:271	APPR:272
		
APPR:273	APPR:274	APPR:275
		
APPR:280	APPR:281	APPR:290
		
APPR:291	APPR:292	APPR:320

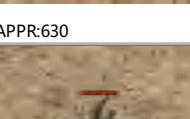
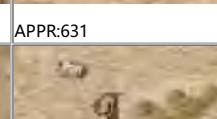
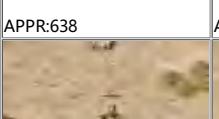
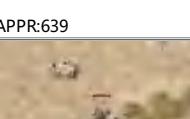
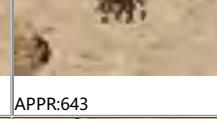
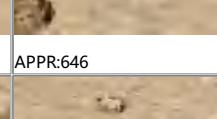


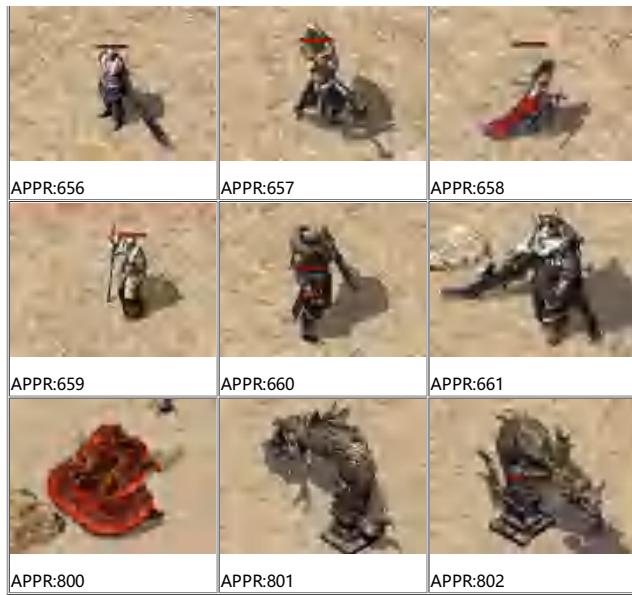


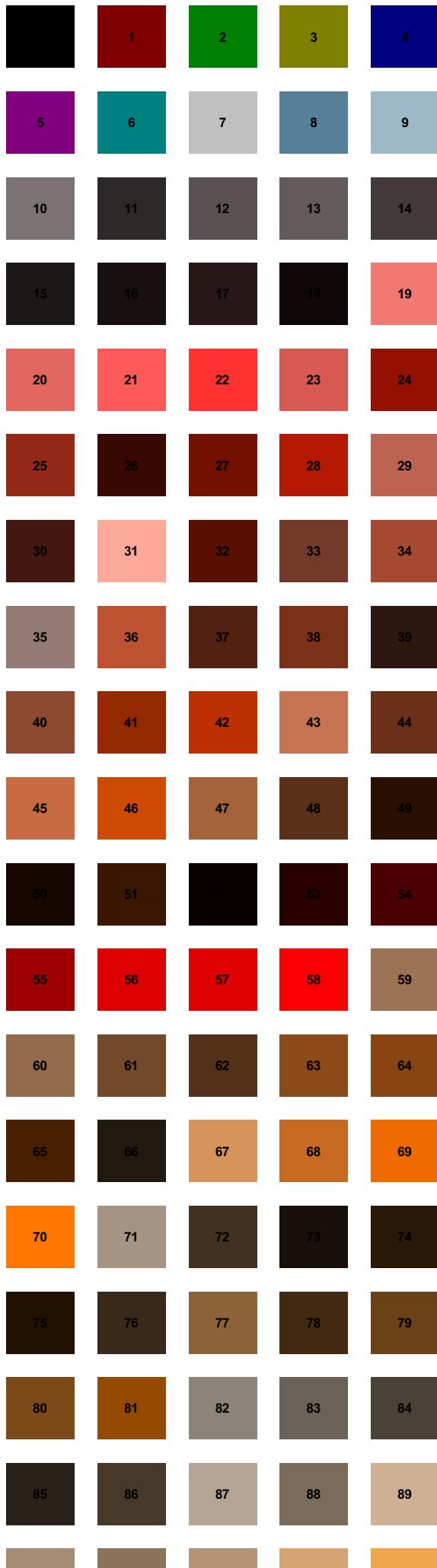


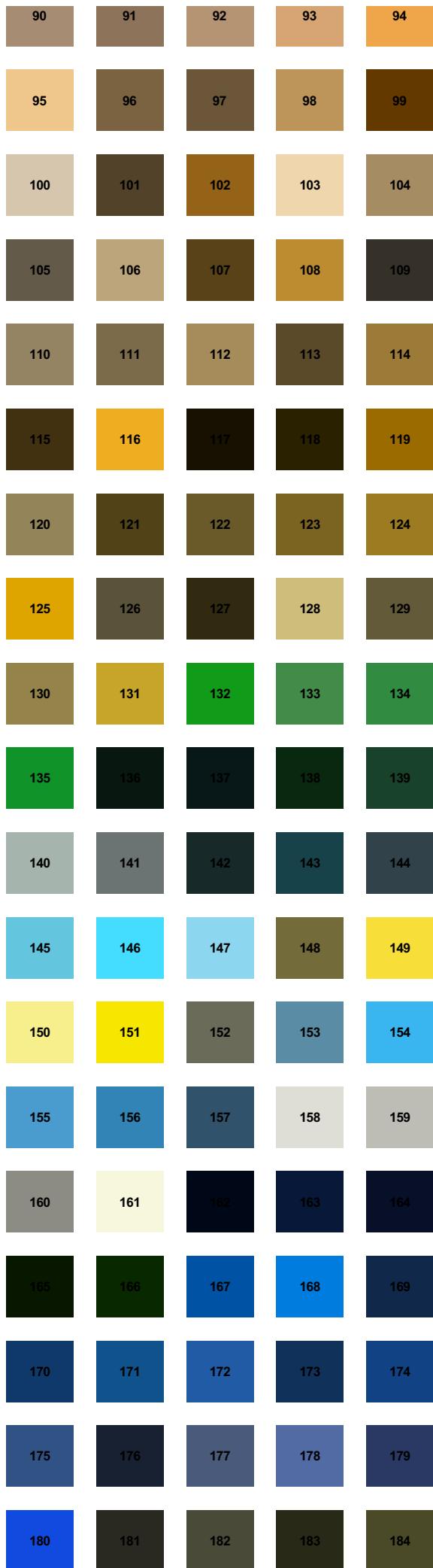




		
APPR:621	APPR:622	APPR:623
		
APPR:624	APPR:630	APPR:631
		
APPR:632	APPR:633	APPR:634
		
APPR:635	APPR:636	APPR:637
		
APPR:638	APPR:639	APPR:640
		
APPR:641	APPR:642	APPR:643
		
APPR:644	APPR:645	APPR:646
		
APPR:647	APPR:648	APPR:649
		
APPR:650	APPR:651	APPR:652
		
APPR:653	APPR:654	APPR:655









## 属性及技能伤害计算方式

计算细则参照64位M2源码计算规则整理。

系统设置：参数由M2设置

magicX： 对应cfg\_magic.xls相应技能X列设定的参数

attX： 人物扩展属性， X对应cfg\_att\_score.xls中000行的属性值

仅供策划参考一些对标数据，计算数据对标盛大，仅供参考！

仅供策划参考一些对标数据，计算数据对标盛大，仅供参考！

仅供策划参考一些对标数据，计算数据对标盛大，仅供参考！

### 攻击速度计算（64位暂时没有攻击速度参数）：

攻击速度影响攻击间隔时间，实际计算中以攻击间隔时间作为标准：

攻击间隔时间Interval：

攻击间隔（系统设定） - （攻击间隔（系统设定）/10 \* 攻击加速倍数） - 每点攻速减免时间\*攻击速度

攻击间隔时间最小以100毫秒为限制。

### 麻痹效果几率计算（技能附带麻痹不按照此方法）：

目标带防麻痹，麻痹无效；

触发条件，满足以下之一：

1. 有麻痹戒指等附带麻痹的装备：

Random(1000) <= ((目标抗毒/10+麻痹几率) \*100 - 目标防麻痹几率)。

2. 无麻痹戒指，有附加麻痹效果（脚本或装备赋予的临时附加属性）：

Random(1000) <= (附加属性麻痹几率\*100) - 目标防麻痹几率)。

### 技能攻击力计算部分：

注：个别技能攻击力计算可能有细微差别

幸运影响技能等级攻击力

条件： Random（最大幸运值 - 幸运值）=0

条件成立：

攻击力Power： 等级伤害上限(magic5)

条件不成立：

攻击力Power： 等级伤害下限(magic5) + Random（等级伤害上限(magic6) - 等级伤害下限magic5）

幸运影响技能攻击力

条件： Random（最大幸运值 - 幸运值）=0

条件成立：

攻击力Power： Power / (技能最大等级+1) \* (技能等级+1) + 技能伤害上限(magic9)

条件不成立：

攻击力Power： (Power / (技能最大等级+1) \* (技能等级+1) + 技能伤害下限(magic8) + Random（技能伤害上限(magic9) - 技能伤害下限(magic8)）) \* 技能强化系数(magic33)

### 火球术、大火球术

目标魔法闪避(att15)>Random(10)，未命中

### 雷电术、群体雷电术

目标魔法闪避(att15)>Random(10)，未命中

对不死类怪物，攻击力Power=Power\*1.5

群体雷电术对单个目标分别判断

### 灵魂火符

攻击力Power=Power\*灵魂火符攻击力倍数(系统设置)/100

目标魔法闪避(att15)>Random(10)，未命中

### 火墙

时长Time= 10\*(技能等级+1)/4

+ 技能伤害下限(magic8) + Random（技能伤害上限(magic9) - 技能伤害下限(magic8)） \* 技能强化系数(magic33)

+ (技能伤害下限(magic8) + Random（技能伤害上限(magic9) - 技能伤害下限(magic8)）) \* 0.5

### 气功波

人物等级>目标等级，且Random(20)>= (6 + 技能等级\*3 + 人物等级-目标等级)，推不动

### 彻地钉

Random(目标敏捷)>准确，未命中

### 寒冰掌

目标魔法闪避(att15)>Random(10)，未命中

人物等级>目标等级，且Random(20)>= (6 + 技能等级\*3 + 人物等级-目标等级)，推不动

### 灭天火

目标魔法闪避(att15)>Random(10)，未命中

对不死类怪物，攻击力Power=Power\*1.5

### 流星火雨

施放时，发动两次伤害

### 裂神符

弹射攻击力Power= (1 - 攻击力衰减(M2设置)/100)\*上一个目标收到的攻击力Power

Random(100) < (45+ 幸运值/最大幸运值(M2设置)，发生下一次弹射

至少弹射1次，即攻击到2个目标

最多弹射9次，攻击到10个目标

### 死亡之眼

主目标攻击力Power=Power\*威力倍数(M2设置)/100

死亡之眼火圈内目标攻击力Power=Power\*火圈威力倍数(M2设置)/100

当设置值需要药粉，施法者没有携带药粉，则无法对主目标释放紫毒（伤害加倍效果）

威力倍数（若有M2设置）

攻击力Power=Power\*威力倍数（系统设置）/100

技能伤害攻击力倍数

攻击力Power:

Power + 伤害增加(magic35) 或Power + (Power / 100 \* 伤害加成(magic35))

注：技能伤害增加和加成仅能设定一项

### 职业影响

幸运影响技能攻击力

条件： Random（最大幸运值 - 幸运值）=0

条件成立：

攻击力Power： Power + 攻魔道上限

条件不成立：

攻击力Power： Power + 攻魔道下限 + Random（攻魔道上限 - 攻魔道下限 + 1）

如果幸运值 < 0

攻击力 Power： Power + 攻魔道下限

注：攻魔道上下限，视技能对应的职业属性(magic10)确定

玩家攻击力加成：

攻击力Power:

Power \* (攻击倍数\*100+ 基础倍攻(att67))

## 普通攻击力计算（含普通攻击释放的战士技能）：

基础攻击力Power: 攻击下限 + Random(攻击上限 - 攻击下限)

幸运影响普通攻击力  
条件: Random(最大幸运值 - 幸运值) = 0  
攻击力Power: 攻击上限

如果幸运值 < 0, 且RANDOM(10-诅咒值) = 0时  
攻击力 Power: 攻击下限

**烈火剑法**  
攻击力Power:  
(Power + Power/100 \* (4 + 技能等级 \* 40)) / (技能最大等级 + 2) \* (技能等级 + 2) \* (烈火攻击倍数(系统设置) / 100)

**攻杀剑法**  
技能有强化时:  
攻击力Power:  
Power + (5 + 技能等级) \* 技能强化等级

**刺杀剑法**  
条件: 不选中“1格刀刺杀”(系统设置)  
攻击力Power:  
Power / (技能最大等级 + 2) \* (技能等级 + 2)

**半月**  
攻击力Power:  
Power / (技能最大等级 + 2) \* (技能等级 + 2)

**开天斩**  
攻击力Power:  
(Power/5 \* (技能等级 + 2) \* 1.33 \* 2) \* 开天斩攻击倍数(系统设置) / 100  
开天斩重击:  
条件: Random(开天斩重击几率) = 0  
攻击力Power:  
Power \* (开天斩重击倍数 / 100)

**逐日剑法**  
攻击力Power:  
( (Power/5 \* (技能等级 + 2) \* 1.33) \* 开天斩攻击倍数(系统设置) / 100  
+ 技能基础伤害下限(magic8) + Random(技能基础伤害上限(magic9) - 技能基础伤害下限(magic8)))  
\* (逐日攻击倍数(系统设置) \* 100)

未命中判定:  
条件: 准确 < Random(目标闪避(敏捷))  
攻击力Power = 0

**伤害计算部分:**  
基本攻击力(由技能或普通攻击计算得到的) Power  
攻击修正:  
攻击目标为动物、玩家、NPC、守卫 Damage=Power/1.2;  
其他情况Damage=Power

伤害Damage=Damage+技能威力增加或Damage+(Damage/100\*技能威力加成)  
伤害Damage=Damage+技能防御增加或Damage+(Damage/100\*技能防御加成)  
注: 技能伤害增加、技能攻击加成、技能防御增加、技能防御加由脚本SetMagicPower、SetMagicDefPower设置。  
致命一击  
条件: random(10000) < (神圣一击几率(att79) - 神圣抵抗(att90)  
伤害值: Damage\*3 + 神圣伤害(att80)  
以上计算直接得到实际伤害, 计算中止

**暴击**  
条件: Random(100) < (暴击率(att21) - 目标韧性(att23)+对怪暴击率(att72))  
伤害值Damage:  
Damage/100 \* 魔法/攻击暴击倍数(系统参数)  
+ Damage/100 \* (暴击伤害增加(att22) - 暴击伤害减免(att24))  
+ 对怪伤害(att74) + Damage/10000\*对怪增伤(att75)

**忽视防御**  
条件: random(10000) > (忽视目标防御(att28) \* 100 - 目标忽视防御抵抗(att85))  
伤害值Damage:  
条件成立:  
Damage + 穿透(att78)  
条件不成立:  
Damage  
- (目标最小魔防 + Random(目标最大魔防-目标最小魔防)+ 1)  
- (目标最小防御 + Random(目标最大防御-目标最小防御)+ 1)  
+ 穿透(att78)  
注: 物理攻击时仅计算防御部分, 技能攻击时仅计算魔防部分

对不死类怪物增伤  
伤害值Damage:  
Damage+ 神圣值

目标有魔法盾效果  
伤害值Damage:  
Damage \* 8 / ((4+魔法盾防御倍数(系统设定) / 100) \* (魔法盾技能等级+2))

**PK增减伤:**  
伤害值Damage:  
Damage  
+ Damage/10000 \* PK增伤(att76)  
- Damage/10000 \* 目标PK减伤(att77)  
+ 对人伤害(att68)

**格挡:**  
条件: random(10000) < 格挡概率(att63)  
伤害值Damage:  
Damage  
+ Damage/100 \* (增加攻击伤害(att25) - 魔法伤害减少(att27)或物理伤害减少(att26))  
+ Damage/10000 \* (对战(法、道)增伤(att54, att56, att58) - 目标对战(法、道)减伤(att55, att57, att59))  
+ Damage/100 \* 战(法、道)对怪威力系数(系统参数)  
+ Damage/100 \* 战(法、道)玩家相互攻击加成(系统参数)  
- Damage/1000 \* 目标伤害格挡(att64)

怪物攻击玩家减伤:  
伤害值Damage:  
Damage - Damage/10000 \* 目标受怪减伤(att82)

目标中毒情况: (TBaseObject.StruckDamage)

红毒  
伤害值Damage:  
Damage \* 红毒减防量(系统参数) / 10  
紫毒, 死亡之眼击中的目标  
伤害Damage:  
Damage \* 紫毒伤害加成(系统参数) / 10

攻击前触发  
伤害Damage: 修改为脚本设定或计算后的伤害值

脚本设置人物伤害吸收: (TBaseObject.DamageHealth)  
条件: random(100) < 伤害吸收几率  
伤害值Damage:  
Damage - Damage/100\*伤害吸收比率

魔法怪物，魔法值是单次伤害的上限

条件：怪物有设定的魔法值

伤害值Damage:

Min(Damage, 怪物魔法值)

目标有护身戒指 (TBaseObject.DamageHealth)

按照Damage\*1.5 扣减魔法值，得到新的伤害值Damage，如魔法值足够抵抗，则不减HP

防止秒杀：(TBaseObject.DamageHealth)

条件：1. Damage > 目标当前HP；2. 全局防秒杀（系统设置）或 玩家血量保护值（脚本设定）

伤害值Damage:

目标最大血量 - 目标最大血量/100 \* (血量保护(系统设置)或玩家血量保护值(脚本设定))

**其他伤害说明：**

RangeHarm脚本命令，伤害计算顺序：

1. 先计算附加属性中的伤害（参数5：4=吸血, 6真实伤害数值, 12最大hp百分比真实伤害, 13当前hp百分比真实伤害），其中吸血效果计算后，目标HP至少保留1点。

2. 再计算脚本伤害值（参数4：伤害值(计算防御)）

**道士施毒术计算：**

中毒判定：

目标防中全毒概率(att48)>0 时，Random(10000)<=(10000-目标的毒物躲避(att16)-70- 目标防中全毒(att48))

目标防中全毒概率(att48)<=0 时，Random(目标的毒物躲避(att16) + 70) <= 60

**绿毒**

中毒点数：

Point0= 320/(技能等级\*3+3) + 40/3 +基础伤害下限(magic8)+RANDOM(基础伤害上限(magic9)-基础伤害下限(magic8))) + 技能攻击力Power(具体见技能部分)

实际中毒点数

Point=Point0\*技能等级/施毒点数控制(系统设置)/3

中毒时间：

不需要灵符时：Time=Point0\*施毒点数控制(系统设置)/100, 但不大于中毒最大时间(系统设置)

需要灵符时：Timer=Point0

**红毒**

中毒点数：

Point0= 240/(技能等级\*3+3) + 10 +基础伤害下限(magic8)+RANDOM(基础伤害上限(magic9)-基础伤害下限(magic8))) + 技能攻击力Power(具体见技能部分)

实际中毒点数

Point=Point0\*技能等级/施毒点数控制(系统设置)/3

中毒时间：

不需要灵符时：Time=Point0\*施毒点数控制(系统设置)/100, 但不大于中毒最大时间(系统设置)

需要灵符时：Timer=Point0

**杀怪爆物品爆率计算：**

摇点nRate= MaxPoint (怪物物品掉落文件中的分母) \*10000/(杀怪爆率\*100 + 攻击者的杀怪掉落概率(att65))

阈值iValue=SelPoint (怪物物品掉落文件中的分子)

杀怪爆率：默认100，可由脚本KillMonBurstRate修改

当Random(nRate)<iValue时，爆出对应的物品。

## 宝箱命中几率算法：

实际运算步骤：

1. 背包扩充卷#1#1|技能残卷#1#5|金砖#5#15|鹿肉#5#30 四选一

2. 比如：选中 金砖#5#15，产生一个随机数X (0-99)，如 X>几率值 (15)，则选中，否则，重新执行步骤1

最终选中比率：

背包扩充卷#1#1|技能残卷#1#5|金砖#5#15|鹿肉#5#30

单项权重：99-几率值

背包扩充卷-98|技能残卷-94|金砖-84|鹿肉-84

背包扩充卷选中的几率= 98/ (98+94+84+84) =98/360= 27.22%

## Excel表结构详细说明

表单存放路径: \Mir200\Envir\Data

引擎服务端只读取以下表格，服务端表格相关TXT及DB文件引擎不会读取  
如果发现表格无效的情况，请打开该表格另存为(97~2003).xls格式

表名	说明	备注
cfg_equip.xls	装备道具表(原StdItems.DB)	参照表对应字段进行配置
cfg_item.xls	技能表(原Magic.DB)	参照表对应字段进行配置
cfg_monster.xls	怪物表(原Monster.DB)	参照表对应字段进行配置
cfg_startpoint.xls	自定义绘制安全区表(原StartPoint.txt)	配置方法及说明
cfg_level.xls	基础等级属性配置表(原Exps.ini)	参照表对应字段进行配置
cfg_sound.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	声音配置表(原客户端Wav, sound.lst)	参照表对应字段进行配置
cfg_mongen.xls	刷怪配置表(原mongen.txt)	<b>64位引擎专用</b>
cfg_npclist.xls	NPC配置表(原MerChant.txt)	参照表对应字段进行配置
cfg_recycling.xls	回收配置表	参照表对应字段进行配置

其他表说明（按首字母排列）

64位引擎修改以下表结构及参数时，请务必使用工具转换LUA表并放置客户端目录下 跳转操作方法

LUA表存放客户端目录: dev\scripts\game\_config

cfg\_bubble.xls

表名	说明	备注
cfg_att_score.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	装备属性配置表 原战斗力参数请在M2-工具进行配置	参照表对应字段进行配置
cfg_auction_type.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	拍卖行分配表	参照表对应字段进行配置
cfg_boss_drop.xls	怪物掉落表	配置方法及说明
cfg_box.xls	宝箱配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_buff.xls	配置及一些功能及效果	参照表对应字段进行配置
cfg_custpro_caption.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	自定义属性配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_damage_number.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	飘血配置表	配置方法及说明
cfg_game_data.xls (已集成至客户端CTRL+F6和M2进行配置)	功能相关配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_kuafuval.xls (已集成至客户端M2进行配置)	跨服变量配置	配置方法及说明
cfg_magicinfo.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	技能动作类型配置	<b>支持自定义类型</b>
cfg_skill_present.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	自定义特效类型	<b>支持攻击特效、技能施法效果</b>
cfg_monattack.xls (M2-工具进行配置-写回原表方式)	自定义怪物攻击方式配置	参照表对应字段进行配置
cfg_mapdesc.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	小地图标注配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_menulayer.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	系统功能页签配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_model_info.xls	特效模型配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_newtask.xls	任务面板配置表	配置方法及说明
cfg_pick_set.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	内挂道具分类表	<b>关联装备道具表pickset字段配置</b>
cfg_setup.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	内挂配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_sound.xls (已集成至客户端CTRL+F6进行配置)	音效配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_store.xls (已集成至M2-工具进行配置)	商城物品配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_suit.xls (已集成至M2-工具进行配置)	套装配置表	配置方法及说明
cfg_magickustom.xls	自定义技能表	参照表对应字段进行配置
cfg_redpoin.xls	红点配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_bubble.xls	气泡配置表	参照表对应字段进行配置
cfg_levelng.xls	内功等级表	参照表对应字段进行配置

**全套表下载并更新最新字段操作方法:**

将引擎包内 (**表格更新.exe**工具及**表结构**文件夹) 复制到需要更新版本的根目录下(例: D:/MirServer) 目录

打开工具选择导出根目录(例: D:/MirServer) 点击**执行**, 更新出来的表格文件将在(D:/MirServer/Mir200/Envir/data/更新表格) 目录中

查看表格无任何问题后覆盖到data目录下即可(请注意备份原data目录下表格, 避免出错时无法补救)

## 数字飘血配置表

图片资源默认读取目录

res\private\damage\_num

自定义飘血可搭配**HUMANHP**命令参数3进行配置

ascii码介绍：图片高度，宽度要一样 1个字符为一个码 汉字为2个字符

下面如果非专业人士看不懂，就复制一个res\private\damage\_num目录下的图片对好位置改改换个名字调用即可

ASCII值	控制字符	ASCII值	控制字符	ASCII值	控制字符	ASCII值	控制字符
0	NUL	32	(space)	64	@	96	,
1	SOH	33	!	65	A	97	a
2	STX	34	*	66	B	98	b
3	ETX	35	#	67	C	99	c
4	EOT	36	\$	68	D	100	d
5	ENO	37	%	69	E	101	e
6	ACK	38	&	70	F	102	f
7	BEL	39	~	71	G	103	g
8	BS	40	{	72	H	104	h
9	HT	41	}	73	I	105	i
10	LF	42	*	74	J	106	j
11	VT	43	+	75	K	107	k
12	FF	44	-	76	L	108	l
13	CR	45	=	77	M	109	m
14	SO	46	_	78	N	110	n
15	SI	47	/	79	O	111	o
16	DLE	48	\	80	P	112	p
17	DC1	49	1	81	Q	113	q
18	DC2	50	2	82	R	114	r
19	DC3	51	3	83	S	115	s
20	DC4	52	4	84	T	116	t
21	NAK	53	5	85	U	117	u
22	SYN	54	6	86	V	118	v
23	TB	55	7	87	W	119	w
24	CAN	56	8	88	X	120	x
25	EM	57	9	89	Y	121	y
26	SUB	58	:	90	Z	122	z
27	ESC	59	,	91	[	123	[
28	FS	60	<	92	]	124	]
29	GS	61	=	93	^	125	^
30	RS	62	>	94	_	126	_
31	US	63	?	95	-	127	DEL

## 页签开启条件配置

改变对应页签名称，需要转为LUA表放置前端进行读取才会更新显示

cfg\_menulayer.xls表配置显示条件:openlevel\_id字段改成condition 3.4以后引擎show字段取消不再支持

配置字段	说 明	格式例子
1	大于等于该等级(≥1级)	\$(LEVEL)>=1
2	小于该等级(<100级)	\$(LEVEL)<100
3	大于等于该转生等级(≥10转)	\$(RELEVEL)>=10
4	小于等于该转生等级(<10转)	\$(RELEVEL)<10
5	大于等于该开服天数(≥2天) <\$KFDAY>	\$(KFDAY)>=2
6	小于该开服天数(<5天)	\$(KFDAY)<1
7	职业需求(0.战士 1.道士 2.法师)	\$(JOB)=1
10	攻击力需求(大于10点攻击力)	\$(MAXDC)>=10
11	魔法需求(大于10点魔法力)	\$(MAXMC)>=10
12	道术需求(大于10点道术)	\$(MAXSC)>=10
13	元宝大于等于(元宝≥100)	\$(MONEY,2)>=100

cfg\_menulayer.xls表配置显示条件:openlevel\_id字段改成condition 3.4以后引擎show字段取消不再支持

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>

点击屏幕特效:

自行添加特效ID:5011和5012不想要点击屏幕特效(类型4)可以把这2个ID删除掉

怪物点击选取模式:

当配置的怪物没有影子的时候可以在cfg\_model\_info表AC列shadow字段配置为1(不计算影子点击范围)

### game\_data配置新增字段

按需配置，引擎包中自带的全部表没有以下字段

配置字段	配置	格式例子
gameOption_WalkOnly	1/0	是否开启走代替跑
setTipsFontSizeVspace	18#2 20#3	配置TIPS的名称、备注的字体大小和上下行间隔 格式：移动端字体大小#间隔 PC端字体大小#间隔 例子： 18#2 20#3 默认为空白
attr_not_hint	5#10	可设置cfg_attr_score某些ID属性不飘字 通过#分割多个
MonDropType	1/0	是否开启新怪物掉落模式(新掉落参照cfg_boss_drop表配置)
hideSpriteHp	1/0	是否隐藏小精灵血条
NeedResetPosWithChat	1#2#3#4#5#6#7#8#9	1-6: 快捷栏 7: 自动提示Tips(自动寻路, 挂机等) 8: 左侧龙头 9: 血球 1-6快捷栏为下滑至最底部 8-9为直接隐藏 [@OpenBottomUI]//展开时QF触发! [@CloseBottomUI]//收起时QF触发!
sceneFontSize	14	调整手机端字体大小
sceneFontSize_pc	14	调整PC端字体大小
UseMonExpEffect	1	怪物死亡掉落经验特效开关(0=关闭 1=开启)(默认调用: 图片路径res\public\lizi.png—特效ID5057—特效ID5058)
ShowBuffList		BUFF图标配置：挂接点(主界面ID)#坐标X#坐标Y#宽#高#显示个数#滑动方向#tips显示方向#倒计时X#倒计时Y#层数 X#层数Y#倒计时字体色号#叠加层字体色号#图标大小(0默认, 格式: 40*40)   PC端  滑动方向: 1竖向 2横向 默认2  ; tips显示方向 ; 0 1 2 ; ↗ ↑ ↘ ; 3 ← ● → 4 ; ↙ ↓ ↘ ; 5 6 7  Tips换行用“^”符号
JPContainstr		参照下方 <a href="#">配置1.</a> 极品配置类型, 格式: 1#2#3
isHideAuctionGuild		拍卖行(行会拍卖栏)默认(0为显示, 1为隐藏, 默认为0) 需配合客户端参数设置生效
UseNewHitDmgType		是否开启ATT表支持战士隔位技能伤害(0为关闭, 1为开启, 默认为0)
showFewhp		离开视野血条刷新
closeHighRateTips		客户端检测高帧率弹窗(填0或空=开启, 填1=关闭)
NoShowItemDropEff		是否物品掉落弹起效果(0为开启, 1为关闭, 默认为0)
monster_hp_count	1000	怪物大血条单条血量设置(血条数量显示, 总血量÷设置血量=条数)
bangdingguize	1#2#3	规则1#规则2 (包含#分割=物品有一个绑定规则时显示锁图标与已绑定标记) 规则1&规则2 (满足&分割物品有全部绑定规则时显示锁图标与已绑定标记)
PCPropertyNotAdapet		PC端是否根据自定义UI聊天框适配(0为默认, 1为适配, 默认为0)
itemLock		是否显示锁图标(0=背包, 1=所有, 2=不显示)
PCAassistNearShow		PC端导航栏显示任务/附近按钮(0为默认, 1为开启, 默认为0)
WorldSayNoItem		配置世界聊天是否使用千里传音/传音筒(0为使用, 1不使用, 默认为0)
itemTypeName	31#道具 41#材料	道具类TIPS窗口显示对应icon及相关道具类型(道具类型名 StdMode#道具名 StdMode#道具名1 没有或默认类型: 道具 0时为不显示)
UseBindMoneyType		是否开启根据扣除的货币ID进行延续扣除(0为不开启, 1开启, 默认为0)  开启示例: ITME表关联货币为2#3#4, 当我们扣除货币3的时候只会扣除3和4不会扣除2
disBuffHideEffect		不显示隐身半透明效果配置(0为透明, 1不透明, 默认为0)
disHeadLookHumanoid		禁止查看人形怪装备(0为可以查看, 1禁止查看, 默认为0)
bag_row_col_max	8 5	PC端一整页大背包配置(需替换原有PC端背包资源) 列#行(默认是8*5)
PCFontConfig	2#12	PC端及面板支持宋体并可统一设置PC字体大小 字体#大小(字体: 1黑体 2宋体 大小: 0默认 大于0为字体大小)
PCShowSelectChannels	2#4#5#6#7#8	PC端CU1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), 频道#频道(说明书搜索“聊天触发”对应需要的ID)
PCMainMiniMapSize	120#120 0&150#150	PC主界面小地图两种尺寸设置 一级地图宽#一级地图高 是否开启(0,1) #二级地图宽#二级地图高  开启PC端二级小地图示例: 120#120 0&150#150  关闭PC端二级小地图: 120#120 1
PushIntervalTime	270	野蛮类推动速度设置(间隔速度: 建议设置方式:M2跑步速度除2)
CancelDefaultMiniMap		无小地图时是否显示默认(默认为显示一张黑底地图) (0为显示, 1不显示, 默认为0)
SortConfig	1#3#2 2#0#2 3#1#2 4#2#2 5#3#1 6#13#2 7#10#2 8#11#2 9#12#2 10#13#1 11#3#富豪榜	排行榜 (面板ID#职业#类型 面板ID#职业#类型)  (*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))
Texture2DAntialiasEnabled		PC端抗锯齿模式(0为不开启, 1为开启, 默认为0) 推荐设置为: 1
pc_tips_attr_alignment		属性名称跟数值的间距推荐设置为: 60
IgnoreMon		半月怪物, 其他怪物正常触发半月, 用于忽略拾取小精灵触发半月刺杀问题  配置格式:怪物id#怪物id
check_skill_neighbors		内挂群体技能新方式(1为开启 群怪才放群体技能)
AbilInfoEx		属性栏自定义标题, 每行标题用 分割, 支持变量:M2设置-红点设置-添加U91变量到红点, &TMONEY/元宝&这种, M2红点不用设置

CHATCDS	1 10 1 1 1 1 1 1 1 1	聊天框发送间隔秒数:系统 喊话 私聊 行会 组队 世界 国家 联盟 (其中喊话M2-参数设置-信息控制-喊话间隔上可以设置)
MobileChannelNotShow	1#3#5	手机端隐藏频道配置:1=系统2=喊话3=私聊4=行会5=组队6=附近7=世界8=国家9=联盟 (#分隔 频道id#频道id)
show_equip_mask		隐藏系统, 私聊, 组队频道示例: 1#3#5 无法穿戴的装备显示一层红色遮罩(1=开启遮罩)
tipsButtonOut		TIPS穿戴/拆分/使用按钮是否在外框显示(1=开启)
monster_force_show_hp		PC端鼠标移至怪物身上是否显示血量开关(1=开启)
newSetup		新内挂面板开关(1=开启)
tips_star_custom	2#1000&1001&1002#5#10#20#20 2#1000&1001&1002#5#10#20#20	图片格式: (1#图片编号1&图片编号2&图片编号3#横向间隔#纵向偏移#单个特效宽度#单个特效高度 PC) 特效格式: (2#特效ID1&特效ID2&特效ID3#横向间隔#纵向偏移#单个特效宽度#单个特效高度 PC) 特效: 个位特效ID1=1-9星, 十位特效ID2=10-99星, 百位特效ID3=100-999星 ,例:999星组合显示个位,十位,百位3个特效, 图片:读取路径 (. ,res\private\item_tips)
WeaponLooksOrderUp	0#0 1#0 2#0 3#0	武器显示在衣服外层格式:方向(0-7)#动作ID 方向(0-7)#动作ID 方向(0-7)#动作ID&模型表编号#模型表编号 动作ID说明:待机=0物理攻击=2魔法攻击=3行走=1出生=9死亡=4跑步=5采矿=10展示=6采集=8预备攻击=11被攻击=7 <b>说明:武器衣服外观显示的层级</b>
disableKeys	1	是否禁止自动战斗快捷键 设置为1=禁止
HeroStateHideWithAssist	1	英雄信息栏跟随导航栏隐藏显示变动 设置为1=开启
dark	1	黑夜系统 设置为1=开启, 关联M2-假人设置-关照系统勾选禁止免蜡烛-地图参数填dark
goods_item_star_styleid	10001#20#20 10001#20#20	加星文字颜色坐标设置 特效格式: 手机颜色ID#X偏移#Y偏移 PC颜色ID#X偏移#Y偏移 <b>说明: 默认颜色ID为: 116, 颜色ID配置表(手机端: cfg_colour_style, PC端: cfg_colour_style-win32)</b>
BagSUILoadDelay	1	背包自定义按钮自动适配偏移配置 设置为1位开启
skill_move_main	1	0=开启 默认和填1=关闭PC端技能按钮拖拽
off_horse_launch	1	填1=骑马状态下不能释放所有技能 填0或空=自动魔法盾
horse_down	1	填1=有攻击动作时自动下马
setTipsAttrTitle	[基础属性]: #154 [元素属性]: #154 [附加属性]: #154 [物品来源]: #154 [宝石属性]: #154	基础属性文字配置
NoMonDmgSkillID	火墙#冰咆哮	禁止74和75号属性切割技能, 多个技能用#号连接
ShowSkillCDTime	1	开启技能按钮数字CD显示
bag_storage_row_col_max	12 8	配置仓库大格
FindDropItemRange	12	自动捡取范围识别配置
defaultJob	0	0-战士 1-法师 2-道士, 创角打开默认职业
RankDesc	1#级 2#级 3#级 4#级 5#转 6#级 7#级 8#级 9#级 10#转 11#富豪积分	排行榜排序数值的后缀字符 (格式: 面板ID#字符 面板ID#字符)
AutoMoveRange_Chat	3	聊天框BOSS寻路目的地范围(有阻挡时范围填0或1会导致到达不了)
hideRankHeadCapShow	0	排行榜斗笠头盔(0=显示, 1=不显示)
OpenGUI	0	内功客户端(0=关闭, 1=开启)
syshero	0	英雄的装备界面(0=分开界板, 1=二合一界板) [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isShowAttributeTips	0	是否显示属性飘字(0=不显示 1=显示) [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
buttonSmall	1000	小倒计时毫秒 [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isHideAuctionGuild	0	是否隐藏行会拍卖行(0=不隐藏 1=隐藏) [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isSingleJob	0	是否单职业(0=否, 1=是) [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isSingleSex	0	是否单性别(0=否, 1=男, 2=女) [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isRandomJob	0	标识开启随机职业(0=不随机, 1=随机) //单职业开启时, 无效 [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
isRandomSex	0	标识开启随机性别(0=不随机, 1=随机) //单性别开启时, 无效 [配置字段后, gameopt.txt配置不会再生效]
HideNghud	0	隐藏内功条(0不隐藏 1=隐藏)
SUI_FONT_PATH	"fonts/font1.ttf"	脚本NP界面字体文件路径统一配置
firstHeroAutoUse	0	优先提示英雄穿戴(0不开启 1=开启)
auto_set_topHat_posY	0	顶戴显示位置默走新配置 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)
RedPointValue		根据m2-功能设置-其他设置-前端变量推送 对应变量 增加前端面板显示变量
ide_Select_Collection	1	隐藏采集怪弹窗1=不弹
MobileMainMaxChatNum	7	配置手机端主界面聊天栏最大显示条数
DEFAULT_FONT_SIZE	16	字体大小 (游戏里90%以上字体大小会根据这个改变)

#### 配置1. 极品配置类型:

0. AC
1. MAC
2. DC
3. MC
4. SC
5. 幸运
6. 准确
7. 敏捷
8. 攻击速度
9. 魔法躲避
10. 毒物躲避
11. 体力恢复
12. 魔法恢复
13. 中毒恢复

## 15. 沙巴克武器升级标记

- 20. 物理伤害减少
- 21. 魔法伤害减少
- 22. 忽视目标防御
- 23. 所有伤害反弹
- 24. 人物体力增加
- 25. 人物魔力增加
- 26. 增加目标爆率
- 27. 神 圣
- 28. 强 度
- 29. 诅 咒
- 30. 暴击率
- 31. 暴击伤害
- 32. 攻击伤害
- 33. 神秘戒指 神秘手镯 神秘头盔 三个装备是否被穿戴过 => 在 祝福罐, 聚灵珠 这个位置表示是否重置 当前持久为 0
- 40~44. 脚本使用
- 45. 装备投保次数

46. 限时道具激活方式 值=101-102穿戴激活, 103-104拾取激活, 0为不激活

47~48. 设置背包特效与装备内观特效, 脚本命令 SETITEMEFFECT SETITEMLOOKS

49. 拍卖行

50. 用来记录剩余时间(秒), 到期后, 自动销毁, 只针对穿着装备/称号

51. 物品规则。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

52. 物品名字颜色

53. 装备升级次数或星星数量

68. 装备自定义属性标记 1代表有自定义属性

69. 装备标记, 脚本使用, 一共有32个标记, 位运算, 注意使用转换成无符号的

PS: 因镶嵌宝石没有实际的编号设定, 镶嵌宝石后请自行设置40~44其中一个属性类型, 用于判断镶嵌宝石是否为极品。

---

## 配置2. 客户端设置显示绑定规则

- 1. 禁止扔
- 2. 禁止交易
- 3. 禁止存
- 4. 禁止修
- 5. 禁止出售
- 6. 禁止爆出
- 7. 丢弃消失
- 8. 死亡必爆
- 9. 禁止拍卖
- 10. 禁止挑战

## **QManage.txt** (简称QM)

### **登录脚本** (通俗叫法)

---

1. 服务端启动触发[@Startup]
2. 玩家登录触发[@Login]
3. 个人定时器、全局定时器[@OnTimerX]、[@OnTimerExX]
4. 全服调用[GMEXECUTE StartQuest]
5. 行会变量申明 [@LoadGuild]

## QFunction-0.txt

功能脚本(通俗叫法)用于实现各种与脚本有关的功能

以下攻击触发相关的常量都不是唯一性,请按照自身需求对应常量表合理使用

触发字段	关联常量	关联参数	说明
[@MagicAttack]	<\$CURRENSEMAGICID>使用技能ID <\$CURRRTARGETNAME>目标名称	●	魔法攻击触发
[@Attack]	<\$CURRENSEMAGICID>使用技能ID <\$CURRRTARGETNAME>目标名称	●	物理平砍攻击触发 瞬发技能也为物理(如烈火、逐日等)
[@Struck]	<\$CURRENSEMAGICID>使用技能ID <\$CURRRTARGETNAME>目标名称	●	被物理攻击触发
[@MagicStruck]	<\$CURRENSEMAGICID>使用技能ID <\$CURRRTARGETNAME>目标名称	●	被魔法攻击触发
[@MagSelfFuncX]	请按照自身需求对应常量表合理使用	●	对自身使用技能触发 触发字段X代表magic表中技能ID
[@MagTagFuncX]	请按照自身需求对应常量表合理使用	●	对目标使用技能自身触发
[@MagTagFuncExX]	请按照自身需求对应常量表合理使用	●	对目标使用技能目标触发
[@MagMonFuncX]	请按照自身需求对应常量表合理使用	●	对目标怪物使用技能目标触发
[@MobTreachery]	<\$MOBTREACHERYNAME>叛变的宝宝名称	●	宝宝叛变触发
[@HeroMobTreachery]	<H. \$MOBTREACHERYNAME>英雄叛变的宝宝名称	●	英雄宝宝叛变触发
[@Slaveupgrade]	<\$SLAVEUPGRADENAME>升级的宝宝名称	●	宝宝升级触发
[@Slavebb]	<\$SLAVEBBNAME>获得的宝宝名称	●	获得宝宝触发
[@SelfKillSlave]	●	●	宝宝死亡触发
[@MagicAttackPet]	●	●	宝宝魔法攻击触发
[@StruckPet]	●	●	宝宝被物理攻击触发
[@MagicStruckPet]	●	●	宝宝被魔法攻击触发
[@StruckDamageBB]	●	●	宝宝被攻击前触发
[@AttackDamageBB]	●	●	宝宝攻击前触发
[@MagicStruckPet]	●	●	宝宝被魔法攻击触发
[@heroSlavebb]	●	●	英雄获得宝宝触发
[@GuildAddMember]	●	●	加入行会前触发
[@GuildDelMember]	●	●	退出行会触发
[@UpdateGuildNotice]	●	●	编辑行会公告前触发
[@SetRankNameX]	●	●	行会编辑封号前触发(X代表: 1-5个行会封号)
[@GuildDelMemberBefore]	●	●	退出行会前触发
[@GuildChiefDelMember]	●	●	掌门踢出行会成员前触发
[@GuildCloseBefore]	●	●	解散行会前触发
[@SetGuildRank1]	●	●	任命掌门人前触发
[@SetGuildRank2]	●	●	任命副掌门前触发
[@SetGuildRank3]	●	●	任命成员3前触发
[@SetGuildRank4]	●	●	任命成员4前触发
[@SetGuildRank5]	●	●	任命成员5前触发
[@InitGuild]	●	●	邀请入会前触发
[@HeroAttack]	●	●	英雄物理攻击触发
[@HeroMagicAttack]	●	●	英雄魔法攻击触发
[@HeroStruck]	●	●	英雄被物理攻击触发
[@HeroMagicStruck]	●	●	英雄被魔法攻击触发
[@ScatterBagItems]	●	●	击杀目标爆物品触发
[@KillPlay]	<\$KILLPlayNAME>杀死的人物名称	●	杀死人物触发
[@KillMon]	<\$KILLMONNAME>杀死怪物名称	●	杀死怪物触发
[@OnKillMob]	<\$KILLMONNAME>杀死怪物名称	●	杀死怪物触发需要在mapinfo地图参数增加ONKILLMON
[@GroupCreate]	●	●	创建队伍时触发(组队)
[@StartGroup]	●	●	创建队伍前触发(组队)
[@LeaveGroup]	●	●	离开队伍时触发(组队)
[@GroupDelMember]	●	●	删除组队成员触发
[@GroupAddMember]	●	●	添加组队成员触发
[@GroupKillMon]	●	●	组队杀怪触发
[@GETGROUPCOUNT]	●	●	获取组队成员人数
[@CarPathEnd]	●	●	镖车到达指定位置触发(配置详情参照押镖系统说明)
[@LeaveDart]	●	●	镖车切换地图触发(配置详情参照押镖系统说明)
[@CarFindMaster]	●	●	镖车进入自动寻路范围触发(配置详情参照押镖系统说明)
[@SlaveDamage]	●	●	镖车被攻击触发(配置详情参照押镖系统说明)
[@HitSlave]	●	●	攻击别人镖车触发(配置详情参照押镖系统说明)
[@TakeOffExchange]	●	●	脱下装备进入背包前触发
[@TakeOnEx]	<\$CURRENTAKETEMPOS>装备位置 <\$CURRTEMNAME>物品名称 <\$CURRTEMMAKEMINDEX>唯一ID	●	人物穿戴任意装备触发
[@HeroTakeOffExchange]	●	●	英雄脱下任意装备前触发
[@HeroTakeOnEx]	●	●	英雄穿戴任意装备触发
[@HeroTakeOffEx]	●	●	英雄脱下任意装备触发
[@TakeOffFx]	<\$CURRENTAKETEMPOS>装备位置 <\$CURRTEMNAME>物品名称 <\$CURRTEMMAKEMINDEX>唯一ID	●	人物脱下任意装备触发
[@HeroTakeOnX]	●	●	英雄穿戴装备触发,X代表装备位置
[@HeroTakeOffX]	●	●	英雄脱下装备触发,X代表装备位置
[@KUAFUEND]	●	●	跨服结束触发(参照跨服系统说明)
[@KFLOGIN]	●	●	跨服成功触发(参照跨服系统说明)
[@kfsynvarX]	●	●	同步跨服变量触发,X为回调ID(参照跨服系统说明)
[@TakeOnX]	●	●	穿戴装备触发,X代表装备位置
[@TakeOffFX]	●	●	脱下装备时触发,X代表装备位置
[@DropUseItemsX]	参照装备投保	●	已投保装备掉落触发,X代表装备位置
[@pickTask]	●	●	接取任务系统(参照任务系统)
[@ClickNewTask]	●	●	点击任务触发(参照任务系统)

[@ChangeTask]	●	●	刷新任务触发(参照任务系统)
[@CompleteTask]	●	●	完成任务触发(参照任务系统)
[@DeleteTask]	●	●	删除任务触发(参照任务系统)
[@MagicStruckPetEx]	●	●	宠物被魔法攻击触发(参照宠物系统)
[@StruckPetEx]	●	●	宠物被物理攻击触发(参照宠物系统)
[@AttackPetEx]	●	●	宠物物理攻击触发(参照宠物系统)
[@GroupItemOnX]	●	●	套装激活触发, X代表套装编号(参照套装配置说明)
[@STDMODEFUNC1X]	<\$CURREATEITEM>道具IDx	●	双击类道具触发, X代表Anicount编号(支持道具表StdMode[2、31、200]类)
[@OpenSndaItemBox]	●	●	人物开启首饰盒触发(神佑、生肖)
[@HeroOpenSndaItemBox]	●	●	英雄 开启首饰盒触发(神佑、生肖)
[@AttackDamage]	<\$DAMAGEVALUE>掉血值	●	人物攻击前触发
[@StruckDamage]	<\$DAMAGEVALUE>掉血值	●	人物被攻击前触发
[@GiftStatusOk]	●	●	盒子礼包领取成功触发
[@GiftStatusFail]	<\$USERGIFTSTATUS>失败返回常量	●	盒子礼包领取失败触发
[@REBOXTILE]	●	●	盒子断线重连触发
[@HeroAttackDamageBB]	<\$H_DAMAGEVALUE>掉血值	●	英雄 宝宝攻击前触发
[@HeroStruckDamageBB]	<\$H_DAMAGEVALUE>掉血值	●	英雄 宝宝被攻击前触发
[@HeroAttackDamage]	●	●	英雄 攻击前触发
[@HeroStruckDamage]	●	●	英雄 被攻击前触发
[@CanGetBackPaimaiItem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	拍卖行下架、禁止架下触发(参照拍卖行系统)
[@CanPaimaiItem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	拍卖行上架、禁止上架触发(参照拍卖行系统)
[@BuyPaimaiItem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	拍卖行购买时触发
[@BiddingPaimailtem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	拍卖行竞价触发
[@GetPaimaiItem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	领取拍卖货币触发
[@TitleChanged_X]	<\$CURRTITLEID>称号IDX	●	人物改变称号时触发, X代表装备表shape值(参照称号系统)
[@HeroTitleChanged_X]	●	●	英雄 改变称号时触发, X代表装备表shape值(参照称号系统)
[@Untitled_X]	●	●	人物取消称号时触发, X代表装备表shape值(参照称号系统)
[@HeroUntitled_X]	●	●	英雄 取消称号时触发, X代表装备表shape值(参照称号系统)
[@Revival]	<\$REVIVALTIME>复活时间常量	●	人物复活时触发
[@GetBoxsItemX]	●	<\$STR(SO)>物品名称	宝箱获得物品时触发, X代表道具表shape值(参照宝箱系统)
[@CanReOpenBoxX]	<\$BOXCANREOPENCOUNT>宝箱剩余获取次数	●	宝箱开启前触发, X代表道具表shape值(参照宝箱系统)
[@MoneyChangeX]	当前身上货币常量: <\$OLDMONEY> 改变后的货币常量: <\$CURRMONEY>	●	货币改变触发, X代表货币道具表IDX
[@EnterMap]	当前地图名称: <\$oldmap>	●	人物切换地图触发
[@HeroEnterMap]	当前地图名称: <\$oldmap>	●	英雄 切换地图触发
[@ReadMail]	<\$LASTMAILOPTYPEID>邮件ID	●	阅读邮件触发
[@GetMailItem]	<\$LASTMAILOPTYPEID>邮件ID	●	提取邮件触发
[@UserBuyItem]	●	<\$STR(SO)>物品名称	系统NPC商店购买前触发 <b>复古NPC店铺, 非商城与摆摊</b>
[@CanBuyShopItemX]	●	<\$STR(SO)>物品名称	商城购买前触发, X代表表cfg_store表IDX字段
[@CanShowShopItemX]	●	●	商城显示触发, X代表表cfg_store表IDX字段
[@HeroattackPet]	●	●	英雄 宝宝物理攻击触发
[@HeroMagicAttackPet]	●	●	英雄 宝宝魔法攻击触发
[@HeroStruckPet]	●	●	英雄 宝宝被物理攻击触发
[@HeroMagicStruckPet]	●	●	英雄 宝宝被魔法攻击触发
[@HeroDie]	●	●	英雄 死亡触发
[@PlayOffLine]	●	●	人物大退触发
[@PlayReconnection]	●	●	人物小退触发
[@Triggerchat]	<\$Chat>说明书查看聊天触发 <\$ChatMsg>聊天内容	●	聊天触发
[@HeroLevelUp]	●	●	英雄 升级触发
[@ItemDamageX]	●	●	装备持久消失触发, X代表装备位置
[@StartAutoPlayGame]	●	●	开始挂机触发
[@StopAutoPlayGame]	●	●	停止挂机触发
[@StartMyShop]	●	●	摆摊触发
[@CritTrigger]	●	●	暴击触发(参照暴击触发说明)
[@AddBag]	物品名称:<\$NEWBAGITEMNAME> ID:<\$NEWBAGITEM> 唯一ID:<\$NEWBAGITEMID>	●	物品进入背包触发
[@GetExp]	获取经验为:<\$GetExp>	●	人物获取经验触发
[@NextDie]	●	●	人物复活前触发
[@HeroLogin]	●	●	召唤英雄 触发
[@Run]	●	●	跑步触发
[@Walk]	●	●	走路触发
[@PlayDie]	●	●	人物死亡触发
[@playLevelUp]	●	●	人物升级触发
[@BagUseStoneItemOK]	●	●	镶嵌宝石触发
[@RemoveStoneItem]	●	●	卸下宝石触发
[@LeaveMap]	当前地图名称: <\$oldmap>	●	离开地图触发
[@BindWeChat]	<\$WECHATKEY>公众号KEY	●	公众号获取KEY成功触发
[@BindReWeChat]	输入的微信KEY: <\$REWECHATKEY> 微信名称: <\$REWECHATNAME> 微信ID: <\$REWECHATID>	●	公众号成功验证触发
[@LookHumInfo]	<\$LOOKHUMNAME>查看的玩家名称	●	查看别人装备触发
[@HeroLuck]	●	●	英雄 忠诚度改变触发
[@SetDay]	●	●	每天登录触发按0点计算为第2天
[@chufa]	●	●	新怪物掉落触发(参照cfg_boss_drop.xls表)
[@GiftStatusOk]	●	●	盒子礼包领取成功触发
[@GiftStatusFail]	●	●	盒子礼包领取失败触发
[@ReCharge]	●	<\$STR(MO)>充值的金额 <\$STR(NO)>充值的货币ID	充值触发
[@ClickNPC]	●	<\$param1>NPCID	点击NPC触发
[@BeginMagic]	●	<\$param1>触发的技能ID <\$param2>触发的技能名称	使用技能前触发
[@TakeOffBeforeX]	<\$CURRACKETTEMPOS>装备位置 <\$CURRTEMNAME>物品名称 <\$CURRTEMMAKEINDEX>唯一ID	●	脱下装备前触发, X代表装备位置

[@HeroTakeOffBeforeX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	英雄脱下装备前触发, X代表装备位置
[@TakeOffEX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	脱下任意装备前触发
[@HeroTakeOffEX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	英雄脱下任意装备前触发
[@TakeOnBeforeX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	穿戴装备前触发, X代表装备位置
[@HeroTakeOnBeforeX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	英雄穿戴装备前触发, X代表装备位置
[@TakeOnBeforeEX]	<\$CURR TAKE TEMPOS>装备位置 <\$CURRETNAME>物品名称 <\$CURRETMAKINDEX>唯一ID	●	穿戴任意装备前触发
[@HeroDropItemXX]	●	●	英雄仍掉物品后按IDX触发
[@HeroDropItemEX]	●	●	英雄仍掉任意物品后触发
[@HeroDropItemfrontXX]	●	●	英雄仍掉物品前按IDX触发
[@HeroDropItemfrontEX]	●	●	英雄仍掉任意物品前触发
[@SendAbility]	●	●	人物属性改变时触发
[@ItemExpired]	<\$ExpiredItemName>到期装备名称	●	装备到期触发/过期触发
[@HeroItemExpired]	<\$H.ExpiredItemName>到期装备名称	●	装备到期触发/过期触发
[@AddHeroBag]	物品名称:<\$H.NEWBAGITEMNAME> ID:<\$H.NEWBAGITEM> 唯一ID:<\$H.NEWBAGITEMID>	●	进入英雄背包触发
[@AddFriendRequest]	●	●	加好友前触发
[@OpenBottomUI]	●	●	展开聊天框时触发, 需搭配主界面按钮执行 按钮开启方式: (CTRL+F10呼出UI编辑-属性栏-Button_chat_hide字段勾选可见性)
[@CloseBottomUI]	●	●	隐藏聊天框时触发, 需搭配主界面按钮执行 按钮开启方式: (CTRL+F10呼出UI编辑-属性栏-Button_chat_hide字段勾选可见性)
[@AddFriendRequest]	●	●	加好友前触发
[@CheckBuildGuild]	●	●	创建行会前触发
[@DealBefore]	●	●	交易前触发
[@ResetDay]	●	●	跨天登录触发
[@ShowFashion]	●	●	人物勾选外显时装生效触发
[@HeroShowFashion]	●	●	英雄勾选外显时装生效触发
[@NotShowFashion]	●	●	人物取消外显时装时候触发
[@HeroNotShowFashion]	●	●	英雄取消外显时装时候触发
[@MagTagFuncEx]	●	●	释放技能触发传递参数
[@StartMyShopOK]	●	●	摆摊成功触发
[@ClosedBagItemClick]	●	●	点击背包未开启格子锁头触发(相关常量参照说明书: 设置人物背包格子数量)
[@ChangeMoneyOut]	●	●	当货币超出21亿时触发
[@CheckDropUseItems]	掉落位置:<\$H.NEWBAGITEMNAME> 掉落物品ID:<\$H.NEWBAGITEM>	●	人物死亡装备掉落前触发支持stop
[@BeginTeleport]	支持stop	●	传送戒指传送前QF触发
[@InviteGroup]	支持stop	●	邀请组队前QF触发
[@HeroSlavebb]	分身不触发	●	英雄获得宝宝触发
[@HeroDropItemXX]	X=物品IDX	●	英雄仍掉指定物品后触发
[@HeroDropItemEX]	●	●	英雄仍掉任意物品后触发
[@HeroDropItemfrontXX]	X=物品IDX	●	英雄仍掉指定物品前触发
[@HeroDropItemfrontEX]	●	●	英雄仍掉任意物品前触发
[@GroupItemOffEX]	套装ID:<\$param1>	●	脱套装触发
[@GroupItemOnEX]	套装ID:<\$param1>	●	穿套装触发
[@HeroNextDie]	●	●	英雄死亡之前复活触发
[@SETSCREEN]	●	●	修改分辨率触发
[@DealEnd]	最后一个物品的唯一ID:<\$Param1> 交易物品的数量:<\$Param2> 交易对方名字:<\$Param3>	●	交易后触发
[@ButchItem]	支持stop	●	挖肉触发
[@MakeWeaponUnLuck]	支持stop	●	武器加诅咒前触发
[@GuildApplyBefore]	对方行会:<\$Param1> 联盟时长:<\$Param2> 消耗货币ID:<\$Param3> 货币数量:<\$Param4>	●	行会联盟触发
[@PickUpDropItemEX]	只有背包掉落才会触发:	●	人物掉落背包任意物品前触发
[@Pkpointchanged]	●	●	PK值改变触发

#### 触发类特别说明:

攻击触发多级判断时请务必检测目标再执行

如: P.Humanhp - 10 那么我们必须判断目标为人物在#IF下增加CHECKCURRTARGETTRACE = 0

[@Attack] (包括其他攻击类触发及被攻击)

```
#if
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
P.Humanhp - 10
```

```
#if
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
M.Humanhp - 10
```

## NPC脚本文件

配置TXT必须保存ANSI或GB2312格式

默认Win10文本打开保存会保存为UTF-8，请一定要注意保存格式，否则会造成读取乱码或无法加载！

---

例：

回收服务-3.txt

文件名对标data\cfg\_npclist.xls表sScript字段，3对标sMapName字段



## 爆率配置说明

爆率配置1和2都可以混用

路径: \Mir200\Envir\MonItems

创建cfg\_monster.xls怪物name字段文本文件进行配置(如: 鸡.txt)

### 爆率设置方式一: (传统设置)

内容格式

格式: 几率 物品名称 (数量) 数量针对金币

使用示例

```
1/1 万年雪霜  
1/1 金币 10000
```

### 爆率设置方式二: (新格式)

内容格式

格式: #CHILD 几率 RANDOM //里面的爆率设置要使用()包围起来

使用说明

#CHILD 固定命令不能更改

几率 当符合几率条件时才会执行()里的爆率设置

RANDOM 固定值, 当加入该条件后, ()里的爆率设置几率将无效, 系统而是从()里随机抽取一件物品爆出

使用示例

```
#CHILD 1/1 RANDOM  
(  
1/1 圣殿之刃  
1/1 圣殿宝甲  
)
```

新爆率设置的主要应用特色说明

在传统的爆率设置中, 由于爆率随机性的缺点, 对于爆出的物品无法精确控制。

例如:

```
1/4 天尊头盔  
1/4 天尊项链  
1/4 天尊手镯  
1/4 天尊戒指
```

以上设置, 在怪物爆出物品时无法控制每次只爆出一件, 系统有可能爆出两件或四件, 也有可能一件都不爆。

新方式一:

```
#CHILD 1/1 RANDOM  
(  
1/1 天尊头盔  
1/1 天尊项链  
1/1 天尊手镯  
1/1 天尊戒指  
)
```

使用这种方式后, 可以确保每次只随机爆出其中的一件物品。

新方式二:

```
#CHILD 1/2  
(  
1/1 天尊头盔  
1/1 天尊项链  
1/1 天尊手镯  
1/1 天尊戒指  
)
```

使用这种方式后, 子爆率有效, 二分之一几率进入然后按子爆率爆出物品。

注: 两种新格式可同时使用, 也可以单独使用, 同时使用需要底部为双刮号(只需一种就不需要双刮号), 下面示例:

```
1/1 二级金针  
1/1 解读卷轴  
1/1 超强魔法药  
1/15 半月弯刀  
1/60 地狱雷光  
1/3000 困魔咒  
1/10 野蛮冲撞  
1/60 魔法盾  
1/10 降妖除魔戒指  
:当CHILD 指定RANDOM后, 表示从下面随机取一个(中间的几率设置无效), 子项的几率无效
```

```
#CHILD 1/1 RANDOM  
(  
1/1 天尊头盔  
1/1 天尊项链  
:当CHILD不指定RANDOM后, 根据几率爆下面的物品, 子项爆率有效
```

```
#CHILD 1/2  
(  
1/100 火球术  
1/1 治愈术  
1/1 基本剑术  
1/1 精神力战法  
)
```

## #call设置怪物爆率

```
》》》》》》》》》》白野猪.txt
```

```
#CALL [\基础爆率系统\基础爆率.txt] @药水
```

-----以上是怪物爆率文件中白野猪设置-----

```
》》》》》》》》》》 D:\MirServer\Mir200\Envir\QuestDiary\基础爆率系统\基础爆率.txt
```

```
[@药水]
{
#CHILD 1/1 RANDOM
(
1/1 超强金创药
1/1 超强魔法药
1/1 太阳水
)
}
```

-----以上是CALL路径的基础概率设置-----

## 系统默认NPC

路径: \Mir200\Envir\Npc\_Def

比奇国王(创建行会)

管理人员(沙巴克)

老人(查看沙巴克攻城时间)

## 调用文本文件说明

路径: \Mir200\Envir\QuestDiary

---

文本调用命令#CALL 根目录在QuestDiary文件夹下

示例:

```
#CALL [\NPC\shili.txt] @Settings  
; 调用QuestDiary\npc文件夹下shili.txt目录下的@Settings字段
```

**shili.txt文本格式**

```
[@Settings]  
{  
#if  
#ACT  
sendmsg 7 调用文本消息成功! !!  
}
```

**机器人脚本配置方式:**

\Envi\Robot.txt 机器人配置文件

:Robot.txt  
:机器人名称 脚本名称  
系统控制 AutoRunRobot

## 执行机器人脚本运行时间

### 关联同目录下RobotManage.txt文件执行

一般用于活动功能，整点执行清理变量等操作

目录: Mir200\Envir\Robot\_def

---

#AutoRun 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: NPC  
参数2: 执行方式(SEC、MIN、HOUR、DAY、RunOnDay、RUNONWEEK)  
参数3: 跳转标签 如: @SendRedMsg  
参数4: 默认为空=本服执行 1=跨服执行 2=本服和跨服一起执行

本地测试的情况下：

(参数4=空 读取的文本是本服的路径)  
(参数4=1 读取的文本是跨服Mir200-KF\的路径)  
(参数4=2 读取的文本是本服Mir200\和跨服Mir200-KF\的路径)

这个路径还和\Mir200-KF\!Setup.txt里面的路径有关系 如果你的路径读取的是Mir200那么跨服和本服都读取的是一个路径就不区分

;SEC: 按秒运行

;MIN: 按分运行

;HOUR: 按小时运行

;DAY: 按天运行

;RunOnDay: 按每天什么时候运行

;RUNONWEEK: 按星期几及时间运行

---

;AutoRunRobot.txt 配置文件格式例子:

示例:

;星期五15点55分运行

#AutoRun NPC RUNONWEEK 5:15:55 @shili1

;每5秒执行

#AutoRun NPC SEC 5 @shili2

;每1分钟执行

#AutoRun NPC MIN 1 @shili3

;每天执行，从M2启动加载开始计算(重启M2也会重新执行)时间，每隔24小时执行一次

#AutoRun NPC DAY @shili4

;每天执行23点59分59秒执行

#AutoRun NPC RunOnDay 23:59:59 @shili5

;每1小时执行一次

#AutoRun NPC HOUR 1 @shili6

## 机器人执行脚本

关联同目录下AutoRunRobot.txt配合设定时间执行

目录: Mir200\Envir\Robot\_def

---

[@shili1]

#IF

#ACT

sendmsg 0 星期五15点55分运行

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC RUNONWEEK 5:15:55 @shili1)

---

[@shili2]

#IF

#ACT

sendmsg 0 每5秒执行

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC SEC 5 @shili2)

---

[@shili3]

#IF

#ACT

sendmsg 0 每1分钟执行

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC MIN 1 @shili3)

---

[@shili4]

#IF

#ACT

sendmsg 0 每天执行, 从M2启动加载开始计算(重启M2也会重新执行)时间, 每隔24小时执行一次

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC DAY @shili4)

---

[@shili5]

#IF

#ACT

sendmsg 0 每天执行23点59分59秒执行

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC RunOnDay 23:59:59 @shili5)

---

[@shili6]

#IF

#ACT

sendmsg 0 每1小时执行一次

;执行AutoRunRobot.txt配置 (#AutoRun NPC HOUR 1 @shili6)

## NPC顶戴花翎配置

**参数介绍：** 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1：位置(0~9)

参数2：播放效果(0普通 1特效)

参数3：图片名/特效ID

参数4：X(为空时默认X=0)

参数5：Y(为空时默认Y=0)

参数6：自动补全空白位置0,1(0=掉 1=不掉)

参数7：特效是否为底层播放(1, 0)

**说明：**

X:\MirServer\Mir200\Envir\NpcIcons\\*\*\xx.txt 没有文件自己新建

\*\*=对应的NPC文件路径 xx=npc文件名 必须要和你MerChant.txt 配置的文件路径一样

如MerChant.txt文件中的装备回收要加顶戴花翎：996m2/装备回收 3 333 333 装备回收 0 15 0 0 0

那么新建文件 X:\MirServer\Mir200\Envir\NpcIcons\996m2\装备回收-3.txt ;填写下面参数到文本中保存

**配置示例：**

0 1 5002 0 0 0 1

## 怪物项戴花翎配置

参数介绍：参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1：位置(0~9)

参数2：播放效果(0普通 1特效)

参数3：图片名/特效ID

参数4：X(为空时默认X=0)

参数5：Y(为空时默认Y=0)

参数6：自动补全空白位置0,1(0=掉 1=不掉)

参数7：特效是否为底层播放(1, 0)

### 说明：

X:\MirServer\Mir200\Envir\MonIcons\xx.txt 没有文件自己新建 ;填写下面参数到文本中保存  
xx=怪物文件名

### 配置示例：

0 1 5001 0 0 0 1

## 毒素武器

路径:\Envir\UserData\PoisonWeapon.txt

;成功率100以下时设置多少就是多少的成功率例如:80就是80%的成功率  
;扩展时间是一个随即值,假如设置为10那么它的值就是1-10之间的值. 持续时间=基本时间+扩展时间所产生的随机值

;格式: 武器名称 成功几率 减HP值 基本时间 扩展时间

木剑 90 10 10 5

## GM管理员设置方法

M2-查看-列表信息-管理员列表

**方法一：**角色权限根据GM指令权限进行设置，GM操作指令一般全部设置位10，管理员权限也调整为10即可！

**方法二：**直接修改该文本，但修改后不会直接生效，需重启M2（不推荐）

文本路径：\Mir200\Envir\AdminList.txt

## 禁止取下(脱下)物品列表

路径: \Mir200\Envir\DisableTakeOffList.txt

方法一: M2-查看-禁止取下物品

方法二: 直接修改该文本, 但修改后不会直接生效, 需重启M2

## 假人名字配置

路径: \Mir200\Envir\DummyNameList.txt

M2-选项-假人设置(读取列表)

---

;文本配置

一行一个名字

## 配置麻痹几率

此配置不会读取M2上设置的麻痹几率 (M2-选项-物品装备-麻痹攻击)

路径: \Mir200\Envir\ParalysisItemList.txt

注:装备表属性代码必须为113才能生效

;引擎麻痹道具配置文件

;装备名称(必须是可以麻痹的装备才有效) 参数1:麻痹成功机率(1-100%) 参数2:麻痹时间 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  
麻痹戒指 10 1

## 配置复活恢复血量

路径: \Mir200\Envir\RevivalItemList.txt

注:装备表属性代码必须为114才能生效

---

;文本配置

;装备名称(必须是可以复活的装备才有效)      复活间隔(秒)      恢复血量百分比(100恢复满血) 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

复活戒指 60 100

## 配置护身掉蓝比例

路径: \Mir200\Envir\MagicShieldItemList.txt

注:装备表属性代码必须为118才能生效

---

;文本配置

;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

守卫配置文件(大刀、弓箭手、带刀护卫)

路径: \Mir200\Envir\GuardList.txt

; 守卫站立的方向示意图如下:

; 7 0 1  
; \ \ \ \ /  
; 6 ← ● → 2  
; \ \ \ \ /  
; 5 4 3

;名称 区域 x y dir

带刀护卫 11 197, 349 : 7

卫士 0 390, 320 : 3

弓箭手 0 403, 183 : 1

## 物品绑定角色设置

路径: \Mir200\Envir\ItemBindChrName.txt

方法一: M2-查看--列表信息--物品人物绑定

方法二: 直接修改该文本, 但修改后不会直接生效, 需重启M2

## 地图事件触发配置

路径: Mir200\Envir\MapEvent.txt

M2-选项-功能设置-基本设置-启用地图事件触发勾上才有效

```
;触发标识  
; 格式:  
; 标识:值  
;  
; 标识:(-1 - 800) -1 代表不检查标识  
; 值: (0 - 1)  
;  
;  
;触发条件  
; 格式:  
; 代码:物品:组队;  
; 代码:  
; 0:无效  
; 1:扔物品  
; 2:捡物品  
; 3:挖矿  
; 4:走路(不支持物品条件)  
; 5:跑步(不支持物品条件)  
; 6:爆物品(仅支持人物死亡)  
; 7:骑马走动  
; 8:骑马跑动  
; 9:挖矿(命中一次触发一次, 无需挖到矿, 也不是每次挥锄头就触发, 而是命中一次才触发)  
;  
; 物品:(物品名称 - *) * 代表不需要物品  
; 组队:(0 - 1) 0为不需要组队, 1为必须组队才触发(暂时不支持)  
  
;触发机率  
; 数字越大, 机率越低  
; 范围:(0 - 999999) 0 的机率为100%  
  
;事件类型  
; 格式  
; 代码:内容  
  
; 代码:(现在只支持脚本事件)  
; 0:无效  
; 1:调用脚本(调用QFunction-0.txt中的内容)  
;注意事项  
;  
; 在相同地图坐标, 不支持相同触发标识及条件(触发条件中的物品名称除外), 如果有相同的设置, 只有最后一个设置有效  
  
;地图号 座标X 座标Y 范围 触发标识 触发条件 触发机率 事件类型  
;和翻风不同的我们这里增加一个范围, 如果范围的值是0 那么必须在这个坐标上才能触发, 否则只要进入这个坐标的范围就会触发  
;坐标为-1时不检测坐标  
  
3 333 333 0 -1:1 1:回城卷:0 2 1:@MapEventDropItem  
3 333 333 0 -1:1 2:回城卷:0 2 1:@MapEventPickUpItem  
3 338 331 0 -1:1 3:*=0 2 1:@MapEventMine  
3 330 330 0 -1:1 4:*=0 2 1:@MapEventWalk  
3 331 335 0 -1:1 5:*=0 2 1:@MapEventRun  
3 -1 -1 0 -1:0 6:*=0 0 1:@爆物品
```

```
QFunction脚本  
[@爆物品]  
#ACT  
;这里的%s表示的爆出的物品名称 %x爆出的物品X坐标 %y爆出的物品Y坐标.  
SENDMSG 0 【地图:%m】【物品:%s】【坐标(%x:%y】 255 253  
;也可以这样  
SENDMSG 0 【地图:%m】【物品:<$SCATTERITEMNAME>】【坐标(<$SCATTERITEMX>:<$SCATTERITEMY>】 255 253
```

检测坐标范围触发:

```
[@OnTimer12]  
#IF  
CheckInMapRange 3 354 337 0  
;检测是否以地图3 坐标354, 337为中心, 范围0触发  
#ElseAct  
SetOffTimer 12  
break  
#IF  
CheckInMapRange 3 354 337 0  
#ACT  
OPENPULSE 0 1  
CHANGEEXP + 200000  
break
```

## 老任务脚本配置

路径: Mir200\Envir\Mapquest.txt

建议使用Qf中的【@KILLMON】杀怪触发制作

---

原格式:

地图 变量 判断 怪物名 条件 文件名

A1 [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔  
A2 [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔  
A3 [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔  
A4 [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔  
A5 [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔

建议改进后, \* 星号代表 所有地图触发, 则一行就能搞定!!

地图 变量 判断 怪物名 条件 文件名

\* [999] 0 赤月恶魔 \* 赤月恶魔

【地图代码不建议用\*, 如果不是所有地图都有, 建议单个地图写, 效率更高】



怪物名 忽视防御(0~100) 增加伤害(0~255) 伤害反弹(0~100) 物伤减少(0~100) 魔伤减少(0~100) 麻痹-几率-时间(0~1 0~10 0~10) 防麻痹(0~1) 防全毒(0~1) 防火墙(0~1) 防诱惑(0~1) 破复活(0~1) 破护身(0~1) 冰冻-几率-时间(0~1 0~10 0~10) 防冰冻(0~1) 蛛网-几率-时间(0~1 0~10 0~10) 防蛛网(0~1) 暴击抵抗(0~1000) 吸血抵抗(0~100)

鸡 100 0 20 0 0 1-5-3 1 1 1 0 1 1 1-5-3 0 1-5-3 0

## 怪物爆出物品数量限制

方法一： M2→列表信息→游戏管理→怪物爆物品

方法二： 直接修改该文本，但修改后不会直接生效，需重启M2（不推荐）

文本路径： \Mir200\Envir\MonDropLimitList.txt

;默认配置内容

;机器人名称 脚本名称 (如果配置ROBOT\_DEF路径机器人脚本请务必配置下放文本并保存)

系统控制 AutoRunRobot

## 系统自带NPC列表

该目录不可扩展，自定义NPC请使用npclist.xls表进行配置

```
;-----  
;-调用脚本名-NPC属性-NPC地图-----NPC坐标--NPC刷新时间-NPC代码  
;  
;固定 NPC 文件  
;名称      代码 地图    x y 范围 图标  
比奇国王 1 新手土城 153 158 0 255  
;管理人员 2 新手土城 153 158 0 8  
;老人     0 N3 669 337 0 1  
;攻城老人 0 N3 317 344 0 1
```

## 配置小地图

默认读取方式为图片ID+1

例：

地图编号3，小地图编号000000.png

;minimap.txt配置

3 1

## 装备技能威力设置

路径: \Mir200\Envir\SkillPowerItemList.txt

---

设置方式: M2-查看-查看列表信息二

## 解包(打捆)配置文件

路径: \Mir200Envir\UnbindList.txt

;物品DB字段shape的值 物品名称 解包数量 物品类型(0其他,1加红,2加蓝,3加红蓝,4卷轴)

100 强效金创药 6 1  
101 强效魔法药 6 2  
119 强效太阳水 6 3  
120 万年雪霜 6 3  
102 金创药(小量) 6 1  
103 魔法药(小量) 6 2  
104 金创药(中量) 6 1  
105 魔法药(中量) 6 2  
106 地牢逃脱卷 6 4  
107 随机传送卷 6 4  
108 回城卷 6 4  
109 行会回城卷 6 4





## 用户自定义命令

方法一： M2→列表信息→其他设置→用户命令

方法二： 直接修改该文本，但修改后不会直接生效，需重启M2（不推荐）

文本路径： \Mir200\Envir\UserCmd.txt



内挂默认药品配置(该目录配置无效)

目录: \Mir200\Envir\ClientEatItemNameList.txt

引擎不支持配置药品列表, 使用药品配置方法如下

道具表effectParam字段配置相关药品类型

客户端内挂勾选后, 默认按照药品的IDX升序为优先级顺序

IDX 物品名称 字段effectParam

1 金疮药 20#0

2 超级金疮药 30#0

以上配置系统默认优先使用“金疮药”

## 安全区配置

配置该文件无效, 请配置下方表

\Mir200\Envir\Data\cfg\_startpoint.xls

详细配置说明参照说明书目录\服务端文本结构\Envir\data\其他表配置详细说明\cfg\_startpoint.xls

安全区配置

配置该文件无效, 请配置下方表

\Mir200\Envir\Data\cfg\_npclist.xls

可使用引擎自带工具进行转换

996M2资源集成工具--版本转换--NPC

商铺(商城、商店)配置

配置该文件无效, 请配置下方表

\Mir200\Envir\Data\cfg\_store.xls

可使用引擎自带工具进行转换

996M2资源集成工具--版本转换--商城











示例：

---

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。  
注意自身保护，谨防受骗上当。  
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。  
合理安排时间，享受健康生活。

拥护协议已经修改，  
请到官方网站阅读相应内容，  
继续游戏请点击确认同意

## LineNotice.txt彩色滚动

例：

[253,0]自定义字体颜色 !

<252,255>窗口顶部滚动 !

格式1: [253,0]聊天框 0为背景色 253前景色

格式2: <252,255,190> 窗口顶部滚动 ,255为背景色 252前景色 190为背景条颜色 (背景条颜色留空为不显示)

格式3: <252,255> 9 内容 255为背景色 252前景色, 9(9两边用tab键隔开)为 字体大小(9号不加粗)

格式4: <252,255,190> 10b 内容 255为背景色 252前景色 190为背景条颜色, 10b(10b两边用tab键隔开)为 字体大小(10号加粗)



.map文件全部放置此目录中









## 游戏命令配置

文本路径\Mir200\command.ini

可在M2-选项-游戏命令中进行可视化配置

- 
1. 操作方式:: 直接配置M2立即生效
  2. 操作方式:: 直接修改文档需重启M2生效

**正式服不可用命令: (工具服及测试服不受影响)**

make	制造物品
makebind	制造绑定物品
changemoney	调整自身货币
supermake	调整自己身上物品属性
level	调整自己的等级
BonusPoint	调整属性点数
setpermission	调整任务权限等级
renewlevel	调整人物转生等级
RefineWeapon	调整身上武器属性
AdjustExp	调整指定人物经验
Adjustlevel	调整指定人物等级
Training	调整人物的技能修炼等级
TrainingSkill	调整人物增加技能等级
mob	刷怪
mission	设置怪物的集中点
mobplace	放置怪物
mobnpc	刷NPC
recallmob	召唤指定怪物为BB

**全局变量存储目录(A变量G变量)**

路径\Mir200\GlobalVal.ini

等级经验属性配置

配置该文件无效, 请配置下方表

\Mir200\Envir\Data\cfg\_level.xls

可使用引擎自带工具进行转换

996M2资源集成工具--版本转换--等级属性

## 杀怪获得经验特效

game\_data配置字段:UseMonExpEffect

UseMonExpEffect	1	怪物死亡掉落经验特效开关(0=关闭 1=开启)(默认调用:图片路径res\public\lizi.png--特效ID5057--特效ID5058)
-----------------	---	---

(服务端data目录同步读取该字段)

cfg\_model\_info配置特效ID(5057、5058)根据810以后的最新引擎包提供的cfg\_model\_info表对应移植

## 客户端自带工具 (UI编辑、模型特效查看、面板编辑)

---

登录游戏界面进行快捷键呼出：

CTRL+F4 UI界面

CTRL+F10 面板脚本可视化编辑

CTRL+F11 面板脚本可视化编辑

---

### 设置头盔分体

操作方式：CTRL+F10—角色装备—(点击左下方切换)

下方所有选项可见性进行勾选

头盔点击框 :Panel\_1#Panel\_pos4

头盔背景框:Panel\_1#Panel\_pos4#Image\_icon

头盔位显示位置调整框:Panel\_1#Node\_4

### 设置斗笠分体

操作方式：CTRL+F10—角色装备—(点击左下方切换)

下方所有选项可见性进行勾选

斗笠点击框 :Panel\_1#Panel\_pos13

斗笠背景框:Panel\_1#Panel\_pos13#Image\_icon

斗笠位显示位置调整框:Panel\_1#Node\_13

以上操作点击角色面板中的容器框选择对应的位置ID进行拖动到指定位置即可！

---

## 滑动拉杆

-- Slider: 滑动拉杆  
-- sliderid: 滑动条ID 用于提交数据 //只支持数字型变量 如 G N I P M U . . . 等等  
例1: sliderid=N0 滑动取到的变量值<\$STR(N0)> 客户端常量: \$STM(SLIDERV\_N0)  
例2: sliderid=P0 滑动取到的变量值<\$STR(P0)> 客户端常量: \$STM(SLIDERV\_P0)  
**客户端常量只能显示在面板上, 不能做其他操作类的功能**  
-- bgimg: 拖动背景资源 为空时, 默认路径public/bg\_szjm\_01.png  
-- barimg: 拖动条资源 为空时, 默认路径public/bg\_szjm\_02.png  
-- ballimg: 拖动球资源 为空时, 默认路径public/bg\_szjm\_02\_1.png  
-- width: 宽度 为空时, 默认素材的宽度  
-- height: 高度 为空时, 默认素材的高度  
-- defvalue: 默认展示值 为空时, 默认为0  
-- maxvalue: 拖动最大值 为空时, 默认为100  
-- link: 跳转触发

<Slider|sliderid=N0|x=50.0|y=60.0|width=400|height=14|maxvalue=10000|defvalue=3000|bgimg=public/bg\_szjm\_01.png|barimg=public/bg\_szjm\_02.png|ballimg=public/bg\_szjm\_02\_1.png>

脚本示例:

```
[@main]  
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>  
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|ping=public/1900000511.png|link=@exit>  
<ItemShow|x=26.0|y=18.0|width=70|height=70|itemid=10005|itemcount=1|showtips=1|bgtype=1>  
<ItemShow|x=24.0|y=97.0|width=70|height=70|itemid=10006|itemcount=1|showtips=1|bgtype=1>  
<Text|x=150.0|y=22.0|size=18|text=购买数量:$STM(SLIDERV_N1)%>  
<Text|x=335.0|y=43.0|size=18|text=$STM(SLIDERV_N1)%>  
<Text|x=150.0|y=109.0|size=18|text=购买数量:$STM(SLIDERV_N2)%>  
<Text|x=335.0|y=130.0|size=20|text=$STM(SLIDERV_N2)%>  
<Button|x=394.0|y=37.0|color=255|size=18|ping=public/1900000674.png|nimg=public/1900000673.png|text=购买|link=@购买1>  
<Button|x=394.0|y=119.0|color=255|size=18|ping=public/1900000674.png|nimg=public/1900000673.png|text=购买|link=@购买2>  
<Slider|sliderid=N1|x=122.0|y=50.0|width=200|maxvalue=100|defvalue=0|link=@滑动触发1>  
<Slider|sliderid=N2|x=122.0|y=135.0|width=200|maxvalue=100|defvalue=<$str(N2)>|link=@滑动触发2>
```

[@滑动触发1]

```
#act  
sendmsg 6 选择购买强效金创药【<$str(N1)>】瓶!
```

[@滑动触发2]

```
#act  
sendmsg 6 选择购买强效魔法药【<$str(N2)>】瓶!
```

[@购买1]

```
#if  
LARGE N1 0  
#act  
give 强效金创药 <$str(N1)>  
sendmsg 6 免费购买了<$str(N1)>瓶强效金创药!
```

[@购买2]

```
#if  
LARGE N2 0  
#act  
give 强效魔法药 <$str(N2)>  
sendmsg 6 免费购买了<$str(N2)>瓶强效魔法药!
```

## 菜单拉选项

菜单拉选项标签: <menuid>

参数

-- menuid: 下拉菜单ID 用于提交数据 //只支持S变量 如S0, S\$自定义变量  
例1: sliderid=S0 选择后取到的变量值<\$STR(S0)>  
例2: sliderid=S\$自定义变量 选择后取到的变量值<\$STR(S\$自定义变量)>  
-- img: 展示底资源 空时, 默认路径public/1900000668.png  
-- arrowimg: 箭头图资源 空时, 默认路径public/btn\_szjm\_01.png  
-- selecting: 选中图片资源 空时, 默认路径public/1900000678.png  
-- listing: 菜单列表底图资源 空时, 默认路径public/1900000668.png  
-- width: 宽度 空时, 默认素材的宽度  
-- height: 高度 空时, 默认素材的高度  
-- itemname: 菜单列表文本 #分隔  
-- select: 默认选择文本  
-- direction: 方向 0下拉 1上拉  
-- itemhei: 单条菜单列表项高  
-- fontsize: 字体大小  
-- fontcolor: 字体颜色值  
-- selectcolor: 选中的字体颜色值  
-- maxhei: 下拉内容高于这个参数则可以上下滑动  
-- link: 跳转触发

<MenuItem|menuid=S0|x=300|y=50|itemname=刘德华#张学友#黎明#郭富城|select=刘德华|a=3|direction=0|fontcolor=250|selectcolor=254|fontsize=20|select=选择人物|itemhei=30|img=public/1900000668.png|arrowimg=public/btn\_szjm\_01.png|selectimg=public/1900000678.png|listimg=public/1900000668.png>

脚本示例:

```
[@main]
#ACT
MOV S1 裁决之杖
MOV S$自定义
#say
<Text|x=22.0|y=69.0|color=251|size=18|text=福利多多：新人免费领取一件物品！>
<MenuItem|menuid=S1|x=180|y=166|itemname=裁决之杖#骨玉权杖#龙纹剑#1000元宝|select= 裁决之杖|a=3|direction=1|fontcolor=255|selectcolor=254|fontsize=20|select=裁决 之杖|itemhei=30|link=@菜单触发1>
<MenuItem|menuid=S$自定义|x=525|y=58|itemname=我要变强#我要装备#我要经验#我要元宝#我要转生#地图介绍|select=我要变强|a=3|direction=0|fontcolor=250|selectcolor=254|fontsize=20|select=游戏帮助|itemhei=30|link=@菜单触发2>
<Button|x=202.0|y=134.0|color=255|size=18|pimg=public/1900000674.png|nimg=public/1900000673.png|text=免费领取|link=@领取>
```

[@菜单触发1]

```
#act
sendmsg 6 你选择了: <$str(S1)>
```

[@领取]

```
#act
GIVE <$str(S1)> 1
sendmsg 6 免费领取了【<$str(S1)>】物品！
```

[@菜单触发2]

```
#IF
equal S$自定义 我要变强
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=我要变强的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

```
#IF
equal S$自定义 我要装备
```

```
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=我要装备的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

```
#IF
equal S$自定义 我要经验
```

```
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=我要经验的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

```
#IF
equal S$自定义 我要元宝
```

```
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=我要元宝的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

```
#IF
equal S$自定义 我要转生
```

```
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=我要转生的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

```
#IF
equal S$自定义 地图介绍
```

```
#say
<Text|a=0|x=32|y=60|tipsx=10|tipsy=80|color=255|size=18|text=地图介绍的界面 >
<Text|a=0|x=384|y=80|tipsx=10|tipsy=80|color=251|size=18|text=返回|link=@MAIN>
```

## 刮刮乐面板控件

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|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
--begintime movetime两个只能用一个
```

## 自定义富文本信息

```
-- -- ****富文本信息*****
-- <RText>
-- <RText|text='<我是富文本/FCOLOR=254>' |text=>
-- text      内容
-- size     字体大小
-- color    字体颜色
-- width    富文本宽度
-- scrollWidth 滚动区域宽度
-- scrollWay   滚动方式 -- 0 从右到左 1 从下到上
-- scrollTime  滚动时间
-- scrollHeight 滚动区域高度
-- outline   描边大小
-- outlinecolor 描边颜色
-- -- ****调用物品tips富文本
-- <RTextX>

案例一:50015=物品ID,</u>=下划线
<RTextX|x=25|y=20|color=255|size=18|text=<a enableUnderline ='false' href = 'jump#item_tips#50015'><u>&<ITEM_NAME_COLOR/50015>&</u></a>>

案例二:50015=物品ID, #FFFF00=文字颜色, 装备案例=面板显示文字,</u>=下划线
<RTextX|x=25|y=120|color=255|size=18|text=<a enableUnderline ='false' href = 'jump#item_tips#50015'><u><font color ='#FFFF00'>装备案例</font></u></a>>
```

## 修改角色外观(武器、衣服、特效)

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

调整HP(血量)或MP(蓝量)的百分比

命令: AddhpPer 参数1 参数2

参数1:控制符(=,+,-)

参数2: 值

例:

```
#IF  
#ACT  
AddhpPer + 30  
sendmsg 7 你的血增加了30%
```

**批量使用叠加消耗类型物品(只支持叠加物品)**

格式: EatItem 参数1 参数2

参数1: 道具名称 (支持200、31、2类型)

参数2: 使用次数 (0或空批量使用 1为使用1次)

使用道具获取唯一ID常量<\$CURREATMAKEINDEX>

## 获取人物身上属性值

格式: GETABILVALUE 参数1 参数2

参数1: 属性ID (参数为变量时, 不支持<\$STR(N0)>, 支持N0)

参数2: 存入变量(超过21E用字符串变量接收)

例子:

[@获取属性值]

#IF

#ACT

GETABILVALUE 4 S10

SENDMSG 6 你的属性值为:<\$STR(S10)>

## 通过物品IDX/唯一ID穿戴装备

通过物品唯一ID穿戴装备

格式: TAKEONMAKEINDEX 参数1 参数2

参数1: 装备位置

参数2: 物品唯一ID

例子:

[@唯一ID穿戴装备]  
#IF

#ACT

TAKEONMAKEINDEX 1 2610491

---

## 通过物品IDX穿戴装备

格式: TAKEONIDX 参数1 参数2

参数1: 装备位置

参数2: 物品唯一ID

例子:

[@唯一ID穿戴装备]  
#IF

#ACT

TAKEONIDX 4 50080

通过字符串增加对应属性值(参照cfg\_equip.xls属性字段)

格式: ADDATTLIST 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 自定义属性组名称

参数2: 操作符 (+、 -、 =)

参数3: 属性字符串(3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10)

参数4: 0或为空=计算套装属性增加 1=增加固定值;不计算套装属性(属性加成类无效)

清除属性格式: DELATTLIST 参数1

参数1: 空=清除所有自定义属性组, 否则输入对应的自定义属性组名称

例子:

[@计算套装属性加成]

#IF

#ACT

ADDATTLIST 属性组1 + 3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10

;参照ChangeHumAbility使用

[@不计算套装属性]

#IF

#ACT

;参数4为1时, 百分比增幅属性无效

ADDATTLIST 属性组2 + 3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10 1

;清除例子

[@清除属性组]

#IF

#ACT

DELATTLIST 属性组1

## 强制开启沙巴克攻城

将需要攻城的行会强制加入列表并开启攻城

加入攻城列表

AddToCastleWarListEx 参数1 参数2

参数1：占领名称(例：沙巴克)

参数2：行会名称(\*所有行会)

//例子：将需要加入的行会加入列表并配合GM命令开启攻城

#if

#ACT

;开启全部行会攻城

AddToCastleWarListEx 沙巴克 \*

GMEXECUTE ForcedWallConQuestwar

#if

#ACT

;关闭攻城

GMEXECUTE ForcedWallConQuestwar

GMEXECUTE 参数1

参数1：GM指令根据M2-选项-游戏命令对应设置进行填写

## 获取指定长度字符串

**LeftStr** 参数1 参数2 参数3

参数1: 字符串

参数2: 长度

参数3: 写入变量

//例子

#if

#ACT

mov \$字符串\_996引擎

LeftStr <\$str(\$字符串)> 3 \$\$获取字符串

sendmsg 7 当前获取的字符串为[\$str(\$\$获取字符串)]!!

## 隐藏角色全部斗笠

**SEThatHIDE** 参数1

参数1: 0/1 (0=显示, 1=隐藏)

//例子:

#if

#ACT

SEThatHIDE 1

sendmsg 7 你的斗笠已经隐藏了(包括时装斗笠)

#if

#ACT

SEThatHIDE 0

sendmsg 7 你的斗笠已经显示了

## 拾取物品进背包动画效果

;PC端需要自己增加一个空的自定义按钮ID

SETPICKITEMTOBAG 参数1 参数2

参数1: 界面id

参数2: 按钮ID

//例子:

#if

Equal <\$CLIENTFLAG> 2

#ACT

;手机面板按钮

MOV \$\$主界面按钮 <Button|id=10000|x=-63|y=-445|mimg=private/main/bottom/1900013011.png|color=255|nimg=private/main/bottom/1900013011.png|link=@背包>

ADDBUTTON 104 5 <\$STR(\$\$主界面按钮)>

;逐一拾取及小精灵同步支持

SETPICKITEMTOBAG 104 10000

#if

Equal <\$CLIENTFLAG> 1

#ACT

;PC面板按钮

MOV \$\$主界面按钮 <Button|id=10000|x=-63|y=-445|mimg=private/main/bottom/1900013011.png|color=255|nimg=private/main/bottom/1900013011.png|link=@背包>

ADDBUTTON 104 5 <\$STR(\$\$主界面按钮)>

;逐一拾取及小精灵同步支持

SETPICKITEMTOBAG 104 10000

## 地图增加天气效果

增加天气  
**SETWEATHEREFFECT** 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 地图号

参数2: 天气效果(1=黄沙效果 2=花瓣效果 3=下雪效果)

参数3: 有效时间(秒)

删除天气

**DELWEATHEREFFECT** 参数1 参数2

参数1: 地图号

参数2: Idx(0=关闭所有效果 1=黄沙效果 2=花瓣效果 3=下雪效果)

//例子:

[@增加黄沙天气]

#if

#act

SETWEATHEREFFECT 3 1 1000

sendmsg 6 盟重省开启黄沙天气有效时间1000秒!

[@删除黄沙天气]

#if

#act

DELWEATHEREFFECT 3 1

sendmsg 6 盟重省的黄沙天气已关闭!

## 字符串排序

```
JZSortString 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1: 字符串
参数2: 分隔符
参数3: 存入变量
参数4: 0/1(0=降序, 1=升序)

//例子:
;升序排列
#if
#ACT
MOV S$三号位置 10
MOV S$四号位置 7
MOV S$五号位置 3
MOV S$排序 <$STR(S$三号位置)>|<$STR(S$四号位置)>|<$STR(S$五号位置)>
JZSortString <$STR(S$排序)> | <$STR(S$整理后)> 0
sendmsg 7 <$STR(S$整理后)>
;分割出独立变量
GETVALIDSTRSUPER <$STR(S$整理后)> | S$分割获取
sendmsg 7 <$STR(S$分割获取1)>, <$STR(S$分割获取2)>, <$STR(S$分割获取3)>
```

例子2:  
;降序排列

```
#IF
#ACT
MOV S$三号位置 14
MOV S$四号位置 5
MOV S$五号位置 8
MOV S$排序 <$STR(S$三号位置)>|<$STR(S$四号位置)>|<$STR(S$五号位置)>
JZSortString <$STR(S$排序)> | <$STR(S$整理后)> 1
sendmsg 7 <$STR(S$整理后)>
;分割出独立变量
GETVALIDSTRSUPER <$STR(S$整理后)> | S$分割获取
sendmsg 7 <$STR(S$分割获取1)>, <$STR(S$分割获取2)>, <$STR(S$分割获取3)>
```

#### 四则运算计算命令

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

.例子一：

#if

#act

FORMULATION 2/(100+20)\*100+100 N\$切割值

sendmsg 6 提示:您的切割值为<\$STR(N\$切割值)>

.例子二：

#if

#act

FORMULATION (10+20%9)%5 N\$测试

sendmsg 6 <\$STR(N\$测试)>

[@运算1]

#if

#act

MOV n\$数字100 100

MOV G50 50

MOV I99 10

MOV N80 80

MOV U200 200

MOV p80 80

MOV m100 10

FORMULATION (<\$STR(n\$数字100)>+<\$STR(G50)>)/(<\$STR(I99)>+<\$STR(N80)>)\*<\$STR(U200)>\*<\$STR(p80)>-12)+<\$STR(m100)> N\$结果是4

SENDMSG 5 4运算的结果是<\$STR(N\$结果是4)>

FORMULATION 2/(100+20)\*100+100 U249

SENDMSG 5 1运算的结果是<\$STR(U249)>

FORMULATION <\$STR(N80)>\*<\$STR(U200)> N\$结果是

SENDMSG 5 2变量相乘运算的结果是<\$STR(N\$结果是)>

如果运算符号书写错误 返回-1

## 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=包括玩家在内

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

## 人物显示一个放大的虚影

格式: SHOWPHANTOM 透明度值越小越透明(0~255) 显示时间(秒)

例子:

[@MAIN]

#IF

#ACT

SHOWPHANTOM 255 10

SENDMSG 6 人物放大透明度255, 10秒后恢复正常

## 全服提问

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
```

## 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
```

## 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=显示名称， 去掉名字末尾的数字， 1=默认名称， 带数字

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, 归属玩家1, 已刷新， 黑野猪, 0血, 无归属, 300秒后刷新

\*刷怪表cfg\_mongen.xls按死亡计时字段和显示刷怪时间字段要填1

范例：

[#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)>

## 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

范例:

```
[@KillMon]
#if
EQUAL <$CURRRTARGETNAME> 稻草人
#act
AddMonDrop 屠龙|木剑
SENDMSG 5 杀稻草人必爆屠龙和木剑
```

### 部位万分比属性加成到人物

SETEQUIPADDVALUE 部位(装备位置) 控制符(+=) 倍数(万分比)

GETEQUIPADDVALUE 部位(装备位置) 变量(倍数存入到变量)

[@设置部位属性]

#ACT

SETEQUIPADDVALUE 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

GETEQUIPADDVALUE 0 S1

SendMsg 6 获取衣服属性加成倍数是: <\$str(S1)>

## 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

### 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

## 改变技能特效

SETMAGICSKILLEFFT 参数1 参数2 参数3

参数1：技能名称

参数2：cfg\_skill\_present.xls表id(ID=0时，为关闭)

参数3：持续性ID(魔法盾BUFF表id/火墙/群体雷电术/-其他的技能无效-)

## 英雄改变技能特效设置

cfg\_magic.xls技能表与技能表现cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例：英雄烈火剑法)

注：涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称，不统一设置可能出现教程不成功情况

H\_SETMAGICSKILLEFFT 参数1 参数2 参数3

参数1：技能名称(例：英雄烈火剑法)

参数2：cfg\_skill\_present.xls表id(ID=0时，为关闭)

参数3：持续性ID(魔法盾BUFF表id/火墙/群体雷电术/-其他的技能无效-)

[@改变技能外显]

#act

SETMAGICSKILLEFFT 雷电术 33

sendmsg 6 雷电术改造成冰咆哮特效了！

[@改变技能魔法盾]

#act

SETMAGICSKILLEFFT 魔法盾 50 14

sendmsg 6 魔法盾技能特效改变成skill表ID50，播放放在人物身上持续特效的改变成buffID14

[@改变技能火墙]

#act

SETMAGICSKILLEFFT 火墙 50 10086

sendmsg 6 火墙技能特效改变成skill表ID50，播放放在地图上的持续特效的改变成特效ID10086

[@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！

[@改变群体雷电术特效]

#act

SETMAGICSKILLEFFT 群体雷电术 10 20

sendmsg 6 群体雷电术技能特效改变成skill表ID10，击中特效ID由默认56改变为特效20

## 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>”

## 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 S$成员名称 电饭锅
<$ChiefName>.SETRANKSGUILD 行会成员
<$str(S$成员名称)>.SETRANKSGUILD 会长
sendmsg 7 [<$str(S$成员名称)>]成为了会长, [<$str(S$成员名称)>]变更为行会成员
```

## 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
```

## 判断当前攻击模式命令

功能：判断当前攻击模式

命令：CHECKATTACTEFF 参数1：0-正常，1-暴击，2-格挡  
在攻击掉血前和被攻击掉血前触发下使用（只能在掉血前使用）

```
[@AttackDamage]
#ifndef _CHECKATTACTEFF_H_
#define _CHECKATTACTEFF_H_

void CheckAttackEff()
{
    if (GetAttackEffect() == 1)
    {
        // Normal attack
    }
    else if (GetAttackEffect() == 2)
    {
        // Critical hit
    }
    else
    {
        // Block
    }
}

#endif // _CHECKATTACTEFF_H_
```

## 百分比修改速度

功能:百分比修改速度

格式: ChangeSpeedEX 参数1 参数2 参数3

参数1:速度类型 1=移动速度 2=攻击速度 3=魔法速度

参数2:速度值=原速度 (大于0=加速 ==减速)

参数3:有效时间秒(为空=表示不限制时间,最大值65535)

说明:

速度值百分比,由于系统中是由移动间隔、攻击间隔决定的:

当速度值大于0,则移动攻击间隔=固有间隔/(1+速度/100)

当速度值小于0,则移动攻击间隔=固有间隔\*(1-速度(负数值)/100)

例如:原有攻击间隔为1000ms,即1秒一刀

速度值=100,加速100%,相当于速度为原来(1+100%)=2倍

攻击间隔=1000/(1+100%)=500ms,即1秒2刀

速度值=-100,即减慢100%,则速度为原来的1/(1+100%)=0.5倍

攻击间隔=1000\*(1+100%)=2000ms,即2秒1刀

;该速度与ChangeSpeed的区别在于百分比增加减少

```
[@main]
```

```
#ACT
```

```
CHANGESPEEDEX 1 50 65535
```

```
#SAY
```

移动速度增加50%

## 吸血属性开关控制

功能：设置是否吸血

命令：SETSUCKHP 参数1：0-不吸血 1-吸血  
控制|cfg\_att\_score.xls表吸血属性小退恢复正常

示例：

```
[@吸血属性开关设置]
#if
#act
SETSUCKHP 0
SENDMSG 5 吸血已经设置成不吸血。
```

## 设置当前攻击飘血样式

功能：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，下次攻击清零

示例：

```
[@AttackDamage]
#if
CHECKATTACKEFF 1
#act
SENDMSG 5 当前为暴击
SETATTACKEFFTYPE 12
SENDMSG 6 已将当次暴击飘字设置成12号飘血
break
```

## 召唤自己分身命令

功能：召唤自己分身

命令: RecallSelf 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10

参数1:分身有效时间(秒)

参数2:数量

参数3:继承人物属性百分比

参数4:分身颜色(0-255;0不改变颜色)

参数5:改变分身衣服外观(0或空为不改变)

参数6:改变分身武器外观(0或空为不改变)

参数7:改变分身衣服外观特效(0或空为不改变)

参数8:改变分身武器外观特效(0或空为不改变)

参数9:分身血量数值（填0表示按参数3的，填的数字是多少分身总血量就是多少）

参数10: BUFF ID 多个BUFF ID用#号连接

分身数量常量<\$CLONEPLAYERCNT>

示例:

[@召唤自己分身]

#IF

#ACT

RecallSelf 60 3 1000 0 6 24 0 0

sendmsg 6 召唤3个分身帮助自己作战1分钟. 继承人物全部属性1000% (6天魔神甲 24裁决)

## 杀死自己分身命令

格式: KILLCOPYSELF

例子:

[@杀死分身]

#act

KILLCOPYSELF

sendmsg 6 杀死自己的分身!

## 设置下次攻击伤害命令

功能：设置下次攻击伤害命令

命令：SetNextDamage 参数1 下次伤害百分比（不能为0和负数，低于100 伤害低于正常值）

示例：

[@Attack]

#act

SetNextDamage 300

SENDMSG 5 下次攻击伤害提高到300%，魔法触发请使用@MagicAttack

## 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符串变量

参数3：绑定规则（不掉落的绑定规则）

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】

示例：

[@killplay]

#IF

#ACT

HumanDropUseItem -1 \$0

sendmsg 6 你杀了人，指定爆出对方身上装备：<\$str(s0)>一件

## 脚本命令设置安全区

功能：脚本命令设置、删除安全区

格式：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DELSTARTPOINT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

DELSTARTPOINT 3 1

### 面对面交易后触发

命令: @DealEnd 触发返回参数 <\$Param1>交易最后一个物品的唯一ID, <\$Param2>数量, <\$Param3>对方名字

示例:

[@DealEnd]

#Act

sendmsg 6 交易后触发了

SendMsg 6 交易最后一个物品的唯一ID=<\$Param1>

SendMsg 6 交易物品的数量==<\$Param2>

SendMsg 6 交易对方名字=<\$Param3>

## 装备批量增加附加属性命令

格式: SETADDNEWABIL 参数1 参数2 参数3

参数1: 装备位置

参数2: 运算符 (+, -, =)

参数3: 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

SETADDNEWABIL 1 = 3#3#2|3#4#10|3#4#2|3#5#10|3#23#2|3#74#10

## 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与自定义属性的值,只支持装备表里填的基础属性和SETADDNEWABIL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)>

## 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

### 检测唯一ID装备是否穿戴命令

格式: CHECKMAKEINDEXBYBODY 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
```

## 开启关闭地图参数命令

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

## 合区自定义变量运算

注:合区变量运算仅支持自定义全局变量

合区类型: 0-保留主服, 1-保留副服, 2-取大, 3-取小, 4-相加, 5-相连, 6-清零

```
;QM例子:  
[@Startup]  
#act  
VAR Integer GLOBAL 保留主服数字 0  
VAR String GLOBAL 保留主服字符 0  
  
VAR Integer GLOBAL 保留副服数字 1  
VAR String GLOBAL 保留副服字符 1  
  
VAR Integer GLOBAL 取大数字 2  
VAR Integer GLOBAL 取小数字 3  
  
VAR Integer GLOBAL 相加数字 4  
VAR String GLOBAL 相连字符 5  
  
VAR Integer GLOBAL 清零数字 6
```

## 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列可以不填  
脚本命令刷的怪 剩余刷新时间为0，多只相同名字的怪死亡后 只能获取到一只的信息

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)]

## 清掉地图某范围的怪物

KillMapMon 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1:地图名

参数2:坐标X

参数3:坐标Y

参数4:范围

参数5:怪物名(\*表示不判断名称)

参数6:是否爆物品(0: 不爆, 1: 爆)

参数7: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范围内怪物被成功清理, 不爆物品

## 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> NO

sendmsg 5 盟重省当前<\$GUILDNAME>行会成员数量:<\$STR(NO)>人

### **脚本命令设置沙巴克归属**

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!

## 批量设定绑定规则

注:(遍历穿戴、仓库、背包绑定)已上架拍卖道具不支持改变

注: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
```

### 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
```

**检测背包是否存在当前IDX物品**

CHECKBAGITEMIDX 物品IDX 数量

;例子:

[@main]

#if

CHECKBAGITEMIDX 50015 1

#act

sendmsg 9 背包有IDX50015的道具

**检测身上是否存在当前IDX物品**

CHECKITEMIDX 物品IDX 数量

;例子:

[@main]

#if

CHECKITEMIDX 50015 1

#act

sendmsg 9 身上有IDX50015的道具

### 删除身上唯一ID物品

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 代表删除成功)

//示例：

[@main]

#IF

#act

:删除身上唯一ID物品(衣服、武器)

DELBODYBYMAKEINDEX <\$DRESSID>, <\$WEAPONID>

## 设置足迹特效

命令SetMoveEff 参数1

参数1:特效ID

[@设置足迹]

#if

#act

SetMoveEff 256

SENDMSG 5 添加足迹脚印成功!

### 行会战宣战命令

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

## 清理沙巴克归属

```
;例子  
[@清理]  
#IF  
#ACT  
RESETCASTLE  
sendmsg 0 沙巴克归属已清理  
BREAK
```

## 定义变量按变量值大小排序

;自定义变量按变量值大小排序，并把排序后变量值对应的人物名放到指定列表文件中(制作排行榜用)

SortVarToList 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: 自定义变量名

参数2: 自定义变量文件路径

参数3: 排序后列表的保存路径

参数4: 0/1(0=升序, 1=降序)

参数5: 0/1(0=只保存人物名, 1=人物名 变量值)

例子:

```
[@test2]
#if
#act
SortVarToList LJSQZS ..\QuestDiary\数据文件\Test.txt ..\QuestDiary\数据文件\排序的文件.txt 0 1
break
```

:排序人物自定义变量.

SortHumVarToListEx 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: 变量名

参数2: 变量路径

参数3: 0/1(0=升序, 1=降序)

参数4: 保存路径

参数5: 0/1(0=只保存人物名, 1=人物名 变量值)

//例子升序排序人物变量QQQQ:

```
[@main]
#IF
#ACT
SortHumVarToListEx QQQQ ..\QuestDiary\测试.txt 0 ..\QuestDiary\测试A.txt 0
```

升序排序人物变量QQQQ, 不保存人物变量:

```
[@main]
#IF
#ACT
SortHumVarToListEx QQQQ ..\QuestDiary\测试.txt 0 ..\QuestDiary\测试A.txt 1
```

## 通区文本设置(新)

关联—M2—参数设置—通区设置—新版通区

通区设置，需要在后台开启功能才可以使用注：开通新通区后，将无法再使用老通区）

;通区创建和删除文本

TongFile 参数1 参数2

参数1：(0创建文件 1删除文件)

参数2：文件名称 如：aaa.txt

;通区同步文本

UpDateTongFile 参数1

参数1：文件名称 如：996m2.txt

;通区同步文本

UpDateTongFile 参数1 参数2

参数1：远程文件名称 如：bbb.txt

参数2：同步的文件名 (如：996m2.txt)

;更改文件内容

ChangeTongFile 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：文本路径(最大200字符)

参数2：内容(最大64中文字符)

参数3：指定操作行

参数4：0 =文件尾追加内容(快)；1 =插入内容到指定行；2=替换内容到指定行；3=删除指定行内容；4=清空整个文件内容

;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

新增命令 主区常量<\$MAINTONGSERVER>如果未设置主区，常量为0

- 主区执行 增加创建文件

MAINTONGFILE参数1 参数2 参数3

参数1：区服ID

参数2：类别(类别 0创建文件 1删除文件)

参数3：文件 (..\QuestDiary\996m2.txt)

- 写入指定 区服 配置

WRITETONGKEY参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：区服ID

参数2：文件路径 (..\QuestDiary\996m2.txt)

参数3：key(字段)

参数4：value(值)

- 读取指定 区服 配置 读取后由QF触发

READTONGKEY参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：区服ID

参数2：文件路径 (..\QuestDiary\996m2.txt)

参数3：key(字段)

参数4：变量(GLOBAL(变量名) 或 G100 或 A100)

- 执行查询通区主服 执行后触发QF 在线 @MAINTONGLINE 离线 @MAINTONGOFF

CHECKTONGSVR参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：区服ID

参数2：执行后触发QF

- 主区执行 同步文件 将本地文件路径同步到服务器路径

UPDATEMAINTONGFILE参数1 参数2

参数1：区服ID

参数2：文件路径 (..\QuestDiary\996m2.txt)

- 主区执行 同步文件 将本地文件路径同步到服务器路径

UPDATEMAINTONGFILE参数1 参数2 参数3

参数1：区服ID

参数2：服务器文件路径 (..\QuestDiary\bbb.txt)

参数3：本地文件路径 (..\QuestDiary\996m2.txt)

- 主区执行 拉取文件

GETMAINTONGFILE 参数1 参数2 参数3

参数1：区服ID

参数2：本地文件路径 (..\QuestDiary\bbb.txt)

参数3：远程服务器路径 (..\QuestDiary\996m2.txt)

;例子

[@新建文件]

#IF

#ACT

TongFile 0 .. \QuestDiary\996m2.txt

[@删除文件]

#IF

#ACT

TongFile 1 .. \QuestDiary\996m2.txt

[@同步目标文件]

#IF

#ACT

UpDateTongFile .. \QuestDiary\bbb.txt .. \QuestDiary\996m2.txt

[@同步当前文件]

#IF

#ACT

UpDateTongFile .. \QuestDiary\996m2.txt

[@InPutString22]

#IF

#ACT

ChangeTongFile .. \QuestDiary\996m2.txt <\$STR(S22)> 1 0

[@同步通区变量]

```

#act
MOV G100 200
UpdateTongVar G100

新增命令

[@主区创建文件]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
MAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> 0 ..\QuestDiary\<$USERACCOUNT>.txt
#elseact
messagebox 主区不存在

[@主区删除文件]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
MAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> 1 ..\QuestDiary\<$USERACCOUNT>.txt
#elseact
messagebox 主区不存在

[@同步文件1]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
mov S66 <$UTCNOW8>
AddTextListEx ..\QuestDiary\996m2.txt <$str(S66)> 0
UPDATEMAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\996m2.txt
#elseact
messagebox 主区不存在

[@读取同步文件1]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
Equal N$等待时间 0
#act
mov N$等待时间 1
GETMAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\bbb.txt ..\QuestDiary\996m2.txt
sendmsg 6 延时3秒跳转结果
DELAYGOTO 3000 @读取同步文件1s
#elseact
sendmsg 6 延时等待,出结果

[@读取同步文件1s]
#act
mov S66
mov N$等待时间 0
GetListString ..\QuestDiary\bbb.txt 0 S66
sendmsg 6 读取远程服务器996m2到本地bbb通区值<$str(S66)>

[@同步文件2]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
mov S66 <$UTCNOW8>
AddTextListEx ..\QuestDiary\996m2.txt <$str(S66)> 0
UPDATEMAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\bbb.txt ..\QuestDiary\996m2.txt
#elseact
messagebox 主区不存在

[@读取同步文件2]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
Equal N$等待时间2 0
#act
mov N$等待时间2 1
GETMAINTONGFILE <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\996m2.txt ..\QuestDiary\bbb.txt
sendmsg 6 延时3秒跳转结果
DELAYGOTO 3000 @读取同步文件2s
#elseact
sendmsg 6 延时等待,出结果

[@读取同步文件2s]
#act
mov S66
mov N$等待时间2 0
GetListString ..\QuestDiary\996m2.txt 0 S66
sendmsg 6 读取远程服务器bbb到本地996m2通区值<$str(S66)>

[@向服务器写入S]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
WRITETONGKEY <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\aaa.txt 通区配置 <$UTCNOW8>
#elseact
messagebox 主区不存在

[@读取服务器内容S]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
READTONGKEY <$MAINTONGSERVER> ..\QuestDiary\aaa.txt 通区配置 A100
;由QF触发反馈结果@READTONGOK
#elseact
messagebox 主区不存在

[@检测服务器是否可用]
#if
LARGE <$MAINTONGSERVER> 0
#act
CHECKTONGSVR <$MAINTONGSERVER>
sendmsg 6 当前服务器ID是<$MAINTONGSERVER>, 等待触发反馈结果
#elseact
messagebox 主区不存在
;-----通区触发

[@READTONGOK]
#act
sendmsg 0 QF触发:当前读取服务器<$MAINTONGSERVER>--时间戳--<$UTCNOW8>--读取值<$str(A100)>

[@MAINTONLINE]

```

```
#act
sendmsg 0 QF触发:<$MAINTONGSERVER>服务器在线<$UTCNOW8>
[@MAINTONGOFF]
#act
sendmsg 0 QF触发:<$UTCNOW8>服务器断开
-----
```

#### 通区变量操作

```
命令:SETTONGVAR 参数1 参数2 参数3
参数1: 通区变量1-50
参数2: + - =
参数3: 数值(可超过21亿)

命令:SETTONGVAR -1 //清理所有通区变量(将1-50个通区变量初始化为0)
[@CHANGETONGVAR] //修改成功后触发QF
通区变量常量:<$TONGVAR1> ~ <$TONGVAR50>
```

例:

```
[@通区变量1增加10]
#IF
#act
SETTONGVAR 1 + 10
SendMsg 0 当前通区变量1为:<$TONGVAR1>
```

```
[@通区变量1清除]
#IF
#act
SETTONGVAR 1 = 0
SendMsg 0 当前通区变量1为:<$TONGVAR1>
```

```
;修改成功后触发QF
[@CHANGETONGVAR]
#IF
#ACT
SendMsg 0 IDX:<$PARAM1>-----修改前: <$PARAM2>-----修改后: <$PARAM3>
```

## 所有技能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，运九随机<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)>

## 武器加诅咒前触发

```
[@MakeWeaponUnLuck]
#if
#act
STOP
SENDMSG 5 你武器没有增加诅咒
```

添加加好友前触发  
;QFunction-0.txt

例子：  
[@AddFriendRequest]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 加好友触发  
STOP

[点击NPC触发](#)

```
QFunction-0.txt
[@ClickNPC]
#IF
#ACT
SendMsg 6 当前点击的NPCID为[<$param1>]!
```

## 限时装备到期触发

### QFunction-0.txt

限时道具配置方式(Equip/Item表根据下方字段进行配置)

Need=101、NeedLevel=时间(分钟)，计算时间方式为：穿戴身上计算时间 其他都不计算时间  
Need=102、NeedLevel=时间(分钟)，计算时间方式为：穿戴中、穿戴后脱下放入背包和仓库计算时间！(摆摊 拍卖行等不计算时间)  
Need=103、NeedLevel=时间(分钟)，计算时间方式为：获得物品即刻计算时间，离线不计算时间、其他方式都计算  
Need=104、NeedLevel=时间(分钟)，计算时间方式为：获得物品即刻计算时间，包含离线也计算时间

```
[@ItemExpired]
#Act
Sendmsg 3 你到期的装备为 <$ExpiredItemName>
```

```
[@HeroItemExpired]
#Act
Sendmsg 3 你的英雄到期的装备为 <$H.ExpiredItemName>
```

## 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>
;触发返回参数, 装备位置:<$Param1>, 装备IDX:<$Param2>支持STOP, 每掉落一件触发一次
```

## 创建行会前触发

QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

```
[@CheckBuildGuild]
#if
checklevelex > 30
#ACT
sendmsg 7 允许加入行会
#elseact
sendmsg 7 禁止加入行会
```

## 跨天登录触发

QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

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 l=0, 2=0, 3=0
```

## 背包未开启格子数点击触发

QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

```
[@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
```

## 交易前触发

QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

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

## 勾选外显时装生效触发

QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

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

## 绑定背包满触发

格式: bindEvent 参数1 参数2 参数3

参数1: 绑定类型 (1: 背包满通知)

参数2: 是否开启 (0: 关闭, 1: 开启)

参数3: 触发QF

;QFunction=0.txt

例子:

[@背包满]

#IF

#act

SENDMSG 6 背包满触发QF

输入框非法字符触发  
对数函数溢出 (1)

引擎内默认屏蔽(@、/、\、<、>)字符  
当设置为开启后，将忽略二级密钥或其特殊

;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**

#11

sendmsg 7 验证包含非法字符，需要重新设置

## 货币超出21亿触发

```
[@ChangeMoneyOut]
#IF
EQUAL <$PARAM1> 1
#ACT
SendMsg 9 您的货币ID:<$param1>,已经超出21亿上限,当前货币超出<$PARAM2>
注:货币最大容量21亿.增加货币超出部分将会保存在<$PARAM2>
例:玩家身上有10亿货币,脚本命令MONEY 金币 + 200000000后身上货币为21亿
```

### **传送戒指传送前触发**

功能：传送戒指传送前触发

命令:@BeginTeleport 中止传送戒指传送命令: StopTeleport或stop

示例:

```
[@BeginTeleport]
```

```
#act
```

```
StopTeleport
```

```
sendmsg 6 停止传送戒指传送
```

### 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

## 修改分辨率触发

```
;QFunction-0.txt
[@SETSCREEN]
#IF
#ACT
sendmsg 5 分辨率改变触发宽【<$SCREENWIDTH>】高【<$SCREENHEIGHT>】
```

## 套装穿脱套装触发

例子：

```
[@GroupItemOnEX]
#IF
#ACT
SENDMSG 5 当前穿套装触发的套装ID是<$param1>

[@GroupItemOffEX]
#IF
#ACT
SENDMSG 5 当前脱套装触发的套装ID是<$param1>
```

**占领沙巴克触发**

[@GetCastle0]

#IF

#SAY

沙巴克已经被占领

## **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>
```

## 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
```

## 行会联盟触发

```
[@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>】
```

### PK值改变触发

```
[@pkpointchanged]
#if
#act
sendmsg 5 PK点变化了, 当前为<$PKPOINT>
```

## 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  
;此脚为功能脚本, 用于实现各种与脚本有关的功能  
;说明:1=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>
```

## 自定义常量功能

### 方法1:

默认路径:Envir\Defines\自定义测试常量.ini

自定义测试常量.ini 里面内容

```
#DEFINE $(996m2) 欢迎光临, 你需要点什么?  
#DEFINE $(MAINREPAIR_SMSG) 你小子运气好, 使用了996M2。
```

测试 -3.txt

```
[@Main]  
#IF  
#ACT  
#INCLUDE 自定义测试常量.ini  
#SAY  
显示内容: $(996m2)\n  
显示内容: $(MAINREPAIR_SMSG)\n
```

### 方法2:

测试-3.txt 里面内容

```
[@MAIN]  
#IF  
#SAY  
显示内容: $(996m2)\n  
显示内容: $(MAINREPAIR_SMSG)\n  
[@自定义常量]  
#CALL [\定义常量.ini] @常量控制
```

-----  
定义常量.ini 里面内容

```
[@常量控制]  
{  
#DEFINE $(996m2) 欢迎光临, 你需要点什么?  
#DEFINE $(MAINREPAIR_SMSG) 你小子运气好, 使用了996M2。  
}
```

## 客户端常量(原变量)

此功能只能放到自定义面板显示实时显示数量

不能做其他操作类的功能

可以支持很多种显示

显示物品格式:\$STM(ITEMCOUNT\_xx)

显示人物信息格式:\$STM(xx)

如:\$STM(ITEMCOUNT\_木剑) 显示背包有多少把木剑 (木剑=数据库物品名称)

如:\$STM(ITEMCOUNT\_1) 显示有多少金币 (1=数据库物品ID)

如:\$STM(LEVEL) 显示多少级 (LEVEL=人物等级)

如:\$STM(USERNAME) 显示名称 (USERNAME=人物名称)

如:\$STM(HP) 显示血量 (HP=人物血量)

如:\$STM(WEAPON) 显示身上武器 (WEAPON=身上武器)

特殊说明:<\$ARMRING\_R> <\$ARMRING\_L> <\$RING\_R> <\$RING\_L> <\$SARMRING\_L> <\$SARMRING\_R> <\$SRING\_L> <\$SRING\_R> 这几个需要去掉\_换成下面的

需要换成如下:<\$ARMRINR> <\$ARMRINL> <\$RINGR> <\$RINGL> <\$SARMRINL> <\$SARMRINR> <\$SRINGL> <\$SRINGR>

案例:



```
#IF  
Equal <$CLIENTFLAG> 2 ;移动端  
#ACT
```

```
MOV S$图标1<Img|x=70|y=-3|img= item/item_0/000123.png>  
INC S$图标1<Text|text=$STM(ITEMCOUNT_金币)|x=120|y=1|size=20>  
  
INC S$图标1<Img|x=230|y=-3|img=item/item_0/000124.png>  
INC S$图标1<Text|text=$STM(ITEMCOUNT_元宝)|x=280|y=1|size=20>
```

```
addbutton 101 1 <$STR(S$图标1)>
```

[详细案例脚本下载](#)

## 功能:装备位置

物品位置和相关常量:

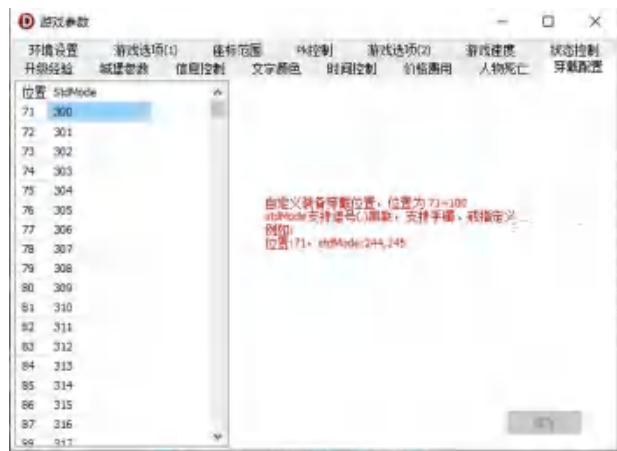
996引擎装备常量: 唯一ID<\$USEITEM[XX]>; IDX<\$USEITEMID[XX]>; 名字<\$USEITEMNAME[XX]>

XX表示M2设置的装备位置支持 (0~100)

英雄常量在原来常量基础上增加H. 如: <\$H.DRESS>  
改名字后常量在原来基础加G\_ 如: <\$G\_DRESS>

道具类型	数据库stdmode	穿戴位置	位置常量	位置唯一ID常量(取下保留对应唯一ID)
衣服(男)	10	0	<\$DRESS>	<\$DRESSID>
衣服(女)	11	0	<\$DRESS>	<\$DRESSID>
武器(男)	5、6	1	<\$WEAPON>	<\$WEAPONID>
武器(女)	5、6	1	<\$WEAPON>	<\$WEAPONID>
勋章	30	2	<\$RIGHTHAND>	<\$RIGHTHANDID>
项链	19、20、21	3	<\$NECKLACE>	<\$NECKLACEID>
头盔	15	4	<\$HELMET>	<\$HELMETID>
右手镯	24、26	5	<\$ARMRING_R>	<\$ARMRING_RID>
左手镯	24、26	6	<\$ARMRING_L>	<\$ARMRING_LID>
右戒指	22、23	7	<\$RING_R>	<\$RING_RID>
左戒指	22、23	8	<\$RING_L>	<\$RING_LID>
符、毒药	25	9	<\$BUJUK>	<\$BUJUKID>
腰带	54、64	10	<\$BELT>	<\$BELTID>
靴子	52、62	11	<\$BOOTS>	<\$BOOTSID>
宝石、血石	53、63、7	12	<\$CHARM>	<\$CHARMID>
斗笠	16	13	<\$HAT>	<\$HATID>
军鼓	65	14	<\$DRUM>	<\$DRUMID>
马牌	28	15	<\$HORSE>	<\$HORSEID>
盾牌	48	16	<\$SHIELD>	<\$SHIELDID>
面巾	50	55	<\$FTOWEL>	<\$FTOWELID>
时装衣服(男)	66	17	<\$SDRESS>	<\$SDRESSID>
时装衣服(女)	67	17	<\$SDRESS>	<\$SDRESSID>
时装武器(男)	68	18	<\$SWEAPON>	<\$SWEAPONID>
时装武器(女)	69	18	<\$SWEAPON>	<\$SWEAPONID>
时装斗笠	71	19	<\$SHAT>	<\$SHATID>
时装项链	75、76、77	20	<\$SNECKLACE>	<\$SNECKLACEID>
时装头盔	78	21	<\$SHELMET>	<\$SHELMETID>
时装右手镯	79、80	22	<\$ARMRING_L>	<\$ARMRING_LID>
时装左手镯	79、80	23	<\$ARMRING_R>	<\$ARMRING_RID>
时装左戒指	81、82	24	<\$SRING_L>	<\$SRING_LID>
时装右戒指	81、82	25	<\$SRING_R>	<\$SRING_RID>
时装勋章	83	26	<\$SRIGHTHAND>	<\$SRIGHTHANDID>
时装腰带	84、85	27	<\$SBELT>	<\$SBELTID>
时装靴子	86、87	28	<\$SBOOTS>	<\$SBOOTSID>
时装宝石	88、89	29	<\$SCHARM>	<\$SCHARMID>
时装马牌	90	42	<\$SHORSE>	<\$HORSEID>
时装符印	91	43	<\$BUJUK>	<\$BUJUKID>
时装军鼓	92	44	<\$SDRUM>	<\$DRUMID>
时装盾牌	93	45	<\$SSHIELD>	<\$SHIELDID>
时装面巾	94	46	<\$FTOWEL>	<\$FTOWELID>
首饰盒位置1	100	30	<\$GODBLESSITEM1>	<\$GODBLESSITEM1ID>
首饰盒位置2	101	31	<\$GODBLESSITEM2>	<\$GODBLESSITEM2ID>
首饰盒位置3	102	32	<\$GODBLESSITEM3>	<\$GODBLESSITEM3ID>
首饰盒位置4	103	33	<\$GODBLESSITEM4>	<\$GODBLESSITEM4ID>
首饰盒位置5	104	34	<\$GODBLESSITEM5>	<\$GODBLESSITEM5ID>
首饰盒位置6	105	35	<\$GODBLESSITEM6>	<\$GODBLESSITEM6ID>
首饰盒位置7	106	36	<\$GODBLESSITEM7>	<\$GODBLESSITEM7ID>
首饰盒位置8	107	37	<\$GODBLESSITEM8>	<\$GODBLESSITEM8ID>
首饰盒位置9	108	38	<\$GODBLESSITEM9>	<\$GODBLESSITEM9ID>
首饰盒位置10	109	39	<\$GODBLESSITEM10>	<\$GODBLESSITEM10ID>
首饰盒位置11	110	40	<\$GODBLESSITEM11>	<\$GODBLESSITEM11ID>
首饰盒位置12	111	41	<\$GODBLESSITEM12>	<\$GODBLESSITEM12ID>

自定义装备配置方式:



## 游戏脚本常量

英雄相关常量直接再人物常量上面增加H. 如: <\$H.DRESS>

变量名称	说明
<\$USERNAME>	人物名称
<\$USERACCOUNT>	登录帐号ID
<\$USERID>	人物唯一UID(合区不变)
<\$KFDAY>	开服天数, >0则开服了 正式服生效 特殊设置说明
<\$KFTIME>	开服的 年-月-日 YYYY-M-D格式 正式服生效
<\$KFTIMEEX>	开服的 时-分-秒 hh:mm:nn格式 正式服生效
<\$HFDAYS>	合服天数,未合服为0, 每次合服会初始化为1
<\$SERVERIDX>	每个区的服务器ID
<\$GAMEID>	游戏的GAMEID (一个版本的ID包括所有区都是一个ID)
<\$CLIENTVER2>	盒子版本号(该值小于1053不支持反外挂, 只能在安卓端取值)
<\$BOXVAR>	实时登录渠道ID
<\$OFFLINEDAYS>	人物离线时间
<\$LOGINSTATE>	登陆状态的常量 (0是正常登陆, 1是重连后登录)
<\$CLIENTFLAG>	客户端载体常量 (为1 = PC端 为2 = 移动端 为3=传统PC端)
<\$UTCNOW>	时间戳
<\$UTCNOW8>	相差8小时时间戳
<\$DIR>	当前方向 (上0 上右1 右2 右下3 下4 左下5 左6 左上7)
<\$NPCNAME>	NPC名称
<\$LEVEL>	等级
<\$IPADDR>	IP地址
<\$HP>	生命值
<\$PKPOWER>	人物当前攻击威力(配合攻击前触发使用)
<\$DAMAGEVALUE>	伤害值常量
<\$PLAYERPOWER>	人物当前战斗力配合表: cfg_att_score.xls使用
<\$JOB>	人物职业
<\$GENDER>	人物性别
<\$MP>	魔法值
<\$AC>	防御力
<\$MAXAC>	最高防御力
<\$MAC>	魔法防御力
<\$MAXMAC>	最高魔法防御力
<\$DC>	物理攻击力
<\$MAXDC>	最高物理攻击力
<\$MC>	魔法力
<\$MAXMC>	最高魔法力
<\$SC>	道术
<\$MAXSC>	最高道术
<\$HIT>	准确
<\$SPD>	敏捷
<\$HITSPD>	武器攻速
<\$MAXHP>	HP上限
<\$MAXMP>	MP上限
<\$EXP>	当前经验值
<\$MAXEXP>	升级经验值
<\$PKPOINT>	PK点数
<\$HW>	腕力
<\$MAXHW>	最高腕力
<\$BW>	背包重量
<\$MAXBW>	最高背包重量
<\$WW>	负重力
<\$MAXWW>	最高负重
<\$HUNGER>	饥饿程度
<\$LOGINTIME>	登录时间
<\$LOGINLONG>	登录时长
<\$WEAPONLUCKY>	身上武器基础幸运值
<\$KILLMONNAME>	取怪物名字不带数字
<\$KILLMONNAMEEX>	取怪物名字带数字
<\$KILLMONX> <\$KILLMONY>	杀死怪物的坐标

<\$KILLMONEXP RATE>	杀怪经验倍数
<\$KILLMONEXP RATE TIME>	杀怪经验倍数时长
<\$GROUPMEMBERCOUNT>	当前组队人数
<\$TEAM0>..<\$TEAM1>	用于显示组队成员,<\$TEAM0>代表队长,成员从<\$TEAM1>开始
<\$SCREENWIDTH>	分辨率 宽
<\$SCREENHEIGHT>	分辨率 高
<\$RELEVEL>	转生等级
<\$Recall Remaining Time>	显示延时TIMERECALL还剩多少秒
<\$REVIVAL TIME>	复活时间间隔
<\$SIMULATOR>	模拟器识别常量 0=不是 1=模拟器
<\$BabyHPXX>	获取宝宝最大血量 XX=第几只 如:<\$BabyHP1> 就是第一只
<\$SLAVECOUNT>	获取当前宝宝数量
<\$ATTACKBBID>	宝宝唯一ID常量
<\$GUILDNAME NOTICE>	编辑行会公告信息
<\$ChiefName>	所在行会掌门名称
<\$RANKNAME>	行会职位名称
<\$GUILDNAME>	行会名称
<\$RANK>	行会成员职位
<\$HFCOUNT>	合区次数(合区以后才有效)
<\$HFTIME>	合区时间(合区以后才有效)
<\$showtime>	列表展示时间(与时间戳格式相同,后台修改后,该常量同步变动)
<\$SDKID>	注册包ID,注册账户与此ID绑定,不再更新,需要取实时登录ID使用<\$BOXVAR>
<\$PACKAGENAME>	获取客户端发来的包名称
<\$MODETYPE>	移动端登录设备常量:安卓=0--IOS=1--其他=2(需延时取值)
<\$CREATE SERVER TIME>	区服部署时间常量
<\$TEST SERVER TIME>	区服测试区时间常量
<\$START SERVER TIME>	区服正式区时间常量
<\$DRANGONHEART VALUE>	英雄当前怒气值
<\$ToPointX> <\$ToPointY>	小地图自动寻路终点坐标常量
<\$DEARNAME>	配偶的名字常量
<\$DEVICECODE>	虚拟机器码,清理缓存以后,客户端机器码就会改变
<\$SUCKHP>	吸血值常量
<\$TAKEOFFTOBAG>	从人物背包或英雄背包拿走物品常量 0=人物背包 1=英雄背包
<\$CURREATE ITEM>	31类型和2类型当前使用的物品IDX
<\$CURREATE ITEM COUNT>	类叠加物品消耗数量的常量: <\$CURREATE ITEM COUNT>, 常量只在[@STD MODE FUNC xxx]有效
<\$ATTACKMONSTER_X>	当前攻击目标X坐标
<\$ATTACKMONSTER_Y>	当前攻击目标Y坐标
<\$ATTACKMONSTER_XEX>	当前攻击(主目标)目标X坐标
<\$ATTACKMONSTER_YEX>	当前攻击(主目标)目标Y坐标
<\$CURRTARGETCURRX>	被攻击时攻击者X坐标
<\$CURRTARGETCURRY>	被攻击时攻击者Y坐标
<\$ATTACKMONSTER_MAXHP>	当前攻击目标总血量
<\$ATTACKMONSTER_HP>	当前攻击目标剩余血量
<\$ATTACKMONSTER_MAXHPEX>	当前攻击(主目标)目标总血量
<\$ATTACKMONSTER_HPEX>	当前攻击(主目标)目标剩余血量
<\$ATTACKMONSTER_NAME>	当前击中目标的名称
<\$ATTACKMONSTER_NAMEEX>	当前锁定攻击(主目标)目标的名称
<\$SlaveX> <\$SlaveY>	宝宝自身坐标 (当有多个宝宝时,随便选一个)
<\$SlaveTargetX> <\$SlaveTargetY>	宝宝当前攻击目标坐标 (优先锁定目标,多宝宝随机抽取)
<\$GETMONID(怪物名称)>	通过怪物名称获取怪物IDX常量
<\$TEMPMONUSERID> <\$TEMPMONIDX>	怪物唯一id常量与IDX常量
<\$CURRMONPARAM(X)>	获取怪物表Z列(zidingyi字段) 自定义字符串值 X=怪物名称
<\$BABYCURHPX>	宝宝当前血量, X代表第几只宝宝
<\$CART_MAP>	镖车所在地图编号
<\$CART_X>	镖车所在X坐标
<\$CART_Y>	镖车所在Y坐标
<\$EXTBAGCLOSEITEMCOUNT>	剩余未开启的背包格子数
<\$BAGNILCOUNT>	当前背包格子空格数量
<\$BAGUSERCOUNT>	当前背包格子使用数量
<\$EXTBAGCLOSEITEMCOUNT>	剩余未开启的背包格子数常量
<\$ATTACKMONSTER_HPRATE>	当前目标血量百分比

<\$ATTACKMONSTER_HPRATEEX>	当前主目标血量百分比
<\$NATIONSWARTIME>	国家战争剩余时间常量(分钟)
<\$CURRMONEYMSG>	货币改变时获取来源
<\$SFNAME>	师傅常量
<\$TDNAME1>	徒弟常量
<\$CLONEPLAYERCNT>	分身数量常量

#### 内功连击常量

<\$NGLEVEL>	内功等级
<\$NH>	内力值
<\$MAXNH>	内力值上限
<\$NGEXP>	当前内功经验
<\$NGMAXEXP>	升级内功经验
<\$GETNGEXP>	当前得到的内功经验
<\$NGADDPOWER>	内功伤害增加
<\$NGDECPOWER>	内功伤害减少
<b>内功经络</b>	
<\$PULSEMAIN(经络0-4)>	经络等级常量
<\$PULSESUB(经络0-4, 穴位1-5)>	穴位常量
<\$PULSESTATE(经络0-4)>	页签状态
<b>内功连击技能</b>	
<\$LJMAGIC1>	第1个连击技能ID
<\$LJMAGIC2>	第2个连击技能ID
<\$LJMAGIC3>	第3个连击技能ID
<\$LJMAGIC4>	第4个连击技能ID

#### H5常量

<\$CLIENTFLAGH5>	是否H5进入 常量值对应的终端 <a href="#">点击查看</a>
<\$OPENCHARGE>	是否开启充值，用于方便过审ios微信小游戏

#### 沙巴克常量

<\$CASTLENAME>	沙巴克名称
<\$OWNERGUILD>	沙巴克行会名称
<\$LORD>	沙巴克(老大)管理员名称
<\$LORDUSERID>	沙巴克(老大)管理员ID

#### 元素属性常量

<\$VALUE0>	暴击几率
<\$VALUE1>	攻击伤害
<\$VALUE2>	物理伤害减少
<\$VALUE3>	魔法伤害减少
<\$VALUE4>	忽视目标防御
<\$VALUES5>	所有伤害反弹
<\$VALUE6>	目标爆率
<\$VALUE7>	人物体力增加
<\$VALUE8>	人物魔力增加
<\$VALUE11>	暴击伤害

#### 穿戴位置装备唯一序号

<\$USEITEM[0]>	序列号常量
<\$USEITEM[1]>	序列号常量
<\$USEITEM[2]>	序列号常量
<\$USEITEM[3]>	序列号常量
<\$USEITEM[4]>	序列号常量
<\$USEITEM[5]>	序列号常量
<\$USEITEM[6]>	序列号常量
<\$USEITEM[7]>	序列号常量
<\$USEITEM[8]>	序列号常量
<\$USEITEM[12]>	序列号常量

#### 获取星星数量

<\$Starcountall>	获取全身所有装备星星数量总和
<\$StarcountX>	X代表身上的装备位置 如:<\$Starcount0> 获取身上装备

#### 地图信息

<\$MAPTITLE>	当前地图名称
<\$oldmap>	过去地图代码，一般用于切换地图触发。
<\$MAP>	当前地图代码
<\$X>	当前 X 坐标
<\$Y>	当前 Y 坐标

#### 服务器信息

<\$SERVERNAME>	服务器名字 (正式开区以后有效)
<\$SERVERIP>	服务器IP地址
<\$WEBSITE>	游戏网址
<\$BBSSITE>	论坛网址
<\$CLIENTDOWNLOAD>	客户端程序下载地址
<\$QQ>	联系QQ号
<\$PHONE>	联系电话号码
<\$BANKACCOUNT0>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT1>	银行帐号信息

<\$BANKACCOUNT2>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT3>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT4>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT5>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT6>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT7>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT8>	银行帐号信息
<\$BANKACCOUNT9>	银行帐号信息
<\$USERCOUNT>	在线人数
<\$DATETIME>	当前日期时间
<\$STATSERVERTIME>	M2启动时间
<\$YEAR>	年份
<\$MONTH>	月份
<\$DAY>	日期
<\$HOUR>	小时
<\$MINUTE>	分钟
<\$SECOND>	秒

### 最高角色信息

GM号看不到此数据 请用普通玩家号查看

<\$HIGHLEVELINFO>	最高等级人物信息
<\$HIGHPKINFO>	最高PK点数人物信息
<\$HIGHDCINFO>	最高攻击力人物信息
<\$HIGHMCINFO>	最高魔法力人物信息
<\$HIGHSCINFO>	最高道术人物信息

如果最高等级，最高PK点等不显示请检查String.ini 是否配置 不可以有<>双加尖括号

MyInfo=『人物名称』: %name 『当前位置』: %map(%x:%y)\『当前等级』: %level 『金 币 数』: %gold 『PK 点 数』: %pk\『生 命 值』: %minhp/%maxhp 『魔 法 值』: %minmp/%maxmp\『攻 击 力』: %mindc/%maxdc 『魔 法 力』: %mimpc/%maxmc 『道 术 力』: %minsc/%maxsc\『登 录 时 间』: %logontime 『在 线 时 长』: %logonlong 分钟\

## 引擎变量说明

注意：自定义变量不要以P、G、M、I、D、N、S、A开头  
字符串型变量使用键值对方式存储，控制5000字符以内（中文2500）

变量	解释
A	字符串型全局变量，重启服务器保存，500个(A0 - A499) 存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面
G	数字型全局变量，重启服务器保存，500个(G0 - G499) 存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面
I	数字型全局变量，重启服务器不保存，100个(I0 - I99)
S	字符串型个人变量，下线不保存，100个(S0 - S99)
P	数字型个人变量，仅在当前NPC有效，当Close对话时，所有P变量归零，100个(P0 - P99)
D	数字型个人变量，下线不保存，100个(D0 - D99) 摆子变量
N	数字型个人变量，下线不保存，100个(N0 - N99)
M	数字型个人变量，下线不保存，100个(M0 - M99) 切换地图清空
U	数字型个人变量，可保存，255个(U0 - U254) (存放在SQL角色数据库) 最大值21亿
T	字符串型个人变量，可保存，255个(T0 - T254) (存放在SQL角色数据库) 最大长度8000字符串以内
J	数字型个人变量，可保存，每晚自动12点重置，合区或关停服务器请错开00:00点，500个(J0 - J499) (存放在SQL角色数据库)
Z	字符串型个人变量，可保存，每晚自动12点重置，合区或关停服务器请错开00:00点，500个(Z0 - Z499) (存放在SQL角色数据库)
B	数字型个人变量，可保存，最高支持19位数，适用大数值操作，100个(B0 - B99) (存放在SQL角色数据库)
个人标记	整数型个人变量可存储型，该变量只有0和1的两种状态

### 变量特性计算说明：

数字型计算例子(支持公式计算): (G, I, P, D, N, M, U, J)

```
#IF  
#ACT  
mov U1 1  
inc U1 1  
sendmsg 7 <$str(U1)>-----打印结果为U1变量=“2”
```

字符串型计算例子(不支持公式计算): (A, S, T, Z)

```
#IF  
#ACT  
mov T1 1  
inc T1 1  
sendmsg 7 <$str(T1)>-----打印结果为T1变量=“11”字符串型其他计算方式不要用，会导致变量出问题
```

### A 变量：

类型：  
字符串型 全局变量  
数量：500个 ( A0 - A499 )  
保存路径：GlobalVal.ini  
使用方法：  
可以使用 Mov 对其进行赋值，也可以用 EQUAL 对他进行检测这个变量全局变量

### G 变量：

类型：  
数字型 全局变量  
数量：500个 ( G0 - G499 )  
属性：  
保存路径：GlobalVal.ini  
使用方法：  
可以使用 Mov 对其进行赋值，也可以用 EQUAL 对他进行检测这个变量全局变量

### U 变量：

类型：  
字符串型 个人变量(数字型，可进行公式计算)  
数量：255个 ( U0 - U254 )  
保存路径：SQL角色数据库中  
使用方法：  
可以使用 Mov 对其进行赋值，也可以用 EQUAL 对他进行检测这个变量个人变量，最大值21亿

### T 变量：

类型：  
字符串型 个人变量(字符串型，不可进行公式计算)  
数量：255个 ( T0 - T254 )  
保存路径：SQL角色数据库中  
使用方法：  
可以使用 Mov 对其进行赋值，也可以用 EQUAL 对他进行检测这个变量个人变量，最大长度8000个字节

### S 变量：

类型：  
字符串型 个人变量 通用传递 临时变量：下线不保存  
数量：  
100个 ( S0 - S99 )  
属性：  
取值范围S0-S99，存放字符串数据！人物下线消失。

### P 变量：

类型：  
数字型 个人变量 NPC内有效果  
数量：  
100个 ( P0 - P99 )  
属性：  
该变量只对当前对话NPC内有效果。如果中途点其他NPC或者对话产生close、

关闭时所有P变量均归0。该变量取值范围：(0-65375)  
使用方法：该变量没有NPC间传递性作为临时变量多重复使用效果十分好。  
而且因为脚本命令有对该变量进行加/减/赋值/随机取值等运算，  
他和goto的配合可以使脚本中出现伤为循环的效果。  
并且因为他不传递的性质其随机取值也能与RANDOM媲美。

#### D 变量：

类型：  
数字型 个人变量 通用传递 临时变量：下线不保存，摇骰子  
数量：  
100个 ( D0 - D99 )  
属性：  
该变量在人物不下线时对全局NPC通用传递该变量取值范围：(0-65375)  
人物属性私有的变量，可以像P变量一样的进行各种运算。  
使用方法：  
唯一不足就是下线后该变量会被清空。  
可是如果配合上[000]变量或者namelist变量的记录性。  
实在是功能强大的个人隐私属性！

#### I 变量：

类型：  
数字型 全局变量 通用传递 重启服务器不保存  
数量：  
100个 ( I0 - I99 )  
属性：  
该变量不属于人物属性范围，对于全服务器内该变量唯一并且全局NPC通用传递  
使用方法：  
但是需要注意服务器关闭后该变量清空，其他与G变量完全一样  
该变量通过任何人的运算均产生效果  
这个变量是唯一的一个不属于任何人物而属于服务器的变量，

#### M 变量：

类型：  
数字型 个人变量 通用传递 临时变量：下线不保存（切换地图清空）  
数量：  
100个 ( M0 - M99 )  
属性：  
取值范围M0-M99，存放字符型数据！人物下线消失（切换地图清空）。

#### 个人标识变量：

类型：  
个人变量 通用传递 下线保存  
数量：  
800个 ( 000 - 799 )  
属性：  
该变量只有2种状态：1 和 0！  
使用方法：  
因为该变量记录性比较强。而且如果产生读写操作时服务器的操作不是很大。  
所以作为记录一些人物的下线后需要保留的数据的话作用十分大，  
大部分任务时常用到他。该变量值只有1和0的两种状态。

#### 举例：

```
#IF  
CHECK [008] 0  
#ACT  
SET [008] 1  
Break
```

**标识不支持表格式常量嵌套如：**  
`check [<$cfg_biaoming(1_1)>] 0  
set [<$cfg_biaoming(1_1)>] 1`

#### P, G, M, I, D, N, S, A变量使用说明

检测相等:EQUAL变量名数值  
检测大于:LARGE变量名数值  
检测小于:SMALL变量名数值  
赋予数值:MOV变量名数值  
加上指定数值:INC变量名数值  
减去指定数值:DEC变量名数值  
变量相加:SUM变量名A变量名B  
两个数相除:Div变量A除数B被除数C  
两个数相乘:MUL变量A乘数B被乘数C  
变量赋予小于指定数值的随机非负数:MOVR数值  
把变量转为字符串:<\$STR(变量)>

#### 变量是用详细说明：

##### P, G, M, I, D, N, S, A变量使用方法详细说明

MOV命令使用说明：  
增加MOV命令可以 直接在2个变量之间操作。  
假设已经定义自定义字符串Name和数字型自定义变量TEST  
以下是MOV的几种使用方法  
MOV HUMAN Name SO 这句的意思就是把SO值 传给自定义变量Name  
MOV SO HUMAN Name 把自定义变量Name值 传给变量SO  
MOV SO 你好 把“你好”传给变量SO  
MOV HUMAN Name 你好 把“你好”传给自定义变量Name  
MOV SO <\$STR(S1)> 把S1值传给SO  
MOV D1 1 把1传给变量D1 (这个是最常见的使用方法)  
MOV HUMAN TEST D1 把变量D1值传给自定义变量TEST  
MOV D1 HUMAN TEST 把自定义变量TEST传给变量D1  
MOV HUMAN TEST 1 把1传给自定义变量TEST

#### EQUAL命令使用说明：

EQUAL可以 直接在2个变量之间操作。

EQUAL S1 1 检测S1值是否等于数字1值 (这个是最常见的使用方法)  
EQUAL S1 小达 检测S1值是否等于字符小达  
EQUAL S1 G1 检测S1值是否等于G1. 该命令也支持2个变量之间的检测

#### SMALL和LARGE命令使用说明：

增加SMALL和LARGE命令可以 直接在2个变量之间操作 。  
假设已经定义数字型自定义变量TEST  
以SMALL为例以下是SMALL的几种使用方法  
SMALL DO 1 检测DO值是否小于1值 (这个是最常见的使用方法)  
SMALL HUMAN TEST DO 检测自定义变量TEST值是否小于DO值  
SMALL DO HUMAN TEST 检测DO值是否小于自定义变量TEST值  
SMALL HUMAN TEST 1 检测自定义变量TEST值是否小于1值  
LARGE和SMALL用法完全一样

#### DEC和INC命令使用说明：

增加DEC和INC命令可以直接在2个变量之间操作 。  
假设已经定义自定义数字型自定义变量TEST  
以DEC为例，以下是DEC的几种使用方法  
DEC DO 1 意思是 DO = DO - 1 (这个是最常见的使用方法)  
DEC DO D1 意思是 DO = DO - D1  
DEC HUMAN TEST DO 意思是 TEST = TEST - DO  
DEC DO HUMAN TEST 意思是 D1 = TEST - DO  
INC命令使用和DEC一样

#### Div命令使用说明：

Div可以直接在2个变量之间操作 。  
Div N10 100 2 意思是 N10=100/2 100除于2就等于50. 那么N10就等于50拉  
Div N10 <\$STR(N20)> <\$STR(N21)> 意思是 N10=N20/N21

MUL命令使用说明：  
MUL可以直接在2个变量之间操作 。  
MUL N10 100 2 意思是 N10=100\*2 100乘于2就等于200. 那么N10就等于200拉。  
MUL N10 <\$STR(N20)> <\$STR(N21)> 意思是 N10=N20\*N21

同时修改了脚本参数。目前可以使用  
<\$STR(变量)>用于任何脚本参数中  
同时使用<\$STR(变量)> (全局变量、自定义变量和其他系统变量) 都可以用于[任何脚本]参数中。

例如：

```
checkgold <$STR(变量)>
CHECKITEM <$STR(变量)> <$STR(变量)>
changeexp = <$STR(变量)>
changelevel = <$STR(变量)>
CheckOnline <$STR(变量)>
CHECKMAPNAME <$STR(变量)>
TAKE <$STR(变量)> <$STR(变量)>
TAKEW <$STR(变量)> <$STR(变量)>
GIVE <$STR(变量)> <$STR(变量)>
```

DEC对字符串型变量操作命令。  
MOV命令做了一些改进。

```
[@Main]
#ACT
MOV S1 GameOfMir引擎M2
MOV S2 GameOfMir引擎M2
DEC S1 GameOfMir引擎;删除S1中的“GameOfMir引擎”字符串
DEC S2 1 3 ;删除S2中的第1至第3个字符串 这个要注意，一个汉字是2个字节长度，不要删除半个汉字的情况，否则会乱码。
```

结果 S1=M2  
S2=引擎M2

## 制作功能时尽量少用自定义变量，使用过多可能会造成保存不及时造成变量丢失！推荐使用键值对功能

**清理** 自定义私人变量格式: ClearHumCustVar 参数1 参数2

参数1= 支持多个一起清理 | 分割

参数2= 0或者为空清理全服 1清理自己

**清理** 自定义全局变量格式: ClearGlobalCustVar 参数1

参数1=\* 清理全部 支持多个一起清理 | 分割

**清理** 自定义行会变量格式: ClearGuildCustVar 参数1 参数2

格式: ClearGuildCustVar 行会名字 行会变量名

参数1=&#x2192; 清理全部 支持多个一起清理 | 分割

参数2=&#x2192; 清理全部 支持多个一起清理 | 分割

**注意:** 参数1、参数2，均为必填

### 自定义临时变量

功能: 扩展字符变量S和数字变量N

格式: 无

说明: 扩展字符变量S和数字变量N，除了支持0~499以外，可以在S\$变量或N\$变量后面增加任意字符，人物基础变量不需要加\$。

例子:

```
[@test]
#ACT
MOV S$我的人物名称 <$USERNAME>
SENDMSG 0 <$STR(S$我的人物名称)> 255 253
```

```
[@test1]
#ACT
MOV N$我的杀怪总数 100
INC <$STR(N$我的当前杀怪数)> 1
SENDMSG6 【杀怪总数=<$STR(N$我的杀怪总数)>】【当前杀怪数=<$STR(N$我的当前杀怪数)>】 255 253
```

**注意:** 以下的人物基础变量。不需要在S变量或N变量的后加\$，当然你也可以加，加上后就属于扩展变量，例如 S1和S\$1 这样的2个变量完全是2个不同的变量。

N (私人变量，数字型) 下线不保存. 小退归0.

S (私人变量，字符型) 下线不保存. 小退归0.

老模式自定义变量是存到文本的里面读取的（不支持合区合并，只能本区使用）

后面加 ..\xxxx\xxx.txt 路径的就会写到文本里面，否则就会存到数据库

想要优先读取文本里面的变量，使用LOADVAR (HUMAN、GLOBAL) 去读取

如果没有读取文本，引擎会读取数据库里面的变量值

读取文本存的变量值

```
LOADVAR HUMAN 文本私人数字 ..\QuestDiary\私人变量.txt
```

操作变量

```
CALCVAR HUMAN 文本私人数字 + 100
```

保存变量值到文本路径

```
SAVEVAR HUMAN 文本私人数字 ..\QuestDiary\私人变量.txt
```

### 自定义保存变量

**功能说明:**

自定义变量功能，不再受固定几个变量限制

**使用方法:**

自定义个人变量 自定义全局变量 自定义行会变量，变量使用前需要申明变量类型

**个人自定义变量保存在数据库时合区自动合并，全局自定义变量合区以主区为主**

**自定义私人变量运用:**

申明整数型私人变量 VAR Integer HUMAN 变量名

检测整数型私人变量 CHECKVAR HUMAN 变量名 ? 大于等于

检测整数型私人变量 CHECKVAR HUMAN 变量名 = 等于

检测整数型私人变量 CHECKVAR HUMAN 变量名 > 大于

检测整数型私人变量 CHECKVAR HUMAN 变量名 < 小于

操作整数型私人变量 CALCVAR HUMAN 变量名 + - = \* /

保存整数型私人变量 SAVEVAR HUMAN 变量名

申明字符串型私人变量 VAR String HUMAN 变量名

检测字符串型私人变量 CHECKVAR HUMAN 变量名 = 等于

操作字符串型私人变量 CALCVAR HUMAN 变量名 =

保存字符串型私人变量 SAVEVAR HUMAN 变量名

**自定义全局变量运用:**

申明整数型全局变量 VAR Integer GLOBAL 变量名

检测整数型全局变量 CHECKVAR GLOBAL 变量名 ? 大于等于

检测整数型全局变量 CHECKVAR GLOBAL 变量名 = 等于

检测整数型全局变量 CHECKVAR GLOBAL 变量名 > 大于

检测整数型全局变量 CHECKVAR GLOBAL 变量名 < 小于

操作整数型全局变量 CALCVAR GLOBAL 变量名 + - = \* /

保存整数型全局变量 SAVEVAR GLOBAL 变量名

申明字符串型全局变量 VAR String GLOBAL 变量名

检测字符串型全局变量 CHECKVAR GLOBAL 变量名 = 等于

操作字符串型全局变量 CALCVAR GLOBAL 变量名 =

保存字符串型全局变量 SAVEVAR GLOBAL 变量名

申明字符串型行会变量 VAR String GUILD 变量名

申明整数型行会变量 VAR Integer GUILD 变量名

查看私人变量: <\$HUMAN(XXXX)>

查看全局变量: <\$GLOBAL(XXXX)>

查看行会变量: <\$GUILD(XXXX)>

修改指定行会自定义变量格式: REVGuildVAR 行会名字 行会变量名 + - = \* /

保存指定行会自定义变量格式: SAVEGuildVAR 行会名字 行会变量名

;声明全局变量

```
[@Startup]
```

```
#IF
```

```
#ACT
VAR Integer GLOBAL 奔跑次数
```

```
;申明行会变量(放置QM中)
[@LoadGuild]
#IF
#ACT
VAR Integer GUILD 行会等级
```

**；声明个人变量**

```
QManage.txt
[@Login]
#If
CHECKLEVELEX > 0
#Act
VAR Integer HUMAN 押镖次数
```

#### 自定义变量排序

说明:排序自定义数字变量名

格式:SortHumVar 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1:排序变量名  
参数2:写入到字符型变量  
参数3:写入到数字型变量  
参数4:0=所有玩家 1=在线玩家 2=行会变量  
参数5:0升序, 1降序  
参数6:为空或0取所有, 取前几名

**例子:**

```
[@排序变量N]
#If
#act
SortHumVar 变量数字 $$变量排序 N$变量排序 0 1 10
SENDMSG 0 -<$str($$变量排序1)>:<$STR(N$变量排序1)>
SENDMSG 0 -<$str($$变量排序2)>:<$STR(N$变量排序2)>
SENDMSG 0 -<$str($$变量排序3)>:<$STR(N$变量排序3)>
```

说明:取自定义数字变量名位置

格式:HumVarRank 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1:排序变量名  
参数2:写入变量名  
参数3:0=所有玩家 1=在线玩家 2=行会变量  
参数4:0升序, 1降序

**例子:**

```
[@最大排序10个]
#If
#act
SortHumVar 变量数字 $$排序写入变量 N$排序写入变量 0 1 10
SENDMSG 0 -<$str($$排序写入变量1)>:<$STR(N$排序写入变量1)>
SENDMSG 0 -<$str($$排序写入变量2)>:<$STR(N$排序写入变量2)>
SENDMSG 0 -<$str($$排序写入变量3)>:<$STR(N$排序写入变量3)>
```

**例子:**

```
[@获取变量位置N]
#If
#ACT
HumVarRank 变量数字 N$变量位置 0 1
SENDMSG 0 -<$STR(N$变量位置)>
```

## 英雄技能设置

cfg\_magic.xls技能表与技能表现表cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例:英雄烈火剑法)  
注:涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称,不统一设置可能出现教程不成功情况

H.CheckMagicName//检查人物是否学习了某项魔法  
H.checkmagic//检测已经修炼的技能  
H.CHANGETRANPOINT//脚本调整技能点数  
H.ADDSKILL//脚本增加技能  
H.DELSKILL//脚本删除指定技能  
H.CHECKSKILL//检查技能  
H.SKILLLEVEL//调整技能等级  
H.GetMagicLevel//获取技能等级  
H.SetMagicPower//增加技能威力  
H.SetMagicDefPower//防御技能威力  
H.SETMAGICSKILLEFFECT//改变技能特效  
H.SETMAGICSKILLEFFECT//关闭技能特效  
H.SetSkillDecCD//设置技能冷却时间  
H.GetSkillCSCD//获取技能初始冷却时间  
H.GetSkillDQCD//获取当前技能冷却时间

物品进入英雄背包触发

[@AddHeroBag]

#IF

#ACT

SENDMSG 5 物品进入英雄背包!

## 本地测试跨服设置步骤

### 最多支持5个服务器一起跨服

Mir200-KF只用来方便本地测试的，上传到后台还是只传Mir200里面的内容，所以不要搞混着了

做功能的时候还是先要在Mir200里面做，做好本地需要测试就复制一份Mir200-KF用来做测试(需要手动开启)

### 设置新控制器跨服步骤：

第一步：例如本地版本目录为：D:\Mirserver 复制一份Mir200命名Mir200-KF

第二步：修改Mir200-KF\!Setup.txt [Share]项下面的路径为：D:\Mirserver\Mir200-KF\ (如果不修改，会读取到本服脚本内容了)  
如果没有修改Mir200-KF\!Setup.txt[Share]项EnvirDir值，那么就跨服和本服可以在一个目录里面写脚本测试

第三步：打开引擎控制器—配置向导—勾选开启跨服—点击保存

第四步：打开Mir200-KF文件m2server.exe程序(跨服需要打开2个M2程序)

注：跨服需要清空MapQuest.txt文件，不然M2会卡在加载任务地图

注：跨服需要不能离线挂机，离线挂机脚本需要检测是否在跨服

——跨服需要的文件

cfg\_kuafuval.xls (自定义HUMAN类型变量同步文件 字符串(String) 整型(Integer) 各50个, 只需填写变量名)

注：T变量与全局变量不支持同步，需要使用变量传递功能传递，字符串变量(String)只支持100个字符

MonGen.txt (跨服刷怪根据地图参数带：Kuafu参数的自动会刷到跨服服务器，本服就不会刷新了)

Mapinfo.txt (跨服地图根据地图参数带：Kuafu参数跨服服务器自动加载)

cfg\_npclist.xls 需要在该表中第17列配置显示 (跨服NPC根据地图参数带：Kuafu跨服服务器自动加载)

### 跨服重要说明：

特别注意：跨服地图里面的NPC执行是脚本是返回到本服的，所以如果想在跨服执行NPC功能，建议做到跨服QFunction-0.txt [@KLOGIN] 跨服成功触发里面，比如拾取小精灵 个人定时器等等

跨服NPC里的变量常量为本服的，跨服QF, QM里的变量常量为跨服的(部分功能跨服QF不支持)

1：退出跨服服务器，读取的是本服 Mir200\Market\_Def\QFunction-0.txt   [@KUAFUEND] 跨服结束触发

2：进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Market\_Def\QFunction-0.txt   [@KLOGIN] 跨服成功触发

3：进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Envir\cfg\_mongen.xls

4：进入跨服服务器，读取的是本地 Mir200\MapInfo.txt 地图参数：Kuafu

7：进入跨服服务器，部分GM命令不支持

8：加载跨服脚本，必须同步到本服后再加载，重读跨服NPC脚本或主服NPC脚本 都使用主服引擎重读

9：跨服服务器，不支持 1：人物背包掉落物品

10：跨服服务器，支持 1：捡取物品到背包 2：掉落身上装备

11：跨服服务器，无数据库，不保存数据，重启M2回复初始值(AG全局类型变量同样)

12：跨服服务器，跨服QF不支持修改物品与人物属性，只有特定命令才能删除或给物品

13：跨服服务器，T变量不支持同步，需要使用变量传递功能传递，(U变量与个人标识自动同步)

14：跨服服务器，不支持对称号进行操作(跨服QF里保存在数据库的数据都不能修改)

15：跨服服务器，不支持地图操作检测(尽量避免跨服地图传跨服地图，这会导致地图参数无效)

16：跨服服务器，不支持拍卖行，交易，交易行，双击类物品

#### 跨服相关接口：

```
CHECKKUAFU          //检测当前人物是否在跨服的地图  
CHECKKUAFUSERVER   //检测当前服务器是否为跨服服务器  
CHECKKUAFUCONNECT  //检查跨服连接是否正常连接  
KUAFUSERGOHOME    //所有跨服玩家回本服 根据执行区服自行处理
```

#### 跨服相关常量：

```
//跨服服务器组分区名称常量(只能在正式服显示)
```

```
<$KUAFUSERVNAME1>  
<$KUAFUSERVNAME2>  
<$KUAFUSERVNAME3>  
<$KUAFUSERVNAME4>  
<$KUAFUSERVNAME5>
```

```
//跨服服务器组分区ID常量(只能在正式服显示)
```

```
<$KUAFUSERVID1>  
<$KUAFUSERVID2>  
<$KUAFUSERVID3>  
<$KUAFUSERVID4>  
<$KUAFUSERVID5>
```

#### 跨服 重要说明：

特别注意：跨服地图里面的NPC执行是脚本是返回到本服的，所以如果想在跨服执行NPC功能，建议做到跨服QFunction-0.txt [@KFLOGIN]跨服成功触发里面 比如拾取小精灵 个人定时器等等

跨服NPC里的变量常量为本服的，跨服QF, QM里的变量常量为跨服的(部分功能跨服QF不支持)

- 1: 退出跨服服务器，读取的是本服 Mir200\Market\_Def\QFunction-0.txt [@KUAFUEND] 跨服结束触发
- 2: 进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Market\_Def\QFunction-0.txt [@KFLOGIN] 跨服成功触发
- 3: 进入跨服服务器，读取的是跨服 Mir200-KF\Envir\cfg\_mongen.xls
- 4: 进入跨服服务器，读取的是本地 Mir200\MapInfo.txt 地图参数: Kuafu
- 7: 进入跨服服务器，部分GM命令不支持
- 8: 加载跨服脚本，必须同步到本服后再加载，重读跨服NPC脚本或主服NPC脚本 都使用主服引擎重读
- 9: 跨服服务器，不支持 1: 人物背包掉落物品
- 10: 跨服服务器，支持 1: 捡取物品到背包 2: 掉落身上装备
- 11: 跨服服务器，无数据库，不保存数据，重启M2回复初始值(AG全局类型变量同样)
- 12: 跨服服务器，跨服QF不支持修改物品与人物属性，只有特定命令才能删除或给物品
- 13: 跨服服务器，T变量不支持同步，需要使用变量传递功能传递，(U变量与个人标识自动同步)
- 14: 跨服服务器，不支持对称号进行操作(跨服QF里保存在数据库的数据都不能修改)
- 15: 跨服服务器，不支持地图操作检测(尽量避免跨服地图传跨服地图，这会导致地图参数无效)
- 16: 跨服服务器，不支持拍卖行，交易，邮件，交易行，双击类物品

## 跨服变量传递

格式:Synzvar 参数1 参数2 参数3 参数4  
参数1:变量类型 1=全局G变量 2=全局A变量 3=全局自定义变量 4=行会变量(行会名称/行会变量)  
参数2:跨服全局变量  
参数3:存入本服全局变量  
参数4:触发QF回调ID ID随意

同步成功触发本服QFunction-0.txt [OKFSYNVARX] X=回调ID  
设置跨服G15=996  
注:(别用NPC去执行跨服的G15=996. 因为NPC都是在本服的, 执行了也是本服)

```
[@KLOGIN]  
#IF  
#ACT  
MOV G15 996  
SENDMSG 6 当前跨服G15变量为:<$STR(G15)>
```

```
;然后在本服NPC同步跨服G15变量到G16上例子  
[@只能本服NPC执行]  
#IF  
#ACT  
Synzvar 1 G15 G16 999  
SENDMSG 6 同步全局变量成功
```

```
;同步成功触发本服QFunction-0.txt  
[@KFSYNVAR999]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 同步跨服G15到本服G16变量为:<$STR(G16)>
```

:如果同步跨服行会变量到本服, 只能同步到本服的全局变量上  
[@同歩行会变量到本服A10]  
#IF

```
#ACT  
Synzvar 4 天下会/变量 A10 888  
SENDMSG 6 同歩行会变量成功
```

```
;同步成功触发本服QFunction-0.txt  
[@KFSYNVAR888]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 同步跨服:天下会的变量到本服A10上:<$STR(A10)>
```

## 跨服与本服之间数据传递

### 本服通知触发跨服QF

BFBACKCALL 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: IDX(QF触发标签编号)

参数2: UID(某玩家UID, 0 = 全部触发)

参数3: 传递的字符串1(字符串)

参数4: 传递的字符串2(字符串)

### 跨服QF触发[@BFSYSCALLX] //X指触发标签编号

;//本服至跨服传递示例:

[@支持跨服NPC、本服QF/Qm执行命令]

#ACT

BFBACKCALL 33 <\$USERID> 测试字符串1 测试字符串2

;跨服QF触发@BFSYSCALL

[@BFSYSCALL33]

#IF

#ACT

SendMsg 0 <\$PARAM1>=测试字符串1----- <\$PARAM2>=测试字符串2

### 跨服通知触发本服QF

KFBACKCALL 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: IDX(QF触发标签编号)

参数2: UID(某玩家UID, 0 = 全部触发)

参数3: 传递的字符串1(字符串)

参数4: 传递的字符串2(字符串)

### 本服QF触发[@KFSYSCALLX] //X指触发标签编号

;//跨服至本服传递示例:

[@只能跨服QF/Qm执行命令]

#ACT

KFBACKCALL 22 <\$USERID> 测试字符串1 测试字符串2

;本服QF触发@KFSYSCALL

[@KFSYSCALL22]

#IF

#ACT

SendMsg 0 <\$PARAM1>=测试字符串1----- <\$PARAM2>=测试字符串2

## 跨服添加删除物品

```
[@跨服删除物品]
#IF
#Act
takeW 圣战戒指 1
take 圣战手镯 1

[@跨服给物品]
#IF
#Act
GiveStateItem 圣战手镯 1 1 0 0 0 0 0 1
give 圣战戒指
GiveOnItem 屠龙

跨服重要说明:
特别注意:跨服地图里面的NPC执行是脚本是返回到本服的,所以如果想在跨服执行NPC功能,
建议做到跨服QFunction-0.txt [@KFLOGIN]跨服成功触发里面 比如拾取小精灵 个人定时器等等
跨服NPC里的变量常量为本服的,跨服QF,QM里的变量常量为跨服的(部分功能跨服QF不支持)
1: 退出跨服服务器, 读取的是本服 Mir200\Market_Def\QFunction-0.txt      [@KUAFUEND] 跨服结束触发
2: 进入跨服服务器, 读取的是跨服 Mir200-KF\Market_Def\QFunction-0.txt  [@KFLOGIN] 跨服成功触发
3: 进入跨服服务器, 读取的是跨服 Mir200-KF\Envir\cfg_mongen.xls
4: 进入跨服服务器, 读取的是本地 Mir200\MapInfo.txt 地图参数: Kuafu
7: 进入跨服服务器, 部分GM命令不支持
8: 加载跨服脚本, 必须同步到本服后再加载, 重读跨服NPC脚本或主服NPC脚本 都使用主服引擎重读
9: 跨服服务器, 不支持 1: 人物背包掉落物品
10: 跨服服务器, 支持 1: 捡取物品到背包 2: 掉落身上装备
11: 跨服服务器, 无数据库, 不保存数据, 重启M2回复初始值 (AG全局类型变量同样)
12: 跨服QF不支持修改物品与人物属性, 只有特定命令才能删除或给物品
13: 跨服服务器, T变量不支持同步, 需要使用变量传递功能传递, (U变量与个人标识自动同步)
14: 跨服服务器, 不支持对称号进行操作 (跨服QF里保存在数据库的数据都不能修改)
15: 跨服服务器, 不支持地图操作检测(尽量避免跨服地图传跨服地图, 这会导致地图参数无效)
16: 跨服服务器, 不支持拍卖行, 交易, 邮件, 交易行, 双击类物品
```

## 跨服沙巴克

跨服沙城需要在mir200-kf另外增加一套沙巴克地图+配置文件+M2城堡参数

跨服沙巴克示例下载:<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/kuafusblk.zip>

### 上传时跨服服务器沙巴克文件需要和本服沙巴克文件做区分

本服服务器上传:MirServer里面包含本服的沙巴克地图+配置文件+M2城堡参数

跨服服务器上传:MirServer里面包含跨服的沙巴克地图+配置文件+M2城堡参数

注:行会先有一位成员进入过一次跨服,才能把行会加入攻城列表,重启跨服服务器需要重新进入



## 内功系统

人物学习内功: READSKILLNG

检查人物是否学过内功: CHECKREADSKILLNG

检查人物内功等级: CHECKNGLVEL 控制符(=, +, -) 等级数

调整人物内功等级: CHANGENGLVEL 控制符(=, +, -) 等级数

调整内功等级经验: CHANGENEXP 控制符(=, +, -) 经验值

英雄格式:

英雄学习内功: H. READSKILLNG

检查英雄内功: H. CHECKREADSKILLNG

检查英雄内功等级: H. CHECKNGLVEL 控制符(=, +, -) 等级数

调整英雄内功等级: H. CHANGENGLVEL 控制符(=, +, -) 等级数

调整英雄内功经验: H. CHANGENEXP 控制符(=, +, -) 经验值

### 说明:

判断玩家是学过内功, 学过则进入@ReadNGFail, 英雄则进入@ReadNGHeroFail

学习成功进入@ReadNGOK, 英雄则进入@ReadNGEROOK

内功客户端开启方式: game\_data表OpenNGUI开启 或者 ctrl+F6面板中开启  
PC端 释放连击快捷键 Ctrl+D

内功(NPC, 经络, 连击)全套脚本参考: [点击下载](#)

以下为酒神弟子完整脚本:

[@Main]

我是玛法酒神的嫡传弟子, 也是这家酒馆的老板.\n这次回来正式受了师父的托付, 将玛法的古老武学内功, 在玛法大陆\\传播开来. 当你学习内功并通过修炼, 使内功等级逐渐升高后, 你的\\战斗力会获得极大的提升. 怎么样?有没有兴趣来学习内功?\n<我要学习内功/@学习内功><兑换玛法珍酿>\n<内功是什么?@内功说明><兑换精元丹>\n

[@学习内功]

哦?有心思学习这心法了?\n算你有眼光, 学习了内功, 实力大增, 到时候莫说, \\\n击败肆虐玛法的邪恶生物, 就是翻越雪山, \\\n找到回家之路也不是不可能.\n那你是想自己学习还是你的英雄学习呢?\n请注意, 只有你自己学会内功后, 我才会教你的英雄内功.\n<我自己学习/@自己学习><让我的英雄学吧/@英雄学习>\n<不, 我是想将玛法内功心法还给你>\n<返回/@Exit>

[@自己学习]

```
#if  
CHECKREADSKILLNG  
#ACT  
MESSAGEBOX 你还想再学习?  
#ELSEACT  
goto @自己学习1
```

[@自己学习1]

```
#IF  
:检查所需物品  
checkitem 玛法内功心法 1  
#ACT  
take 玛法内功心法 1  
READSKILLNG  
#ELSEACT  
MESSAGEBOX 没有玛法内功心法, 你还想学习?
```

[@英雄学习]

```
#if  
H. CHECKREADSKILLNG  
#ACT  
MESSAGEBOX 英雄还想再学习?  
#ELSEACT  
goto @英雄学习1
```

[@英雄学习1]

```
#IF  
:检查所需物品  
checkitem 玛法内功心法 1  
#ACT  
take 玛法内功心法 1  
H. READSKILLNG  
#ELSEACT  
MESSAGEBOX 没有玛法内功心法, 你还想学习?
```

[@ReadNGOK]

你学会内功!

[@ReadNGHeroOK]  
你的英雄学会内功!

[@ReadNGFail]  
你的已经学会内功了呀!

[@ReadNGHeroFail]  
你尚未招出你的英雄, 或者你的英雄已经学会内功了呀!

[@内功说明]

三龙卫的神威早已铭记在了每个玛法人的心头, 他们当年所使用的\\  
绚丽招式多已经流传于当今的玛法大陆, 在不久前几种三龙卫的几乎\\  
失传的绝技也从藏经阁出世, 再度搅动江湖. 不过人们所不知道的是\\  
昔年三龙卫之所以能够扬威玛法, 不仅仅靠他们精妙的招式, 更是\\  
因为他们雄厚的内功. 随着三龙卫的失踪, 这些内功的秘密, 也随之\\  
失传. 但只有一种人, 他们中间还依旧流传着三龙卫内功的秘密, \\  
他们, 便是三龙卫的后裔!\\

<莫非你就是三龙卫的后裔?@三龙卫的后裔>

[@三龙卫的后裔]

不, 不, 我当然不是那些英雄的后裔, 我的师父才是!我师父的名号\\  
相信你一定听过, 他就是玛法大陆上酒的传播者, 三十年前的第一\\  
勇士玛法酒神. 当年师父正是凭借着他内外双修的高深功力, \\  
在玛法大陆上横行无阻. 这些年来, 师父他一直在遵循着他的祖先\\  
三龙卫的遗志, 试图翻越雪山, 寻找回家的路. 然而, 自然之力并非\\  
人力可敌, 师父花了三十年, 也不过探索了大雪山一隅, \\  
为此, 他决定从他这代开始, 打破三龙卫家族的族规. \\

<三龙卫的禁密武学从此可以外传了?/禁密武学外传>

[禁密武学外传]

不错,师父他相信人定胜天,只要敢于打破常规,必可以找出一条\回家的道路。因此,师父派我,他的嫡传大弟子,来到盟重酒馆\这个人来人往的地方,寻找有缘人,将内功的奥妙传播开来.\一个人找不到回家的路,但相信一万人百万人,一定可以在绵延的\雪山中,寻找到一条路,通向我们玛法文化的根源!\\

<我相信我们会找到回家的路的> <返回>

## 内功怪物

cfg\_monster.xls第29列字段：是否内功怪(0或空=普通怪, 1=内功怪)

cfg\_mongen.xls第15列字段：是否内功怪(0或空=普通怪, 1=内功怪)

cfg\_monster.xls和cfg\_mongen.xls 配置其中一处都判定为内功怪，根据需求自行配置！

cfg\_monster.xls字段Exp为经验值，普通怪=等级经验；内功怪=内功经验。

## 内功经络系统

开启经络开关格式: SETPULSESTATE 经络 开关  
参数一: 经络 (0=冲脉, 1=阴跷, 2=阴维, 3=任脉3, 4=奇经)  
参数二: 关闭/开启 (0=关闭, 1=开启)

开启经络穴位格式: OPENPULSE 经络 穴位  
参数一: 经络 (0=冲脉, 1=阴跷, 2=阴维, 3=任脉3, 4=奇经)  
参数二: 穴位 (1~5, 经络的五个穴位)

修改经络的修炼等级格式: CHANGELEVEL 经络 += 等级  
参数一: 经络 (0=冲脉, 1=阴跷, 2=阴维, 3=任脉3, 4=奇经)  
参数二: 控制符 (=, +, -)  
参数三: 等级 (0~5)

英雄格式:  
英雄开启经络页签: H. SETPULSESTATE 经络 开关  
英雄开启经络穴位: H. OPENPULSE 经络 穴位  
英雄修炼经络等级: H. CHANGELEVEL 经络 += 等级

穴位点击触发QP脚本@PulseX-X 英雄触发@HeroPulseX-X //第一个X为经络(0~4), 第二个X为穴位(1~5)  
修炼经络触发QP脚本@PulseLvUpX 英雄触发@HeroPulseLvUpX //X为经络(0~4)  
**经络穴位Tips内容cfg\_PulsDesc.xls配置经络修炼的等级最高为五重**

内功(NPC, 经络, 连击)全套脚本参考: [点击下载](#)

## 内功技能/连击技能

cfg\_magic.xls (技能配置)

36列Descr字段：技能类型 (0或空=人物技能, 1=英雄技能 2=人物怒之内功技能 3=英雄怒之内功技能 4=人物静之内功技能 5=英雄静之内功技能 6=人物连击技能 7=英雄连击技能)  
 39列MpNp字段：消耗类型(0或空=消耗MP, 1=消耗内力值) //技能消耗的MP或内力值公式 第4列/4\*(技能等级+1)+第7列  
 37列formula字段：技能为内功技能时，生效的威力值（怒之增加威力值，静之抵御的威力值） //支持数值，四则运算，内套变量  
 38列ActionId字段：技能释放调用的攻击/施法动作(0或空=默认动作, 1=倚天辟地, 2=追心刺, 3=三绝杀, 4=断岳斩, 5=横扫千军, 6=凤舞祭, 7=惊雷爆, 8=冰天雪地, 9=双龙破, 10=虎啸决, 11=八卦掌, 12=三焰咒, 13=万剑归宗)  
 cfg\_item.xls (技能书配置)

2列StMode字段：4=技能书

3列Shape字段：0=战士学习, 1=法师学习, 2=道士学习, 3=战士英雄学习, 4=法师英雄学习, 5=道士英雄学习, 6=英雄合击技能书 99=通用

6列Source字段：技能类型 (0=普通技能, 1=怒之技能 2=静之技能 3=连击技能)

### [@学习内功和连击技能]

```
#act
addskillex 怒之烈火剑法 3
addskillex 三绝杀 3
sendmsg 6 您学习了怒之烈火和连击三绝杀技能！
```

### [@英雄学习内功和连击技能]

```
#act
h.addskillex 英雄怒之烈火剑法 3
h.addskillex 英雄三绝杀 3
sendmsg 6 英雄学习了怒之烈火和连击三绝杀技能！
```

#### 1. 内功技能 技能ID: 和基础技能一致

cfg\_magic.xls

//;技能ID	技能名称(第2列)	职业(第10列)	技能类型(第36列) 2=人物怒之技能 4=人物静之技能	技能自定义计算公式(第37列) 怒之增加伤害，静之减少伤害	技能动作(第38列)	消耗类型(第39列) 0=消耗MP值 1=消耗内力值	释放忽略BUFF限制(第40列)
MagID	MagName	Job	Descr	formula	ActionId	MpNp	nIgornAct
1	怒之火球术	1	2	(<\$MC>+<RAN*<\$MAXMC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
1	静之火球术	1	4	(<\$MC>+<RAN*<\$MAXMC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
7	怒之攻杀剑法	0	2	(<\$DC>+<RAN*<\$MAXDC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
7	静之攻杀剑法	0	4	(<\$DC>+<RAN*<\$MAXDC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
13	怒之灵魂火符	2	2	(<\$SC>+<RAN*<\$MAXSC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
13	静之灵魂火符	2	4	(<\$SC>+<RAN*<\$MAXSC>)/10*(<SkillLV>+5)/5		1	
...	...	...	...	...	...	...	...

#### 2. 连击技能 技能ID: 100~111

cfg\_magic.xls

连击第四个格子：UNLOCKLJMAGIC 参数1(0=关闭第四个格子, 1=开启第四个格子)

设置连击技能：SETLJMAGIC 参数1(格子序号1~4) 参数2(技能ID)

英雄开启第四个格子：H.UNLOCKLJMAGIC 参数1

英雄设置连击技能：H.SETLJMAGIC 参数1 参数2

//;技能ID	技能名称(第2列)	职业(第10列)	技能类型(第36列) 6=人物连击技能 7=英雄连击技能	技能自定义计算公式(第37列)	技能动作(第38列) 技能调用的动作编号	消耗类型(第39列) 0=消耗MP值 1=消耗内力值	释放忽略BUFF限制(第40列)
MagID	MagName	Job	Descr	formula	ActionId	MpNp	nIgornAct
100	追心刺	0	6		2	1	
101	三绝杀	0	6		3	1	
102	断岳斩	0	6		4	1	
103	横扫千军	0	6		5	1	
104	凤舞祭	1	6		6	1	
105	惊雷爆	1	6		7	1	
106	冰天雪地	1	6		8	1	
107	双龙破	1	6		9	1	
108	虎啸决	2	6		10	1	
109	八卦掌	2	6		11	1	
110	三焰咒	2	6		12	1	
111	万剑归宗	2	6		13	1	

#### 3. 斗转星移 技能ID: 118

formula字段则计算斗转星移值的上限值 //如设置 <SkillLV>\*30+100 则表示斗转星移的初始值为100，每升一级增加30点上限值

cfg\_magic.xls

//;技能ID	技能名称(第2列)	职业(第10列)	技能类型(第36列)	技能自定义计算公式(第37列) 斗转星移上限值	技能动作(第38列)	消耗类型(第39列)	释放忽略BUFF限制(第40列)
MagID	MagName	Job	Descr	formula	ActionId	MpNp	nIgornAct
118	斗转星移	99	0	<SkillLV>*30+100			

#### 4. 其他技能

cfg\_magic.xls

//;技能ID	技能名称(第2列)	职业(第10列)	技能类型(第36列)	技能自定义计算公式(第37列)	技能动作(第38列) 技能调用的动作编号	消耗类型(第39列) 0=消耗MP值 1=消耗内力值	释放忽略BUFF限制(第40列) 1 麻痹 2 冰冻 (位运算，多个相加即可)
MagID	MagName	Job	Descr	formula	ActionId	MpNp	nIgornAct
72	乾坤大挪移	99	0				
77	唯我独尊	99	0			1	1
79	神龙附体	99	0			1	
114	倚天辟地	99	0		1		
115	血魄一击(武)	0	0			1	
116	血魄一击(法)	1	0			1	
117	血魄一击(道)	2	0			1	

## 连击动作说明

cfg\_magic.xls第38列ActionId字段：技能释放调用的攻击/施法动作(0或空=默认动作, 1=倚天辟地, 2=追心刺, 3=三绝杀, 4=断岳斩, 5=横扫千军, 6=凤舞祭, 7=惊雷爆, 8=冰天雪地, 9=双龙破, 10=虎啸决, 11=八卦掌, 12=三焰咒, 13=万剑归宗)

新动作\_帧间隔速度

动作名(追心刺/三绝杀/断岳斩/横扫千军) 读取 cfg\_model\_info.xls攻击\_帧间隔(默认0.085)

动作名(倚天辟地/凤舞祭••••万剑归宗等) 读取 cfg\_model\_info.xls施法\_帧间隔(默认0.1)

技能调用的新动作类型(衣服、武器、斗笠、盾牌、衣服翅膀特效、武器外观特效、斗笠外观特效、盾牌外观特效)

动作缺少资源时，客户端则读取对应类型的ID编号 9999

官方衣服编号9999=裸模

官方武器编号9999=空图

翅膀盾牌斗笠9999=空图

自定义素材打包新动作 图片数量要和官方数量保持一致

工具打包示例：

开始图片	图片数量	跳过空图	动作名	动作朝向
80	8	2	追心刺	8
160	15	5	三绝杀	8
320	6	4	断岳斩	8
400	13	7	倚天辟地	8
560	10	0	横扫千军	8
640	6	4	凤舞祭	8
800	8	2	冰天雪地	8
1040	13	7	双龙破	8
1200	6	4	虎啸诀	8
1360	9	1	惊雷爆	8
1440	12	8	八卦掌	8
1600	12	8	三焰咒	8
1760	14	6	万剑归宗	8

### 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=万分比)

例子:

[@main]

#act

ADDINTERNALFORCE + 100 0

sendmsg 6 人物当前内力值恢复100点

## 宠物系统

宠物说明:

- 支持宠物蛋生成宠物，宠物蛋类别是StdMode=201, Anicount字段填对应怪物表里宠物的IDX
- cfg\_petlevel.xls为宠物等级表，配置宠物经验和不同等级宠物属性
- 支持宠物变成道具宠物蛋
- 宠物穿戴装备只支持装备表里的装备，自定义属性 套装等装备不支持，宠物没有装备格子，可以用命令可以获取宠物身上装备清单，显示到面板
- 宠物序号重0开始，删除一个序号的宠物，后面的序号自动补齐上一个序号。比如0~4，共5个宠物，删除3号宠物，4号宠物序号就变成3了
- 召唤宠物方式1：双击宠物蛋获得宠物功能，然后执行RECALLPET命令召唤出来宠物，宠物死亡后需要用复活命令复活，复活后再用RECALLPET命令召唤  
召唤宠物方式2：无需宠物蛋CREATEPET命令直接得宠物功能，然后执行RECALLPET命令召唤出来宠物，宠物死亡后需要用复活命令复活，复活后再用RECALLPET命令召唤
- 支持宠物攻击锁定支持PC, ctrl+a快捷键

【宠物相关M2设置】：  
M2-宠物设置-开启宠物系统

【宠物相关表格设置】：  
【cfg\_monster.xls怪物表】 (宠物race类型必须是156 19, 怪物表Custommonster字段必现填至少一种攻击形式)

表格范例：

1459 小狐狸 156 19 320 80 1 100 3000 3#1#1000|3#3#500|3#4#500 60 45 700 1 0 800 7 11

【cfg\_petlevel.xls宠物等级表】

表格范例：

1 1459 小狐狸 1 100 1#100|3#10 21 90 500 500

【cfg\_monattack.xls自定义怪物表】

表格范例：

11 20011 30#100#100 0 1 0 0 1 0 100#500 0 1#100#5#100|2#100#1#300

【宠物提示信息设置】

MirServer\Mir200\String.ini文件里配置

NoPet=你在位置[%pos]没有携带宠物！

NewPet=你有了新的宠物%pet[%pos]！目前你有%count个宠物

LostPet=你失去了宠物%pet[%pos]！目前你有%count个宠物

PetIsCall=你的宠物%pet[%pos]不需要重复召唤！

PetIsAlive=你的宠物%pet[%pos]还活着！

PetIsDead=你的宠物%pet[%pos]已经死亡！

PetIsUnCall=你的宠物%pet[%pos]不需要重复收回！

PetReAlive=你的宠物%pet[%pos]复活成功！

PetIsSleep=你的宠物%pet[%pos]还在沉睡中，请%second秒后召唤！

PetItemDesc=%lvl级%pet, 转生%relv级

RecallPetsLaterMsg=你的宠物还比较虚弱，请在%d秒后再次召唤。

【宠物常量】：

格式: <\$Pet序号.人物常量> (序号从0开始)

范例：

宠物名字<\$Pet0.USERNAME>, 血量<\$Pet1.HP>/<\$Pet1.MAXHP>, DC <\$Pet0.DC>/<\$Pet0.MAXDC>, 经验:<\$Pet4.EXP>/<\$Pet4.MAXEXP>

注意: SetCurPet 命令设定当前宠物后，所有宠物接口中的宠物序号可使用 X 表示当前宠物序号；<\$Pet0.Level>等常量中的的0，使用X代替，<\$PetX.Level> 表示当前宠物等级。  
当前宠物att表30号属性值<\$PetX.Attr[30]>，当前宠物坐标<\$PetX.X>、<\$PetX.Y>

宠物状态常量:<\$PETX.PetState>

宠物血量百分比常量: <\$PetX.HPRATE>

注:X 表示当前宠物序号

宠物状态常量例子:

[@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

检测命令: =====

CHECKPETEXIST 参数1

检测X号宠物是否存在 参数1: 宠物序号

CHECKPETRECALL 参数1

检测X号宠物是否在召唤出状态 参数1: 宠物序号

CHECKPETATTACKEFF 参数1 参数2

检测当前攻击模式

参数1: 宠物序号

参数2: 0-正常, 1-暴击, 2-格挡

执行命令: =====

SetCurPet 参数1

设定为当前宠物

设定为当前宠物后，所有宠物接口中的宠物序号可使用 X 表示当前宠物序号；如 <\$Pet0.Level>等常量中的的0，使用X代替，<\$PetX.Level> 表示当前宠物等级。

参数1: 宠物序号, 设定当前脚本指定的宠物序号, 供脚本和常量使用；

RECALLPET 参数1

召唤宠物

召唤XX号宠物, 如宠物不存在或已经召唤出, 系统会自动提示 参数1: 宠物序号

UNRECALLPET 参数1

收回宠物

收回XX号宠物, 如宠物不存在或已经收回, 系统会自动提示 参数1: 宠物序号

REALIVEPET 参数1 参数2 参数3

复活指定宠物

参数1: 宠物序号

参数2: 复活后的HP量

参数3: 0-绝对值, 1-百分比

CREATEPET 参数1 参数2

根据指定怪物 (名称=参数1, 类型=156) 生成宠物

参数1: 自定义怪物名称

参数2: 怪物等级

DELPET 参数1

删除XX号宠物 参数1: 宠物序号

RETRACTPETTOITEM 参数1

收回宠物为物品, 存入背包, 如背包满则删除宠物 参数1: 宠物序号

PETTAKEON 参数1 参数2

宠物穿装备

参数1: 宠物序号

参数2: 装备名称, 多个装备用#分隔

此接口不会增加物品, 仅将物品的属性添加到宠物身上, 并保存到数据库。

PETTAKEOFF 参数1 参数2

宠物脱装备

参数1: 宠物序号

参数2: 装备名称, 多个装备用#分隔, -1表示脱下全部装备

此接口不扣减物品, 仅扣减宠物身上对应装备属性。

GETPETBODYITEM 参数1 参数2

获取宠物身上装备列表

参数1: 宠物序号

参数2: 保存装备的变量名 (装备名称, 多个装备用#号分隔)

PETLEVEL 参数1 参数2 参数3 参数4

设置宠物等级

参数1: 宠物序号

参数2: +、-、=

参数3: 等级点数

参数4: 0-等级, 1-转生等级

PETEXP 参数1 参数2 参数3

设置宠物经验

参数1: 宠物序号

参数2: +、-、=

参数3: 经验点数

PETMON 参数1 参数2

将指定序号宠物基础属性置换成其它宠物 (宠物换形象属性全部继承保留)

说明: 只置换基础属性:形象、怪物表配置, 原宠物其它属性全部保留, 包括序号, 比如0序号宠物置换5号, 只将0号宠物表里的属性置换成新宠物形象的怪物IDX

参数1: 宠物序号

参数2: 怪物IDX

PETSTATE 参数1 参数2

获取宠物状态

参数1: 宠物序号

参数2: 状态保存到指定的人物变量, 0-收回状态, 1-召唤出状态, 2-死亡状态

PetEggLevel 参数1 参数2 参数3 参数4

获得宠物蛋的等级以及转生等级存入变量

参数1: 宠物蛋物品的MakeIndex

参数2: 将等级信息存入的变量

参数3: 将转生等级存入的变量

参数4: 将宠物经验值存入的变量

ADDPETATTLIST 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

增加宠物对应属性值

参数1: 宠物序号

参数2: 自定义属性组名称

参数3: 操作符 (+、-、=)

参数4: 属性字符串(3#1#100|3#2#100|3#3#10|3#4#10)

参数5: 0或为空=计算套装属性增加 1=增加固定值; 不计算套装属性(属性加成类无效)

DELPETATTLIST 参数1 参数2

清除宠物属性

参数1: 宠物序号

参数2: 空=清除所有自定义属性组, 否则输入对应的自定义属性组名称

SETPETMODE 参数1

设置宠物状态

参数1: 宠物状态 1-跟随, 2-攻击, 3-被动 (只有被攻击时才设定目标) 4-休息

注: 设置宠物是针对所有宠物同时生效, 如果主人有宝宝, 则宝宝同步生效 (宝宝也支持此命令)

setPetEggLevel 参数1 参数2 参数3 参数4

设置宠物蛋等级

参数1: 宠物蛋物品的MakeIndex

参数2: 宠物蛋转生等级, -1表示不修改值

参数3: 宠物蛋等级, -1表示不修改值

参数4: 宠物蛋经验值, -1表示不修改值

SETPETATKEFTYPE 参数1 参数2

设置宠物飘字特效

参数1: 宠物序号

参数2: 飘字特效ID

SETPETAPPR 参数1 参数2

改变宠物外观命令

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), 0=还原

触发: =====

@PETLEVELUP 宠物升级触发

param1: 宠物序号, param2: 宠物升级后的等级, param3: 宠物升级后的转生等级

@GetNewPet 获得宠物触发, 人物上线首次加载宠物时也会触发

Param1: 宠物序号, 从0开始

@UsePetItem 使用宠物蛋触发

Param1: 物品MakeIndex

Param2: 物品Idx

@PetDie 宠物死亡触发

param1: 宠物序号

其他可用常量可以参考 人物宝宝攻击触发

@PetToItem 宠物变蛋触发

param1: 宠物蛋MakeIndex

### @AttackDamagePet 宠物攻击伤害前触发

触发中当前宠物为触发的宠物，支持修改伤害值以及设置宠物当前攻击飘血样式  
宠物攻击伤害前触发返回参数 <\$param1>=技能ID, <\$param2>=伤害值, <\$param3>是否是主目标

@StruckOfPet 宠物被物理攻击触发  
@MagicStruckOfPet 宠物被魔法攻击触发  
@StruckDamagePet 宠物被攻击前触发

### 根据指定物品唯一ID生成宠物命令

说明:1物品必须是StdMode=201的物品才能创建宠物

说明: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)>
```

### 增加宠物攻击表现删除宠物攻击表现命令

增加宠物攻击表现 addpetskill参数1 参数2

参数1: 宠物序号, 或X表示当前宠物

参数2: 增加的攻击表现ID, 为cfg\_monattack表中的ID

删除宠物攻击表现 delpetskill参数1 参数2

参数1: 宠物序号, 或X表示当前宠物

参数2: 删除的攻击表现ID, 为cfg\_monattack表中的ID

[@宠物加技能]

```
#If
#Act
addpetskill X 19
SENDMSG 9 当前宠物增加了19的攻击表现
```

[@宠物删技能]

```
#If
#Act
delpetskill X 19
SENDMSG 9 当前宠物删除了19的攻击表现
```

### 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
```

## 合成系统配置及脚本写作方法示例

前端面板由引擎提供，通过脚本读表形式实现各种合成方法

(仅做为LUA面板与脚本交互实现的方法，不提供后续面板扩展样式支持)

合成表下载(根据下方脚本下载下来的CSV请放入DATA目录中)：

下载地址

实现方式：

我们采用读表方式二(CSV表格读取)来做示例

QFunction-0.txt固定触发字段

@G\_CompoundItem10000 点击合成按钮触发

关联参数<\$param1>

参数返回表格的对应IDX(配置该IDX时不要重复cfg\_makeitems.csv的IDX)

返回前端面板消息

SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":参数1,"param1":参数2}}

参数1：[0=成功、-1=失败(货币不足)、-2=失败(道具不足)]

参数2：返回成功的cfg\_makeitems.csv的IDX字段(即前端发送的<\$param1>)

@G\_CompoundItem10001 点击页面按钮触发

关联参数<\$param1>

参数返回表格的对应IDX(配置该IDX时不要重复cfg\_makeitems.csv的IDX)

**自定义按钮主窗口ID：42(参照说明书**自定义按钮**功能详解)**

通过面板传过来的ID我们在对应面板上添加一些其他的合成条件或文字说明及其他！

[@G\_CompoundItem10001]

#if

#act

```
MOV $S$图标 <Button|a=0|x=180.0|y=2.0|tips={点击查看【金钻服】/FCOLOR=250}|tipsx=10|tipsy=110|nimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|link=@会员服务>
INC $S$图标 <Button|a=0|x=260.0|y=2.0|tips=点击查看【在线奖励】|tipsx=10|tipsy=110|nimg=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|link=@在线奖励>
ADDBUTTON 42 1 <$STR($S$图标)>
```

打开面板

[@main]

#if

#ACT

;面板ID对应cfg\_menulayer.xls表ID

OPENHYPERLINK 2201

**合成示例一：(简单扣除给予脚本示例)**

[@G\_CompoundItem10000]

#if

#act

;读表配置到内存常量中，如果不会经常临时更改建议放置QM. 启动触发中执行  
NEWREADCSV ..\Data\cfg\_makeitems.csv

#if

NOT EQUAL <\$param1>

#act

;将前端的<\$param1>参数赋个自定义变量，因<\$param1>经常用于服务端数据传递常用参数，所以保证参数不会发生改变而赋到个人变量中

MOV \$S\$系统合成\_IDx判断 <\$param1>

;我们将点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中

;赋到自定义变量中详解：因服务端在表中寻找中实际也是在遍历，所以为了引擎不必要的耗时，我们只采取让引擎只遍历一次

MOV \$S\$系统合成\_初始行判断 <\$GetTypeBRow(cfg\_makeitems,0,<\$str(\$S\$系统合成\_IDx判断)>)>

#if

;批量检测，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开

checkitems <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_8)> 0 1

checkitems <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_9)> 0 1

#act

;批量扣除，在日常我们配表时，实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的，因让策划更好分辨所以分开

takes <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_8)> N\$合成\_道具绑定状态 1

takes <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_9)> N\$合成\_货币绑定状态 1

;给予时我们配置物品ID或物品名字都可以执行

gives <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_7)>

SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":0,"param1":<\$str(\$S\$系统合成\_IDx判断)>}}

**合成示例二：(完整扣除给予脚本示例)**

[@G\_CompoundItem10000]

#if

#act

;读表配置到内存常量中，如果不会经常临时更改建议放置QM. 启动触发中执行

NEWREADCSV ..\Data\cfg\_makeitems.csv

#if

NOT EQUAL <\$param1>

#act

;将前端的<\$param1>参数赋个自定义变量，因<\$param1>经常用于服务端数据传递常用参数，所以保证参数不会发生改变而赋到个人变量中

MOV \$S\$系统合成\_IDx判断 <\$param1>

;我们将点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中

;赋到自定义变量中详解：因服务端在表中寻找中实际也是在遍历，所以为了引擎不必要的耗时，我们只采取让引擎只遍历一次

MOV \$S\$系统合成\_初始行判断 <\$GetTypeBRow(cfg\_makeitems,0,<\$str(\$S\$系统合成\_IDx判断)>)>

#if

NOT checkitems <\$cfg\_makeitems(<\$str(\$S\$系统合成\_初始行判断)>\_8)> 0 1

#ACT

SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":-2,"param1":<\$str(\$S\$系统合成\_IDx判断)>}}

BREAK

```

#ifndef
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":-1,"param1":<$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

#endif
:批量检测,在日常我们配表时,实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的,因让策划更好分辨所以分开
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> 0 1
#act
:批量扣除,在日常我们配表时,实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的,因让策划更好分辨所以分开
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> N$合成_道具绑定状态 1
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> N$合成_货币绑定状态 1
:给予时我们配置物品ID或物品名字都可以执行
gives <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_7)>
SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":0,"param1":<$str($$系统合成_IDx判断)>}}

```

---

### 合成示例三：(特殊需求示例：检测背包有绑定到具时合成给予绑定物品)

```

[@G_CompoundItem10000]
#ifndef
;读表配置到内存常量中,如果不会经常临时更改建议放置QM.启动触发中执行
NEWREADCSV ..\Data\cfg_makeitems.csv

#if
NOT EQUAL <$param1>
#act
;将前端的<$param1>参数赋个自定义变量,因<$param1>经常用于服务端数据传递常用参数,所以为保证参数不会发生改变而赋到个人变量中
MOV $$系统合成_IDx判断 <$param1>
;我们将点击合成按钮触发的参数ID到表中找到它的初始行在第几行中并赋到自定义变量中
;赋到自定义变量中详解:因服务端在表中寻找中实际也是在遍历,所以为了引擎不必要的耗时,我们只采取让引擎只遍历一次
MOV $$系统合成_初始行判断 <$GetTypeBRow(cfg_makeitems,0,<$str($$系统合成_IDx判断)>)>

#ifndef
NOT checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
#ACT
SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":-2,"param1":<$str($$系统合成_IDx判断)>}}
BREAK

#endif
:批量检测,在日常我们配表时,实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的,因让策划更好分辨所以分开
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> 0 1
checkitems <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> 0 1
#act
:批量扣除,在日常我们配表时,实际上是可以将所需要的道具及货币配置在一起的,因让策划更好分辨所以分开
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_8)> N$合成_道具绑定状态 1
takes <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_9)> N$合成_货币绑定状态 1
MOV $$系统合成_跳转检测 已开启
goto @系统合成_检测绑定
MOV $$系统合成_跳转检测

[@系统合成_检测绑定]
#if
EQUAL $$系统合成_跳转检测
#act
break

#or
EQUAL N$合成_道具绑定状态 1
EQUAL N$合成_货币绑定状态 1
#act
MOV S$合成绑定规则 354
gives <$cfg_makeitems(<$str($$系统合成_初始行判断)>_7)>#<$str($$合成绑定规则)>
SendActionOfJson 10000 {"action":"event","data":{"recog":0,"param1":<$str($$系统合成_IDx判断)>}}

```

## 盾牌外观显示

cfg\_equip.xls装备表StdMode字段48类shape字段控制盾牌外观——Anicount字段控制盾牌外观特效

cfg\_model\_info.xls模型表参数使用衣服模板——type类型字段修改为7

盾牌外观资源客户端存放位置：dev\anim\shield

cfg\_game\_data.xls表Integratedfashion字段 斗笠#发型#盾牌显示开关 0=显示 1=不显示

注：盾牌不区分男女， 默认男女都调用600张

## 系统任务计时

按需使用，可代替部分定时器功能，效率要比定时器高很多！

### 1. 增加倒计时

格式: DSFUNCALL 参数1 参数2 参数3 参数4  
参数1: 标识, DINGSHICF\_自定义 (标识必须以“DINGSHICF\_”开头)  
参数2: 倒计时时间单位毫秒, 倒计时结束后会自动触发QFunction-0 @DINGSHICF\_自定义 字段下脚本  
参数3: (参数=1, 上线直接执行 参数=0或为空, 上线需重新开启否则消失)  
参数4: (参数=1, 上线刷新当前时间, 参数=0或为空, 开启新的)

### 2. 删除倒计时

DELDIFUNCALL 标识

### 3. 改变倒计时状态

格式: CNGDSFUNCALLSTATE 参数1 参数2  
参数1: 标识  
参数2: 参数=1时开启, 参数=2时停止)

### 4. 常量

<\$GETDS(DINGSHICF\_自定义)> 剩余时间, 默认值为0  
<\$GETDSSTATE(DINGSHICF\_自定义)> 状态: 0不存在, 1运行中, 2停止

例子:

```
[@增加倒计时]
#IF
#ACT
DSFUNCALL DINGSHICF_测试 5000 1 1
SENDMSG 6 倒计时时间: <$GETDS(DINGSHICF_测试)>秒
;;增加5秒倒计时, 5秒后触发QF的@DINGSHICF_测试

:QFunction-0.txt触发标签
[@DINGSHICF_测试]
#IF
#ACT
DELDIFUNCALL DINGSHICF_测试
SENDMSG 6 倒计时状态: <$GETDSSTATE(DINGSHICF_测试)>
```

## 假人系统

登录格式:DummyLogon 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9  
参数1:登录地图  
参数2:X坐标  
参数3:Y坐标  
参数4:范围  
参数5:职业 (0=战士 1=法师 2=道士 3=随机)  
参数6:数量  
参数7:间隔  
参数8:登录模式 (0=顺序 1=倒顺 2=随机)  
参数9:性别 (0=男 1=女)

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 I= 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

假人脚本案例 下载:<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/jiarx.rar>

## 自定义位置装备

自定义装备穿戴位置开启：M2-参数设置-穿戴配置，支持穿戴位置71-100

自定义装备常量：唯一ID<\$USEITEM[XX]>;IDX<\$USEITEMID[XX]>;名字<\$USEITEMNAME[XX]> XX表示M2设置的自定义装备位置 比如 71 72

### 参考案例：

```
QManage.txt
[@Login]

#IF
#ACT
MOV S$自定义按钮显示 <Button|a=4|percentx=50|percenty=5|nimg=private\main\Target\1900012061.png|link=@自定义装备按钮>
ADDBUTTON 3001 2 <$STR(S$自定义按钮显示)>

QFunction-0.txt
[@自定义装备按钮]
#IF
#ACT
#say
<Img|x=9.0|y=16.0|width=350|height=400|rotate=0|scale9t=10|move=1|img=public/1900000675.jpg|reset=1|show=0|scale9b=10|loadDelay=1|bg=1|scale9r=10|esc=1|layerid=1000>
<Layout|x=343.0|y=7.0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=349.0|y=16.0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Img|x=49.0|y=46.0|img=public/word_sxbt_05.png|esc=0>
<Text|x=160.0|y=32.0|color=1059|size=18|text=珍宝匣>
<Img|x=28.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<EquipShow|x=26.0|y=71.0|width=70|height=70|index=71|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_71>
<EquipShow|x=106.0|y=71.0|width=70|height=70|index=72|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_72>
<EquipShow|x=186.0|y=71.0|width=70|height=70|index=73|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_73>
<EquipShow|x=266.0|y=71.0|width=70|height=70|index=74|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_74>
<EquipShow|x=25.0|y=151.0|width=70|height=70|index=75|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_75>
<EquipShow|x=105.0|y=151.0|width=70|height=70|index=76|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_76>
<EquipShow|x=186.0|y=151.0|width=70|height=70|index=77|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_77>
<EquipShow|x=265.0|y=151.0|width=70|height=70|index=78|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_78>
<EquipShow|x=25.0|y=231.0|width=70|height=70|index=79|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_79>
<EquipShow|x=105.0|y=231.0|width=70|height=70|index=80|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_80>
<EquipShow|x=185.0|y=231.0|width=70|height=70|index=81|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_81>
<EquipShow|x=265.0|y=231.0|width=70|height=70|index=82|showtips=1|reload=1|dblink=@脱下_82>
<Text|x=25.0|y=305.0|color=255|size=16|text=自定义装备的唯一ID-<$USEITEM[XX]>\装备的IDX-<$USEITEMID[XX]>\装备的名字-<$USEITEMNAME[XX]>\说明:XX表示M2设置的自定义装备位置
比如 71 72>

[@脱下_71]
#IF
#ACT
TakeOffItem 71
goto @自定义装备按钮

[@脱下_72]
#IF
#ACT
TakeOffItem 72
goto @自定义装备按钮

[@脱下_73]
#IF
#ACT
TakeOffItem 73
goto @自定义装备按钮

[@脱下_74]
#IF
#ACT
TakeOffItem 74
goto @自定义装备按钮

[@脱下_75]
#IF
#ACT
TakeOffItem 75
goto @自定义装备按钮

[@脱下_76]
#IF
#ACT
TakeOffItem 76
goto @自定义装备按钮

[@脱下_77]
#IF
#ACT
TakeOffItem 77
goto @自定义装备按钮

[@脱下_78]
#IF
#ACT
TakeOffItem 78
goto @自定义装备按钮

[@脱下_79]
#IF
#ACT
TakeOffItem 79
goto @自定义装备按钮

[@脱下_80]
#IF
#ACT
TakeOffItem 80
goto @自定义装备按钮
```

```

[@脱下_81]
#IF
#ACT
TakeOffItem 81
goto @自定义装备按钮

[@脱下_82]
#IF
#ACT
TakeOffItem 82
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn71]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn72]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn73]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn74]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn75]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn76]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn77]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn78]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn79]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn80]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn81]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@TakeOn82]
#IF
EQUAL N$自定义装备位面板 1
#ACT
goto @自定义装备按钮

[@OpenLayer1000]
#IF
#ACT
MOV N$自定义装备位面板 1

[@CloseLayer1000]
#IF
#ACT
MOV N$自定义装备位面板 0

```

### 查看他人装备位置显示

打开对方面板时穿戴对方装备唯一ID方式进行显示

```

[@LookHumInfo]
#if
#act
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置71 <$USEITEM[71]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置72 <$USEITEM[72]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置73 <$USEITEM[73]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置74 <$USEITEM[74]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置75 <$USEITEM[75]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置76 <$USEITEM[76]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置77 <$USEITEM[77]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置78 <$USEITEM[78]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置79 <$USEITEM[79]>

```

```

GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置80 <$USEITEM[80]>
GetHumVar <$LOOKHUMNAME> S$对方装备位置81 <$USEITEM[81]>
goto @查看他人面板

[@查看他人面板]
<Img x=9.0|y=16.0|width=350|height=400|rotate=0|scale9t=10|move=1|img=public/1900000675.jpg|reset=1|show=0|scale9b=10|loadDelay=1|bg=1|scale9l=10|scale9r=10|esc=1|layerid=1000>
<Layout|x=343.0|y=7.0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=349.0|y=16.0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Img x=49.0|y=46.0|img=public/word_sxt_05.png|esc=0>
<Text|x=160.0|y=32.0|color=1059|size=18|text=珍宝匣>
<Img|x=28.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<DBItemShow|x=26.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置71)>>
<DBItemShow|x=106.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置72)>>
<DBItemShow|x=186.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置73)>>
<DBItemShow|x=266.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置74)>>
<DBItemShow|x=25.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置75)>>
<DBItemShow|x=105.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置76)>>
<DBItemShow|x=186.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置77)>>
<DBItemShow|x=265.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置78)>>
<DBItemShow|x=25.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置79)>>
<DBItemShow|x=105.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置80)>>
<DBItemShow|x=185.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置81)>>
<DBItemShow|x=265.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<$str($$对方装备位置82)>>

```

## 英雄自定义装备位置

```

-----召唤英雄增加自定义按钮
[@HeroLogin]
#Act
MOV S$英雄_自定义按钮显示1 <Button|a=4|percentx=50|percenty=5|nimg=private\main\Target\1900012061.png|link=@英雄_自定义装备按钮>
ADDBUTTON 50003 12 <$STR($$英雄_自定义按钮显示1)>
-----自己点击英雄自定义装备位置面板
[@英雄_自定义装备按钮]
#IF
#ACT
#say
<Img|x=9.0|y=16.0|width=350|height=400|rotate=0|scale9t=10|move=1|img=public/1900000675.jpg|reset=1|show=0|scale9b=10|loadDelay=1|bg=1|scale9l=10|scale9r=10|esc=1|layerid=2000>
<Layout|x=343.0|y=7.0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=349.0|y=16.0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Img x=49.0|y=46.0|img=public/word_sxt_05.png|esc=0>
<Text|x=160.0|y=32.0|color=1059|size=18|text=英雄珍宝匣>
<Img|x=28.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=28.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=108.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=188.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<Img|x=268.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>
<HEROEquipShow|x=26.0|y=71.0|width=70|height=70|index=71|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=71>
<HEROEquipShow|x=106.0|y=71.0|width=70|height=70|index=72|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=72>
<HEROEquipShow|x=186.0|y=71.0|width=70|height=70|index=73|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=73>
<HEROEquipShow|x=266.0|y=71.0|width=70|height=70|index=74|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=74>
<HEROEquipShow|x=25.0|y=151.0|width=70|height=70|index=75|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=75>
<HEROEquipShow|x=105.0|y=151.0|width=70|height=70|index=76|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=76>
<HEROEquipShow|x=186.0|y=151.0|width=70|height=70|index=77|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=77>
<HEROEquipShow|x=265.0|y=151.0|width=70|height=70|index=78|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=78>
<HEROEquipShow|x=25.0|y=231.0|width=70|height=70|index=79|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=79>
<HEROEquipShow|x=105.0|y=231.0|width=70|height=70|index=80|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=80>
<HEROEquipShow|x=185.0|y=231.0|width=70|height=70|index=81|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=81>
<HEROEquipShow|x=265.0|y=231.0|width=70|height=70|index=82|showtips=1|reload=1|dblink=@英雄_脱下#英雄装备位置=82>

[@英雄_脱下]
#IF
#ACT
LARGE <$STR($$英雄装备位置)> 70
#ACT
H.TakeOffItem <$STR($$英雄装备位置)>
goto @英雄_自定义装备按钮

[@HeroTakeOnEx]
#IF
#ACT
LARGE <$H.CURRTAKETEMPOS> 70
SMALL <$H.CURRTAKETEMPOS> 121
EQUAL N$英雄_自定义装备位面板 1
#ACT
goto @英雄_自定义装备按钮
-----打开面板关闭面板触发
[@OpenLayer2000]
#IF
#ACT
MOV N$英雄_自定义装备位面板 1
-----查看他人英雄自定义装备位置
[@LookHumInfo]
#act
GetHeroMasterName <$LOOKHUMNAME> S1
#if
NOT EQUAL S1
#act
MOV S$他人英雄_自定义按钮显示1 <Button|a=4|percentx=50|percenty=5|nimg=private\main\Target\1900012061.png|link=@查看他人英雄面板>
ADDUTTON 50301 12 <$STR($$他人英雄_自定义按钮显示1)>
GetHumVar <$STR(S1)> S$对方英雄装备位置71 <$H.USEITEM[71]>
GetHumVar <$STR(S1)> S$对方英雄装备位置72 <$H.USEITEM[72]>

```

GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置73 <\$H.USEITEM[73]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置74 <\$H.USEITEM[74]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置75 <\$H.USEITEM[75]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置76 <\$H.USEITEM[76]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置77 <\$H.USEITEM[77]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置78 <\$H.USEITEM[78]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置79 <\$H.USEITEM[79]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置80 <\$H.USEITEM[80]>  
GetHumVar <\$STR(S1)> \$对方英雄装备位置81 <\$H.USEITEM[81]>

[@查看他人英雄面板]  
<Img|x=9.0|y=16.0|width=350|height=400|rotate=0|scale9t=10|move=1|img=public/1900000675.jpg|reset=1|show=0|scale9b=10|loadDelay=1|bg=1|scale9r=10|esc=1|layerid=2000>  
<Layout|x=343.0|y=7.0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Button|x=349.0|y=16.0|nim=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>  
<Img|x=49.0|y=46.0|img=public/word\_sxbt\_05.png|esc=0>  
<Text|x=160.0|y=32.0|color=1059|size=18|text=珍宝匣>  
<Img|x=28.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=108.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=188.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=268.0|y=74.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=28.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=108.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=188.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=268.0|y=154.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=28.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=108.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=188.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=268.0|y=234.0|img=public/1900000651.png|esc=0>  
<Img|x=26.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置71)>>>  
<HERODBItemShow|x=106.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置72)>>>  
<HERODBItemShow|x=186.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置73)>>>  
<HERODBItemShow|x=266.0|y=71.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置74)>>>  
<HERODBItemShow|x=25.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置75)>>>  
<HERODBItemShow|x=105.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置76)>>>  
<HERODBItemShow|x=186.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置77)>>>  
<HERODBItemShow|x=265.0|y=151.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置78)>>>  
<HERODBItemShow|x=25.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置79)>>>  
<HERODBItemShow|x=105.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置80)>>>  
<HERODBItemShow|x=185.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置81)>>>  
<HERODBItemShow|x=265.0|y=231.0|width=70|height=70|makeindex=<\$str(\$对方英雄装备位置82)>>>

## 脚本调用自制LUA面板交互

LUA向脚本服务端发送请求或数据

QFunction-0.txt  
[@Message\_X] X=与前端自定义的消息号

### 参数说明：

参数1: <\$CUSTMSGPARAM>=前端传过来的自定义的消息头  
参数2: <\$Param1>=前端传过来的自定义的整数  
参数3: <\$Param2>=前端传过来的自定义的整数  
参数4: <\$Param3>=前端传过来的自定义的整数

---

### Lua前端发送数据

```
ssr.NetworkUtil:SendMsg( 102, 1, 2, 3, "测试" )
```

### 接收前端102消息例子：

```
[@Message_102]
#IF
#ACT
SENDMSG 0 接收到的消息为: <$CUSTMSGPARAM>-<$Param1>-<$Param2>-<$Param3>
sendmsg 7 得到结果为: 测试-1-2-3

#IF
EQUAL <$CUSTMSGPARAM> ActivityOpen_shoubao.giveAward
#ACT
MOV N$领奖按钮 <$Param1>
GIVE 屠龙 1
```

---

### 增加从服务端推送消息到前端功能

推送消息到前端格式：SENCUSTMSG 参数1 参数2

参数1：与前端自定义的消息号  
参数2：json对象，必须符合Json格式  
Json格式例子：{"panel": "ActivityVip", "action": "update", "data": {"vipLv": <当前vip等级>, "award": [{"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}]} } }

[@推送102消息到前端的例子]
#IF
#ACT
SENCUSTMSG 102 {"panel": "ActivityVip", "action": "update", "data": {"vipLv": <当前vip等级>, "award": [{"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}, {"isGive": 0}]} } }

### LUA前端接受数据

```
local function netCB(msgID, n1, n2, n3, recvStr)
    ssr.print(msgID)
    ssr.print(n1, n2, n3, recvStr)
end
ssr.NetworkUtil:RegisterNetworkHandler( 100, netCB )
```

## 国家系统

### 国家常量:

国家名称: <\$NATIONNAME>  
国家人数: <\$NATIONPEOPLE>  
国家ID常量: <\$NATIONID>  
国家职位名称常量: <\$nationjob1> - <\$nationjob10>  
玩家职位ID常量: <\$NATIONJOBID>

### 脚本命令: (NIdx为国家ID)

创建国家格式: CREATENATION nIdx 国家名称 限制人数  
删除国家格式: DELNATION nIdx  
检查国家是否创建: CHECKNATION nIdx  
设置当前人物在国家的职位格式: SETNATIONKING 职位编号  
修改国家职位名称: SETNATIONRANK 国家编号 职位编号 职位名称(需小退才更新)  
加入国家 格式: JoinNational 参数1: 国家编号 (1~100) 参数2: 职位编号 (1-10 不填 默认为10)  
退出国家 格式: JoinNational 0  
检测加入国家 格式: CheckNational (国家编号 0~100 0代表没有加入国家)  
检查国家人物总数. 格式: CheckNationlHumCount 操作符(< = >) 人数

### 国家自定义变量: (申明放置QM中)

自定义变量: <\$NATION(国家变量)>

申明 VAR String NATION 字符国家变量  
申明 VAR Integer NATION 数字国家变量  
修改 CALCVAR NATION 数字国家变量 = 888  
保存 SAVEVAR NATION 数字国家变量

[@LoadNation]  
#ACT  
,操作支持加减乘除等于(+ - \* / =)  
CALCVAR NATION 数字国家变量 = 888  
SAVEVAR NATION 数字国家变量

清理自定义国家变量格式: ClearNATIONCustVar 参数1 参数2  
排序格式: SortHumVar 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6  
参数4: 3=国家变量

### 相关命令脚本:

发送自定义颜色的文字信息. 格式: GuildNoticeMsg 255 233 发送自定义颜色的文字信息. NATIONAL  
参数4:'National'时发送给自己国家的人(使用于国战)  
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  
参数4: 3=发送国家

改变人物攻击模式: ChangeAttatckMode (0~7) 和强制攻击 国家=7

### //国家合区说明:

合区后只保留主服的国家人员和ID其他国家不会合并在一起  
可通过脚本命令自行全部删除

### 刷怪命令扩展

命令: MonGenEx 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10 参数11 参数12 参数13 参数14 参数15  
参数1: 地图文件名称  
参数2: X坐标  
参数3: Y坐标  
参数4: 怪物名称  
参数5: 范围  
参数6: 数量  
参数7: 0 //只可填0  
参数8: 名称颜色(0~255)  
参数9: 怪物自定义名称  
参数10: 是否过滤数字(0不过滤, 1过滤)  
参数11: 国家名称(属于哪个国家的怪物)  
参数12: 是否可攻击同国家的玩家(0, 1)  
参数13: 不同国家怪物是否可PK(0, 1)  
参数14: 怪物是否禁止被同国家的人攻击(0, 1)  
参数15: 是否内功怪(0, 1)  
cfg\_mongen.xls 扩展字段 同 MonGenEx命令

### 国家脚本刷怪设定

此命令支持怪物巡逻坐标攻击, 设置多个指定坐标后, 怪物会沿途巡逻(按照设定坐标行走到最后一个坐标停止)

格式:

MISSION 地图 x1;x2;x3...xn y1;y2;y3...yn (x和y的数量要一致)  
PARAM1 刷新怪物坐标X  
PARAM2 刷新怪物坐标Y  
PARAM3 数量  
PARAM4 范围  
PARAM5 国家名称  
PARAM6 是否攻击本国玩家(0, 1)  
PARAM7 不同国家怪物是否PK(0, 1)  
PARAM8 怪物名字颜色  
PARAM9 是否禁止本国玩家攻击(0, 1)  
MOBPLACE 怪物名称 目标名称  
;;;;;;;参数二 目标名称-一个参数, 空表示可攻击所有可攻击的对象, 指定名字表示只攻击指定名称的可攻击对象

示范:

[@国家刷怪]  
#act  
MISSION 3 319;319 320;340  
PARAM1 333  
PARAM2 333  
PARAM3 10  
PARAM4 0  
PARAM5 神都帝国  
PARAM6 0  
PARAM7 1  
PARAM8 242  
PARAM9 0  
MOBPLACE 国家士兵

### 国家战争功能

国家宣战脚本命令: NationsWar 国家名称 时间(0=立即关闭) X小时 测试版本单位分钟

监测国家战争状态: ISNATIONSWAR

国家战争地图参数: FIGHT6 默认不掉落 (FIGHT6(0), 不掉落, FIGHT6(1) 掉落) 国家战争地图 进入该地图人物颜色会变色 杀人不加PK值  
修改地图参数FIGHT6脚本命令: SetMapMode 地图号 模式 (FIGHT6(0) 0, 表示不掉落, 1, 表示掉落)

国家战争剩余时间常量(分钟): <\$NATIONSWARTIME>

[@国家宣战]  
#act  
NationsWar 傲来国 1  
sendmsg 9 本国与傲来国开启了战争，持续时间为1小时。

[修改战争地图掉落]  
#act  
SETMPAMODE g008 FIGHT6(1)  
sendmsg 6 国战地图已修改为掉落装备状态！！！

[@战争状态]  
#IF  
ISNATIONSWAR  
#SAY  
国家正在战争  
#ELSE  
#SESY  
国家没有战争

## BUFF系统

### BUFFID必须配置10000以上

(\*) 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再重新给予）

(\*) buff系统需要把表头内的所有字段复制到自身的版本中，否则会引擎报错导致无法启动引擎

该功能请各位注意查看所有对应的后续扩展的配置字段  
可有效减少一些属性计算和常规的定时器触发。

1. 不支持减属性，属性造成负数时会造成数据溢出，不推荐使用！（后续引擎int64扩展属性后支持）

2. 英雄BUFF不支持永久挂接，需要召唤时重新给予！

3. 10000ID之前的系统类BUFF说明：

1). BUFF图标显示：删除对应BUFFID图标字段配置编号即可

2). 第8列原有系统功能（如：麻痹、锁定、冰冻等）按需配置二进制行为

例：锁定需要(1. 禁止走, 2. 禁止跑, 4. 禁止攻击, 8. 禁止施法, 16. 禁止使用物品 64. 禁止飞)

设置为1+2+4+8+16表格内填写31即可，原有-1配置需要重新配置，不可填写为-1

4. 目前BUFF不支持配置负属性，加属性也不可以超过42Y限制（正负值溢出会出问题）

10000以内系统默认BUFF,部分不显示图标与倒计时的，代表不支持,暂没有支持计划

### BUFF常量

BUFF叠加数量常量:<\$BUFFOL(BUFFID)>例子:<\$BUFFOL(10000)>

BUFF剩余时间常量:<\$BUFFTR(BUFFID)>例子:<\$BUFFTR(10000)>

英雄BUFF常量---叠加数量:<\$H.BUFFOL>剩余时间:<\$H.BUFFTR>

### 增加BUFFID

addbuff 参数1 参数2 参数3

参数1：buffid

参数2：buff时间(0或不填默认对应buff表里维护的单位)

参数3：叠加层数(不可超过表配置最大限制)

### 删除BUFFID

DELBUFF 参数1

参数1：BUFFId

### 检测BUFFID

hasbuff 参数1

参数1：buffID

```
//示例
#IF
hasbuff 10000
#act
sendmsg 7 当前拥有10000BUFFID
#elseact
sendmsg 7 没有10000BUFFID
```

前端BUFF图标显示gamedata配置：

说明书-服务端文本结构-Envir-data-其他表配置详细说明-gamedata（ShowBuffList字段）

ShowBuffList参考字段：

101位置参考设置101#30#-39#\*\*\*#\*\*#\*\*#8#0#-8#-2#0#253#254#40

108位置参考设置108#-156#157#450#60#5#2#2#-2#0#-2#0#253#254#0

QF触发字段：需配置BUFF表第20列(不配置则不会触发)根据对应需求填写所需的触发

(\*)需要做触发的BUFF字段填写，不需要的则为空，避免造成引擎的消耗，可能会导致卡顿

```
[@BuffChange]
#ACT
sendmsg 7 BUFFId为: <$param1>, BUFF组为: <$param2>, BUFF触发类型为: <$param3>
```

//<\$param3>触发类型：(类型为二进制)

1. 创建触发

2. 更新触发

4. 删除触发

前端BUFF图标读取路径：

./res/buff\_icon

31列新增bufftitle字段，可自定义配置触发BUFFID提示内容

## **黑夜模式**

game\_data配置dark字段设置为1=开启  
关联M2-假人设置-光照系统勾选禁止免蜡烛  
MapInfo.txt地图参数填dark

cfg\_equip.xls表蜡烛火把参数  
StdMode分类=30  
Shape效果=亮度设置(1=4格亮度, 2=5格亮度)

## 回收系统

服务端配置表: cfg\_recycling.xls (参照表内规则进行配置)

```
ADDRECYCLINGTYPE //增加回收组别, 对应表中group字段(支持多类别配置用“;”分割) ADDRECYCLINGTYPE group;group;group  
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  
<$RECYITEMS> //回收输出常量  
<$RECYITEMSCNT> //回收总数常量  
<$TOTALRECYITEMS> //回收获得总物品  
  
;//增加回收类别  
#IF  
#ACT  
:添加类别支持单个或多个  
ADDRECYCLINGTYPE 1;2;3;4;5;6;7;8;9;10  
  
;//自动回收开启执行一次即可  
#if  
#ACT  
AUTORECYCLING 2 10  
  
;//QF触发字段: @RECYCLING  
[@RECYCLING]  
#IF  
#ACT  
MOV S$回收数据 <$RECYITEMS>  
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: <$RECYITEMS>  
;参照说明书键值对功能(通过变量名称获取其中里面的主键对应的值常量)  
sendmsg 7 配合键值对字符串常量获取: <$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)>
```

---

回收表说明: cfg\_recycling.xls

recycleID字段 每行填写一个(无需考虑性能问题)

award/Adv award字段 配置为自定义变量时引擎按照小于等于条件进行逐一遍历检测

例:

表配置为: var#回收数据#1#1#100;var#回收数据#5#1#200;var#回收数据#9#1#300

当“回收数据”变量=0时

则会执行第一条, 逻辑: 小于等于第一条则执行第一条

当“回收数据”变量=2时

则会执行第二条, 逻辑: 大于第一条且小于等于第二条则执行第二条

(\*)配置变量时一定要申明, 否则会直接扣除道具不会给予任何东西  
(\*)回收表配置完成无效问题(回收表另存为97-2003.xls) 格式尝试

## 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 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

怪物大血条头像点击QF触发

:需要放QFunction脚本中

[@BigTipClick]

#act

sendmsg 6 怪物IDX: <\$Param1>

sendmsg 6 怪物名字: <\$Param2>

sendmsg 6 怪物唯一ID: <\$Param3>

## 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\_model\_info.xls表编号(0=不显示)  
参数2=坐骑特效外观 填写0或cfg\_model\_info.xls表编号(0=不显示)  
参数3=人物骑马外观 填写0或cfg\_model\_info.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--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

坐骑按钮脚本下载:<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/zqann.zip>

坐骑声音文件下载:<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/qmsy.zip>

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\_model\_info.xls表编号:1000-1074  
坐骑外观特效(资源路径anim\monster) cfg\_model\_info.xls表编号:1000-1074  
人物骑马动作(资源路径anim\player) cfg\_model\_info.xls表编号:200-210

坐骑,需要专门的骑马素材,与现有的武器怪物资源不同不能共用

图片编号	坐骑动作名	人物骑马动作名
0-63	待机	骑马等待
64-127	行走	骑马走
128-191	跑步	骑马跑
192-256	被攻击	骑马受击
256-319	死亡	骑马死亡

坐骑命令:

下马命令:  
RIDEHORSE 0

功能: 检测是否骑马状态  
格式:  
CheckOnHorse

```
#IF
CheckOnHorse
#SAY
你正在骑马中....
```

QF段触发:

```
@UPHORSE: 上马触发
[@UPHORSE]
#if
#act
Sendmsg 7 您的坐骑成功被召唤!
break
```

```
@DOWNHORSE: 下马触发
[@DOWNHORSE]
#if
#act
Sendmsg 7 您的坐骑成功被收回!
break
```

```
@HorseRun: 骑马跑步触发
[@HorseRun]
#if
#act
Sendmsg 7 您骑马跑步触发!
break
```

```
功能: 邀请前邀请人触发QF
[@HOERUPHORSE]
#if
#ACT
stop
SENDMSG 7 你打断了玩家上马....
```

单人与连体骑马介绍:

上马方法:  
RIDEHORSE 参数1 参数2 参数3 参数4  
(1) PC端使用按钮和快捷键ctrl+g上马  
(2) 手机端使用按钮上马

下马方法:  
主动下马:  
(1) RIDEHORSE 0  
(2) 大退下马  
(3) 小退下马  
(4) 使用快捷键下马  
被动下马:  
(1) 死亡下马

坐骑状态下, 可进行的动作:  
(1) 走: 每步1格。鼠标左键进行操作;  
(2) 跑: 每步3格。鼠标右键进行操作;  
(3) 可进行吃药;  
(4) 可进行自动开盾; (没有抬手动作自动开盾)  
(5) 可交易、丢弃物品;  
(6) 可点击NPC。  
(7) 可以释放烟花。

坐骑状态下, 不可进行的动作:  
(1) 无法攻击其他目标;  
(2) 不可拾取

(3) 不可挖宝;  
(4) 不可挑战;

(5) 骑乘状态下，不可进行有起手动作的动作。。

## 双人骑马介绍：

邀请方式：

鼠标移至身边3格内的不在坐骑状态下的玩家，点击以下快捷键，即可进行邀请。  
邀请命令：手机端查看玩家--邀请玩家 PC端CTRL+L (cfg\_KeyFunc.xls快捷键设置)  
下马命令：手机端使用按钮--PC端CTRL+G（邀请人和被邀请人共用）

双人坐骑状态：

1. 基础设定：

走路（鼠标左键）：1格；  
跑步（鼠标右键）：3格。

双人坐骑状态下无法攻击、不可接水、不可拾取、不可挖宝，不可进行有起手动作的动作。如：不可逗宠物，不可释放除烟花、璀璨烟花、传情烟花和周年庆礼炮之外的其它烟花等。（包含邀请人和被邀请人）

2. 邀请人坐骑状态：邀请人坐骑状态遵循单人坐骑状态所有条件（除不可组队）。

3. 被邀请人坐骑状态：

(1) 被邀请人可进行状态：吃药、小退、大退、下马、聊天五种操作；

(2) 其他操作由邀请人进行决定。

4. 伤害计算：双人坐骑为1格，双人公用格子。被攻击的伤害全部施放在邀请人身上，被邀请人为保护状态。

5. 状态展示：所有双人坐骑状态，遵循邀请人坐骑状态。如，中毒判断邀请人是否中毒等。

6. 被邀请人界面：在双人坐骑状态下，被邀请人界面出现下马按钮，为一个马按钮状，点击可直接下马，同时有悬浮提示：点击按钮可直接下马。

7. 双人骑外显：双人坐骑时，邀请人显示坐骑后方，被邀请人显示坐骑前方。

8. 角色名显示：

在双人坐骑状态下，不显示其他称号，只显示名字。邀请人名字显示在后部，被邀请人名字显示在前部。

9. 血条显示：

在双人坐骑状态下，只显示邀请人血条和内功条，被邀请人血条不显示。

10. 禁止相关：

双人坐骑状态下，点击传送相关按钮和使用传送石进行传送，将无反应。双人骑状态，邀请人和被邀请人无法进行组队。

下马设置：

1. 被邀请人单独下马：

被邀请人快捷键下马：CTRL+G，或点击操作界面下马按钮。

小退单独下马

大退单独下马

被邀请人死亡下马

2. 共同下马：

邀请人快捷键下马：CTRL+G

邀请人小退

邀请人大退

邀请人死亡

## 自定义排行榜

(\*)排行榜配置可根据自定义变量进行排序(有排行榜的版本必须配置)

通用脚本示例下载: <http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/paihangban.zip>

英雄版本脚本示例下载: <http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/paihangban2.zip>

关联—M2—功能设置—其他设置—排行榜设置

cfg\_game\_data.xls配置字段: SortConfig 参数1#参数2#参数3|参数1#参数2#参数3|参数1#参数2#参数3

参数1: 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

参数2: 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

参数3: 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

gamedata配置SortConfig 1#0#2|2#1#2|3#2#2|4#0#1|5#1#1|6#2#1|7#0#3#富豪榜|8#1#3#富豪榜|9#2#3#富豪榜

OPENHYPERLINK参数

参数一: 游戏面板 //排行榜面板为32

参数二: 关闭/打开 //关闭为2, 打开为1

参数三: 排行榜面板ID //game\_data表配置的ID 此参数只在排行榜中有效

参数四: 玩家/英雄页面 //打开的排行榜显示在玩家或英雄的页面(0或空=玩家, 1=英雄) 此参数只在英雄合击版 排行榜中有效

命令例子: OPENHYPERLINK 32 1 6 1

//说明: 排行榜自定义按钮挂接点击面板ID:45 切换按钮时 需要先关闭面板再打开

注意事项:

1. cfg\_game\_data.xls表配置的面板ID 必须存在面板1

2. 英雄合击版排行榜界面上方英雄按钮点击会在主号按钮中的面板ID上加5(参考示例脚本)

3. 打开排行榜不显示数据, 检查下排行榜的刷新时间或者SortConfig字段的配置问题

[@main]

#IF

#act

;先关闭再打开1号面板ID排行榜

OPENHYPERLINK 32 2

OPENHYPERLINK 32 1 1

;配置说明: 可根据所需的排行内容进行配置相应ID关联的需求进行排序, 比如我想排序面板ID为1的战士人物等级 (1#0#2) 配置所有职业等级排行 (2#3#2) 配置所有英雄职业等级排行 (2#13#2)

玩家和英雄的页签点击切换触发QF中@ClickSortButton, 参数<\$param1>玩家为0, 英雄为1

[@ClickSortButton]

#if

EQUAL <\$param1> 1

#act

sendmsg 6 打开了英雄排行榜!

#elseact

sendmsg 6 打开了玩家排行榜!

排行榜前十名玩家常量: <\$SORTRANK(面板ID, 名次)> 只能获取前10名玩家名字0-9

排行榜刷新与点击排名触发

;排行榜刷新QF全局触发

[@IniSort]

#if

#ACT

SENDMSG 0 排行榜已经刷新

SENDMSG 当前第一名是<\$SORTRANK(1, 0)>

SENDMSG 当前第二名是<\$SORTRANK(1, 1)>

SENDMSG 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

samll <\$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)>)>】

## 气泡引导功能

增加气泡格式: addbutshow 参数1 参数2 参数3

参数1:ID

参数2:显示名称

参数3:@跳转QF(支持回调功能, 例:@气泡引导回调, aaa, bbb, ccccc)

删除气泡格式: delbutshow ID

例子:

[@增加气泡]

#IF

#ACT

AddbutShow 1 测试气泡 @跳转QF

[@气泡引导]

#act

AddbutShow 1 测试气泡测试气泡测试气泡 @气泡引导回调, aaa, bbb, ccccc

QFunction=0.txt

[@跳转QF]

#IF

#act

mapmove 3 333 333

OPENHYPERLINK 26

SENDMSG 6 你的气泡触发成功

[@删除气泡]

#IF

#ACT

DelbutShow 1

SENDMSG 6 你的气泡删除成功

[@气泡引导回调]

#act

sendmsg 6 气泡回调Param1=<\$Param1>

sendmsg 6 气泡回调Param2=<\$Param2>

sendmsg 6 气泡回调Param3=<\$Param3>

## 气泡引导系统(cfg\_bubble.xls)

字列: id

含义: 气泡ID

字列: ShowText

含义: 气泡显示的名称

字列: Link

含义: @跳转QF(支持回调功能, 例:@气泡引导回调, aaa, bbb, ccccc)

字列: VarCondition1/VarCondition2

含义: 变量条件一/变量条件二

格式: 变量/常量/Idx 检测符(> < = >= <=) 值 " | " "&" 分割(|=或, &=和)

示例: S10=贵族-一级&N10>=10 混合使用" | "和"&"混合使用时需要加[]括号, 如[N1]>1&N2>2|[N3]>3&N4>4]

常量示例: <\$LEVEL>>=100

键值示例: <T10#会员等级>=1

变量示例: N1=1

标识示例: {8}=1

为空示例: S1=null

组合示例:

T11=996M2|T12=引擎|T13=红点

变量T11等于'996M2' 或者 变量T12等于'引擎' 或者 变量T13等于'红点' 其中一个满足即可

T11=996M2&T12=引擎&T13=红点

变量T11等于'996M2' 和 变量T12等于'引擎' 和 变量T13等于'红点' 三个变量都要满足

[T11=996M2|T12=引擎]&[T13=红点|T14=系统] 变量T11等于'996M2' 或者 变量T12等于'引擎'则满足第一段; 变量T13等于'红点' 或者 变量T14等于'系统'则满足第二段 这2段都要满足

足

<\$Level>>=200&<\$USEITEMNAME[1]>=屠龙

等级大于等于200级 和 穿戴的武器屠龙

字列: currencyCondition

含义: 道具,装备,货币数量条件

格式: Idx 检测符(> < = >= <=) 值 " | " "&" 分割(|=或, &=和)

道具示例: 10132>=2 背包回城石大于等于2个

装备示例: 50014>=5 背包木剑大于等于5个

货币示例: 2>=1000 元宝大于等于1000

多个Idx条件用法参考VarCondition字列的组合示例, 此字列条件也支持配置VarCondition字列中

字列: BindCurrency

含义: 需关联的货币(item表Reserved关联后生效)

填写关联货币的Idx, 多个货币用#分割; 如金币与绑定金币关联, 只填“1”即可, 元宝与绑定元宝关联, 只填“2”, 如多组货币填写“1#2”

表格配置的变量, 标识等需配置M2 路径:M2选项-功能设置-其他设置-客户端推送变量

VarCondition字段支持的常量

等级<\$LEVEL>	职业<\$JOB>	转生<\$RELEVEL>	生命值<\$HP>	HP上限<\$MAXHP>	魔力值<\$MP>	MP上限<\$MAXMP>	防御力<\$AC>	最高防御力<\$MAXAC>	魔御力<\$MAC>	最高魔御力<\$MAXAC>
攻击力<\$DC>	最高攻击力<\$MAXDC>	魔法力<\$MC>	最高魔法力<\$MAXMC>	道术<\$SC>	最高道术<\$MAXSC>	装备位置名称<\$USEITEMNAME[X]>	装备位置Idx<\$USEITEMID[X]>	货币名称<\$MONEY(X)>		

## 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)

注:系统答题功能需要线上才能使用, 工具服无效

### 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

## 红点系统相关

### 红点主窗口id

-- 101 主界面左上  
-- 102 主界面右上  
-- 103 主界面左下  
-- 104 主界面右下  
-- 105 主界面左中  
-- 106 主界面上中  
-- 107 主界面右中  
-- 108 主界面下中  
-- 0 NPC面板  
-- 1 角色背包  
-- 2 角色界面  
-- 3 英雄背包  
-- 9 商城-装饰(按钮ID=商城序号ID)  
-- 10 商城-补给(按钮ID=商城序号ID)  
-- 11 商城-强化(按钮ID=商城序号ID)  
-- 12 商城-好友(按钮ID=商城序号ID)  
-- 40 英雄头像(按钮ID:1=头像, 2=状态, 3=背包, 4=召唤/收回)  
-- 41 英雄装备位(按钮ID=装备位置)  
-- 110 任务导航栏(按钮ID=任务ID)  
-- 200 PC端下方3个按钮(按钮ID:100=角色按钮, 101=背包按钮, 102=技能按钮)  
-- 201 右下角切换按钮  
-- 202 玩家主面板  
-- 203 英雄主面板

### 给按钮增加红点(脚本)

格式: Reddot 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1: 主窗口ID(NPC面板默认=0 任务栏=110)

参数2: 按钮ID(每个界面或者按钮都有ID) 任务栏使用任务ID

参数3: X坐标

参数4: Y坐标

参数5: 模式(空=原来模式 0=图片, 1=特效)

参数6: 图片路径或特效编号

删除格式: Reddel 主窗口ID(NPC面板默认为0) 按钮ID(每个界面或者按钮都有ID)

:例子  
[@自定义图片红点]

```
#IF  
#ACT  
Reddot 104 333 15 15 0 res/public/btn_npcf_04.png  
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@增加默认红点]

```
#IF  
#ACT  
Reddot 104 333 15 15  
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@增加特效红点]

```
#IF  
#ACT  
Reddot 104 333 15 15 1 7000  
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@删除红点]

```
#IF  
#act  
Reddel 104 333  
SENDMSG 6 删除红点成功
```

### 红点系统(cfg\_redpoint.xls)

字列: id

含义: 红点ID

字列: group

含义: 组别, 多个id在同一个组时, 通过levelCondition字列条件判断此id是否生效, 且一组中只会生效一个id

字列: level

含义: 系统等级, 数字越小越优先, 在同组别读取levelCondition字列条件的顺序, 合理使用可大大降低卡顿问题

字列: ids

含义: 按钮配置

按钮ID使用变量改变时, 如有不刷新可在面板里加入 "reload=1"      示例 <Img|layerid=1234|img=public/bg\_npc\_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0|reload=1>

字列: levelCondition

含义: 功能对应变量/常量等级, 判断ID是否生效, 同组别, 必须使用同一个变量/常量作为判断条件, 且要使用等于判断

字列: VarCondition

含义: 变量/常量条件

格式: 变量/常量/Idx 检测符(< = >= <=) 值      " | " "&" 分割(|=或, &=和)

示例: S10=贵族-一级&N10>10      混合使用 " | " 和 "&" 混合使用时需要加[]括号, 如[N1>1&N2>2] | [N3>3&N4>4]

常量示例: <\$LEVEL>=100

键值示例: <T10#会员等级>=1

变量示例: N1=1

标记示例: {8}=1

为空示例: S1=null

组合示例:

T11=996M2 | T12=引擎 | T13=红点

T11=996M2&T12=引擎&T13=红点

[T11=996M2 | T12=引擎] & [T13=红点 | T14=系统]

变量T11等于'996M2' 或者 变量T12等于'引擎' 或者 变量T13等于'红点' 其中一个满足即可

变量T11等于'996M2' 和 变量T12等于'引擎' 和 变量T13等于'红点' 三个变量都要满足

变量T11等于'996M2' 或者 变量T12等于'引擎' 则满足第一段; 变量T13等于'红点' 或者 变量T14等于'系统' 则满足第二段 这2段都要满足

示例: <\$Level>=200&<\$USEITEMNAME[1]>=屠龙

等级大于等于200级 和 穿戴的武器屠龙

字列: currencyCondition

含义: 道具, 装备, 货币数量条件

格式: Idx 检测符(< = >= <=) 值      " | " "&" 分割(|=或, &=和)

道具示例: 10132>2      背包回城石大于等于2个

装备示例: 50014>5      背包木剑大于等于5个

货币示例: 2>=1000      元宝大于等于1000

多个Idx条件用法参考VarCondition字列的组合示例, 此字列条件也支持配置VarCondition字列中

字列: offset

含义: 红点显示的类型和偏移坐标

字列: BindCurrency

含义: 需关联的货币(item表Reserved关联后生效)

填写关联货币的Idx, 多个货币用#分割; 如金币与绑定金币关联, 只填"1" 即可, 元宝与绑定元宝关联, 只填"2", 如多组货币填写"1#2"

表格配置的变量, 标识等需配置M2      路径:M2选项-功能设置-其他设置-客户端推送变量

## VarCondition字段支持的常量

等级 <\$LEVEL>	职业 <\$JOB>	转生 <\$RELEVEL>	生命值<\$HP>	HP上限 <\$MAXHP>	魔力值<\$MP>	MP上限 <\$MAXMP>	防御力 <\$AC>	最高防御力 <\$MAXAC>	魔御力 <\$MAC>	最高魔御力 <\$MAXAC>
攻击力 <\$DC>	最高攻击力 <\$MAXDC>	魔法力 <\$MC>	最高魔法力 <\$MAXMC>	道术 <\$SC>	最高道术 <\$MAXSC>	装备位置名称 <\$USEITEMNAME[X]>	装备位置Idx <\$USEITEMID[X]>	货币名称 <\$MONEY(X)>		

**开服天数设置说明：**

<\$KFDAY> 默认服务端计算为开服时间24小时为1天。

可通过[game\\_data.xls](#)设置参数进行修改位每日0点计算

字段： NewKfDay

配置：常量开服天数<\$KFDAY> 0=按运行24小时为一天 1=开服时间自然日天计算

//var	1
//key	ver
//值：	value
//key	notice
NewKfDay	0 常量开服天数<\$KFDAY> 0=按运行24小时为一天 1=开服时间自然日天计算

## 数据消息上报（用来做数据分析的）

格式:HTTPPSOT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: Url网页地址  
参数2: 发送格式 0  
参数3: Param1  
参数4: Param2  
参数5: Param3  
参数6: Param4

[@TXT]  
#IF  
#ACT

;文本格式

HTTPPOST http://www.xxxx.com 0 <\$LEVEL>|<\$GAMEID>|<\$USERID>|<\$USERACCOUNT>|<\$USERNAME><\$HP>|<\$DC>|<\$HFTIME>

[@JSON]  
#IF  
#ACT

;jSon格式

HTTPPOST http://www.xxxx.com 0 {"#account\_id": "<\$USERID>", "#type": "track", "#ip": "<\$IPADDR>"}

需要搭建HTTP服务器，接收post提交过来的参数，请让专业的技术搭建

## 隐藏聊天窗口UI配置及QF触发

展开聊天框时触发，需搭配主界面按钮执行

**开启方式：**(CTRL+F10呼出UI编辑-属性栏-Button\_chat\_hide字段勾选可见性)

**配置方式：**(说明书-服务端文本结构-Envir-其他表配置详细说明-cfg\_game\_data字段NeedResetPosWithChat)

NeedResetPosWithChat例子:1#2#3#4#5#6#7#8#9

1-6: 快捷栏 7: 自动提示Tips(自动寻路, 挂机等) 8: 左侧龙头 9: 血球

1-6快捷栏为下滑至最底部-8-9为直接隐藏

QF触发字段:

[@OpenBottomUI]

#ACT

sendmsg 7 展开时触发!

[@CloseBottomUI]

#act

sendmsg 7 收起时触发!

## 多线程负载功能使用说明

注意事项：使用多线程切记不要操作全局变量的多次循环触发，比如while循环多次G变量或执行多次goto等！

适用场景：

1. 服务器配置3000元以上的(在低配服务器上开启，会适得其反)
2. 同地图负载过大，需要分流的，比如沙巴克、皇宫、活动地图，不影响其他地图玩家
3. 人数超过500，明显存在压力的
4. 对于目前承载有需求的，比如变态服

对于3000服务器，建议10条以内，一万服务器可以开启30+，注意：`多线程不是越多越好，线程之间存在资源竞争，尽量线程复用

开启方式：

路径:Mir200\Envir\MapInfo.txt地图配置

例如1：[3 盟重省]改成[3 盟重省 5]那么盟重省地图会在5号线程里面运行，  
不配置的地图默认都在0号线程里运行。同时也可以把多个地图指定在一个线程里运行  
例如2：[0 比奇 5]这样 [比奇] 和 [盟重] 都在一个线程里运行。

注意事项：

- \* 线程数一定要控制在合理范围，避免资源浪费，从而导致效率下降
- \* 尽量线程复用，比如活动地图，时间不会集中在一起，可以把这几个地图，指定到一个线程。
- \* 避免线程之间的文件读写，文本操作类，比如玩家分布在不同的线程里，但是去同时读写一个文件，这会导致严重的性能下降，可以指定不同的文件名去读写，比如用UserId做文件名。
- \* 线程之间，变量尽量使用系统定义的：U,T,P,M.. 变量去操作，自定义变量存在切换时间，很少用到跨线程读写变量的，可以忽略。
- \* 版本的一些配置，尽量在引擎启动@startUp 的时候加载，不要反复加载，例拾取配置，不要捡东西的时候，反复加载，这些都是多余的操作，造成CPU资源的浪费。
- \* 系统提供的定时器，都在0号线程运行，如果有用定时器刷怪，建议改掉，换成(SetEnvirOnTimer)，在对应的场景里，去做刷怪操作。
- \* 地图切换触发时要注意，比如调用MapMove, Map 时，不会立刻取到要切换的地图名，建议放在对应的地图触发里执行 @EnterMap

## 自定义日志

说明：配置自定义日志对应后台查看

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
#gACT
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
```

后台上传表格格式

操作ID	操作ID为10001	例: 传送员触发
1	10001	例: 传送员触发
2	10002	例: 夺宝奇兵获得奖励

## 游戏特殊规则

### 声音如何配置

cfg\_sound表配置id和文件，游戏中使用id  
技能音效 施法音效=10000+技能表现id\*10 飞行音效=10000+技能表现id\*10+1 命中音效=10000+技能表现id\*10+2  
攻击音效 武器id=(6、20)音效id=50 武器id=(1)音效id=51 武器id=(2、13、9、5、14、22)音效id=52 武器id=(4、17、10、15、16、23)音效id=53 武器id=(3、7、11)音效id=54 武器  
id=(24)音效id=55 武器id=(8、12、18、21)音效id=56 其他情况音效id=57  
人物死亡 男144 女145  
人物受伤 男138 女139  
  
怪物攻击 200+外观id\*10+2  
怪物死亡 只在外观id=80时才会生效 200+外观id\*10+6  
怪物走路 随机生效，1/8概率生效 200+外观id\*10+1  
怪物出生 200+外观id\*10

### 内挂 捡取如何配置

1、cfg\_pick\_set控制组，cfg\_equip和cfg\_item有个pickset字段，控制该装备/道具是否显示在内挂，格式为组id#自动捡取#掉落显示，如果不配置默自动捡取和掉落显示

### 如何控制内挂

配置表名 cfg\_setup  
order 控制排序  
default 默认值  
default1 默认值2  
default2 默认值3  
platform 显示平台，如果不想显示配-1

### 如何配置自己的技能表现

技能表现通过配置表cfg\_skill\_present表控制  
表现分为施法 飞行 命中。施法表现:战士的刺杀刀光、法师的火球术起手，飞行:法师的火球飞行、道士的火符飞行，命中:飞行到目标点后播放爆炸特效

### 如何控制游戏技能速度

游戏速度分为动作速度和技能CD  
动作速度在引擎上设置，默认攻击510 施法600  
技能通用cd在cfg\_gamedata中配置attackglobalCD(攻击CD，默认900)和magicglobalCD(魔法CD，默认1000)，如果有单独配置某个技能CD的需求，在cfg\_magic表配置skillCD字段

### 如何控制游戏走路/跑步速度

引擎上设置，走默认510 跑默认600

## PC端宋体文字设置

PC端使用宋体字game\_data关联配置（目前场景字体不支持宋体，下个客户端版本更新包含NPC、怪物、玩家名称/血量等）  
PC端TIPS属性字体大小问题，需要修改cfg\_colour\_style-win32.xls，可把大小全部设置为12并转前端LUA表  
cfg\_game\_data.xls表字段Texture2DAntialiasEnabled PC端抗锯齿模式（0为不开启，1为开启，默认为0）推荐设置为：1  
cfg\_game\_data.xls表字段sceneFontSize\_pc 场景字体大小(字体大小)推荐设置为：12  
cfg\_game\_data.xls表字段pc\_tips\_attr\_alignment 属性名称跟数值的间距推荐设置为：60  
cfg\_game\_data.xls表字段setTipsFontSizeVspace 配置TIPS的名称、备注的字体大小和上下行间隔（移动端字体大小#间隔|PC端字体大小#间隔）推荐设置为：16#1|12#4

1.聊天框掉落使用宋体字道具等一些文字不描边配置(掉落颜色可在Mir200/string.ini文件中配置)  
白色聊天框背景配置示例：DropItemHint=[%Name]134在地图[%Map]167中掉落[%Item]245, {坐标(%X,%Y)241}

2.客户端更换包体优化PC地图问题更新鼠标指针  
鼠标指针图片路径：res\public\CustomCursor1.png CustomCursor2.png CustomCursor3.png (1正常 2怪物 3 npc) 自行手动添加

## 礼包码功能

关联—后台—游戏管理—生成礼包卡

后台—游戏管理—生成礼包卡—申请礼包—是否通用礼包(选择是=礼包码一个,选择否=根据礼包数量生成对应不同的礼包码)

非通用礼包码查看—后台—游戏管理—生成礼包卡—下载礼包

注:使用该功能需要找商务开通,

[@使用礼包码]

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|ping=public/1900000511.png|link=@exit>
<Text|x=25|y=20|color=255|size=18|text=输入礼包码>
<Img|x=25.0|y=48.0|img=public/1900000668.png>
<Img|x=26.0|y=48.0|img=public/1900000668.png>
<Img|x=25.0|y=47.0|img=public/1900000668.png>
<Input|x=30.0|y=51.0|width=145|height=25|size=18|errortips=1|mincount=6|maxcount=12|inputid=1|isChatInput=1|type=0>
<Button|x=26.0|y=90.0|submitInput=1|color=255|size=18|mimg=public/00000363.png|nimg=public/00000361.png|pimg=public/00000362.png|link=@确认礼包码>
```

[@确认礼包码]

```
#act
sendmsg 6 输入框内容<$NPCINPUT(1)>
Sendsn <$NPCINPUT(1)>
```

## 敏感词检测

命令：EXISITSSENSITIVEWORD 参数1 参数2  
参数1：检测的内容  
参数2：存入变量（将返回内容中包含的敏感字）  
敏感字库：<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/SensitiveWord.txt>

注：英雄取名必须检测，如被发现敏感字后果严重

```
; //例：  
#IF  
EXISITSSENSITIVEWORD <$str($输入框内容)> $敏感字  
#ACT  
sendmsg 7 当前内容包含敏感字， 敏感字内容为<$str($敏感字)>
```

## 大数值说明

**注:最高支持19位数,不能超过**

自定义属性不支持大数值!

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)

现有可保存变量不支持大数值, 临时数字变量才支持(例如:B变量, I变量, P变量, N变量, M变量)

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 SETITEMEFFECT命令参数编号只支持65535内

## 语音系统

需要开启语音系统找商务对接









### 传统PC打开大对话框

打开格式: OPENMERCHANTBIGDLGWIL 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10  
参数1:文件序号(关联M2—查看--查看列表信息二---w1资源里面的编号)  
参数2:图片序号  
参数3:是否可以移动(0, 1)  
参数4:显示位置(0=左上角, 1=右上角, 2=左下角, 3=右下角, 4=居中)  
参数5:微调坐标X  
参数6:微调坐标Y  
参数7:是否显示关闭按钮(0, 1)  
参数8:关闭按钮坐标X  
参数9:关闭按钮坐标Y  
参数10:窗口是否独立存在(0或为空不独立存在, 1独立存在, 独立存在=普通NPC对话框和大对话框可以同时显示)  
**注意:10个参数不能少,少了会出问题**

关闭格式:CloseBigDialogBox

例子:  
[@main]

```
#ACT  
OPENMERCHANTBIGDLG 3 607 0 1 1 1 1  
;根据下图中的WIL序号, 3表示的是prguse2.wz1, WIL序号的计算是从0开始的, 从0开始数prguse2.wz1在第三位,  
;如果要调用其他素材, 如果WIL资料里没有, 可以先添加WIL文件到WIL资源列表, 然后修改脚本的WIL文件序号, 就可以调用对应的文件。  
;这个脚本调用的是prguse2.wz1素材里的607这个素材, 为NPC的对话框
```

什么是WIL文件序号?

□

## NPC彩色字体设置

功能: NPC彩色字体设置

格式: 无

说明: 无

例:

```
变量字符颜色 {<$USERNAME>/FCOLOR=254} \
变量字符自动变色 {<$USERNAME>/AUTOCOLOR=254, 251, 168, 191, 250, 70, 245, 249, 253} \
```

```
<字体颜色/FCOLOR=69> \
<自动变色/AUTOCOLOR=254, 251, 168, 191, 250, 70, 245, 249, 253> \
```

```
<可以触发字段颜色 [FCOLOR=250] /@跳转1> \
```

```
<可以触发自动变色 {AUTOCOLOR=254, 251, 168, 191, 250, 70, 245, 249, 253} /@跳转2> \
```

## 传统PC端脚本中使用图标功能

格式：<Img:N:F:X:Y/@Label>  
N表示显示文件中的第几个图片，F表示WIL文件序号，X是横向坐标，Y是纵向坐标.  
F=WIL文件序号(详见引擎：查看-列表信息(二)-WIL资源)  
X和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准.  
@Label是点击图片时需要触发的脚本标签.

格式：<ImgEx:F:U:H:D:X:Y/@Label>  
F=WIL文件序号(详见引擎：查看-列表信息(二)-WIL资源)  
U=默认显示的图片序号  
H=鼠标放上去时显示的图片序号  
D=鼠标点下去时显示的图片序号  
X和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准.  
@Label是点击图片时需要触发的脚本标签.

NPC对话框里，播放动态图片

格式：<PlayImg:F:N:C:T:X:Y:M:L:R/@Label>  
F表示WIL文件序号  
N表示播放开始图片  
C表示播放张数  
T表示播放速度(毫秒)  
X, Y表示微调坐标  
M是绘制模式0普通绘制 1特效绘制  
L表示播放次数，如果为空或为0时，表示无限次数。设置大于0时，表示播放的次数，次数到了就会自动消失  
R: 表示是否使用修复模式，(0或者空为普通模式，1为修复模式)  
普通模式适用于图片大小一样坐标为0,0的特效素材，  
修复模式适用于图片大小不一样，坐标有偏移的特效素材。

@Label是点击图片时需要触发的脚本标签.

例：

```
:显示图标
[@main]
显示图标<Img:10>
:设置坐标显示更加精确
[@main]
显示图标<Img:1185:1:1:-10>

:可执行脚本的图片
[@main]
显示图标<Img:1185:1:1:-10/@Hint>
[@Hint]
测试通过
:通过空格控制图片显示的位置.
:注意前面的空格，以及和X Y坐标的区别.
[@main]
<Img:1185:1:1:-10>显示图标

[@main]
播放图片<PlayImg:1:610:19:100/@播放图片>\
播放图片<PlayImg:1:130:7:300:-100:-100>\
```

#### NPC对话框显示物品

<ItemShow:D:F:X:Y:B>  
d= 物品ID  
F= 数量(如果为0 就不会显示数量)  
X Y = 微调坐标 排版的  
B=是否显示背景图片 在必备补丁的47号图片  
鼠标放上去显示物品属性。类似<Img>图标的用法

#### 获取身上物品显示到格子里面

<EquipShow:D:X:Y:B:G/>脚本命令  
d= 物品位置(0-55)  
X Y = 微调坐标 排版的  
B=是否显示背景图片 在必备补丁的47号图片  
G= 灰化显示(0=正常, 1=灰化)  
鼠标放上去显示物品属性。类似<Img>图标的用法  
/>脚本命令 没有触发的时候一样可以显示, 支持扩展参数回调

#### 按物品的唯一ID显示到格子里面

<DBItemShow:D:X:Y:B:G/>脚本命令  
d= 唯一ID  
X Y = 微调坐标 排版的  
B=是否显示背景图片 在必备补丁的47号图片  
G= 灰化显示(0=正常, 1=灰化)  
鼠标放上去显示物品属性。类似<Img>图标的用法  
/>脚本命令 没有触发的时候一样可以显示, 支持扩展参数回调

## NPC界面艺术字效果

格式: <TextAtlas:F:N:X:Y:L>  
F=WIL文件序号(详见引擎: 查看-列表信息(二)-WIL资源)  
N表示从文件的第一个图开始, 0~9的数字图片必须连续  
X和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准.  
L表示需要显示的数字或数值变量

注:艺术字的排列按素材大小依次排列, 所以字体大小和间隔宽度都由素材决定, 如需改变字体大小和间隔宽度只能修改素材来实现。

```
[@main]  
#ACT  
MOV N$显示数值 9961234567890  
#SAY  
艺术字效果: \  
<TextAtlas:7:2470:0:0:<$STR(N$显示数值)>>
```

□

## 设置NPC文字坐标

```
<Text:文字内容:X:Y/0触发>
<Text:测试下这段文字的显示|253#提示信息^254#www.gameofmir.com:10:20{FCOLOR=250}>
<Text:测试下这段文字的显示|253#提示信息^254#www.gameofmir.com:10:20/@测试>
<Text:<$STR(S87)>|提示信息:10:20{FCOLOR=250}/@测试>
<Text:测试下这段文字的显示|提示信息:10:20{FCOLOR=254}/@测试>
<Text:测试下这段文字的显示|提示信息:10:20{AUTOCOLOR=250,251,252,253,254}/@测试>
提示信息说明: #颜色分隔符 ^换行符
```

NPC对话框内创建输入框

INPUTTEXT:输入框ID:X-Y:宽度:高度:背景色:边框色:文字颜色:最小长度:最大长度:数据无效时提示对话框内容:提示文字:提示文字颜色  
输入框ID: I-40  
背景色: -1为透明, 0-255  
边框色: -1为无边框, 0-255  
最小长度, 最大长度, 为0表示不判断

**INPUTNUM:** 输入框 ID:X:Y:宽度:高度:背景色:边框色:文字颜色:最小值:最大值:数据无效时提示对话框内容:提示文字:提示文字颜色  
输入框 ID: 1-40  
背景色: -1为透明, 0-255  
边框色: -1为无边框, 0-255  
最小值, 最大值: 同时为0表示不限, 否则最小值必须 <= 最大值  
以上2个命令, “数据无效时提示对话框内容”为空时, 客户端不检查数据有效性。

示范：  
[@main]  
姓名：<INPUTTEXT:1:0:0:80:15:0:249:255:4:10;姓名必须在4-10位长:输入姓名:160> \  
年龄：<INPUTNUM:2:0:2:80:15:0:249:255:1:100;年龄必须输入1-100之间的数字:输入年龄:160> \  
性别：<INPUTNUM:3:0:4:80:15:0:249:255:0:1;性别必须输入0或1:男(0)-女(1):160>

```
<text:只提交姓名>10:6:1,2@提交部分>\n<Img:130:1:0:4:1,2|249#将所有输入框的内容全提交@提交部分>\n<全部提交>@全部提交>\n\n使用IMG或者IMGEX或PLAYIMG提交输入框数据时，如果不指定哪个输入框，是不会提交数据的，例如：  
<ImgEx:0:120:121:122:0:0:1,2|254#996引擎官方网站：^253#www.996m2.com@提交部分>\n就是提交输入框1和2，如果不想写，例如：  
<ImgEx:0:120:121:122:0:0:254#996引擎官方网站：^253#www.996m2.com@提交部分>\n
```

## 自定义OK框

<ITEMBOX:N:F:M:X:Y:W:H:S:T>\  
N=编号(0~17)  
F=OK框的背景的WIL序号, -1时不绘制背景  
M=OK框的背景的图片序号  
X Y = 微调坐标  
W=宽度  
H=高度  
S=允许放入的物品类型。DB库的StdMode值, 如果有多个使用“,”隔开, 如果为“\*”时, 允许所有物品  
T=未放入装备时, 鼠标移动显示信息

例子:

```
[@main]  
请放入需要升级的装备\  
<ITEMBOX:0:2:117:20:10:76:76:10,11:254#只允许放入衣服`251#www.gameofmir.com`\ \ \  
<ITEMBOX:1:2:117:96:10:76:76:254#所有物品都允许放入`251#www.gameofmir.com`\
```

## 传统PC特效规则

注:生成登录器时需要使用登录器配置器-登录器配置-集成表格数据

注:需要把JPK资源名字添加到-M2-查看-查看列表信息二-WIL资源

内观地面特效资源规则:

cfg\_equip.xls表字段或脚本命令与三端同步不需要改动

纯PC根据cfg\_model\_info.xls表AE-AK读取资源:

cfg\_model\_info.xls表第AE列填写JPK资源包名字(注:不要带后缀名)

cfg\_model\_info.xls表第AF列填写当前特效起始帧

cfg\_model\_info.xls表第AG列填写当前特效播放张数

cfg\_model\_info.xls表第AH列填写当前特效播放速度

cfg\_model\_info.xls表第AI列填写当前特效播放效果(0普通 1特效)

cfg\_model\_info.xls表第AJ列填写当前特效整体偏移X坐标

cfg\_model\_info.xls表第AK列填写当前特效整体偏移Y坐标

注:涉及单方向特效资源,处理方式都是这种,包括脚本命令特效

光柱特效资源规则:

cfg\_buff.xls表ID字段数值修改为cfg\_model\_info.xls编号ID字段数值

注:三端根据cfg\_buff.xls表ID字段读取资源,纯PC只读cfg\_model\_info.xls

纯PC根据cfg\_model\_info.xls表AE-AK读取资源:

cfg\_model\_info.xls表第AE列填写JPK资源包名字(注:不要带后缀名)

cfg\_model\_info.xls表第AF列填写当前特效起始帧

cfg\_model\_info.xls表第AG列填写当前特效播放张数

cfg\_model\_info.xls表第AH列填写当前特效播放速度

cfg\_model\_info.xls表第AI列填写当前特效播放效果(0普通 1特效)

cfg\_model\_info.xls表第AJ列填写当前特效整体偏移X坐标

cfg\_model\_info.xls表第AK列填写当前特效整体偏移Y坐标

注:光柱需要修改BUFF表ID与cfg\_model\_info.xls表ID相同才能同步显示

## 传统PC武器衣服自定义资源规则

注:生成登录器时需要使用登录器配置器-登录器配置-集成表格数据

自定义武器资源规则:

cfg\_equip.xls表Shape字段与三端同步  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写纯PC外观  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 1~99 调用Weapon.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 100~149 调用Weapon2.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 150~199 调用Weapon3.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 200~249 调用Weapon4.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 250~299 调用Weapon5.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 300~349 调用Weapon6.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 350~399 调用Weapon7.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 400~449 调用Weapon8.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列字段1000以上读取Resources\Graphics\Weapon\XXX(注:XXX文件名与AD列字段值一样)  
例如:cfg\_model\_info.xls表第AD列字段=1000,那么读取的素材的文件就是Resources\Graphics\Weapon\1000.JPK

自定义衣服资源规则:

cfg\_equip.xls表Shape字段与三端同步  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写纯PC外观  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 1~99 调用Hum.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 100~149 调用Hum2.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 150~199 调用Hum3.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 200~249 调用Hum4.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 250~299 调用Hum5.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 300~349 调用Hum6.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 350~399 调用Hum7.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 400~449 调用Hum8.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列字段1000以上读取Resources\Graphics\Human\XXX(注:XXX文件名与AD列字段值一样)  
例如:cfg\_model\_info.xls表第AD列字段=1000,那么读取的素材的文件就是1000.JPK

传统PC物品捡取配置  
设置方式:M2-查看-查看列表信息二--内挂捡取

## 传统PC端称号系统

称号ICON资源控制：m2-选项-传统PC客户端控制-页面显示-称号素材设置  
注：需要把JPK资源名字添加到—M2-查看-查看列表信息二-WIL资源

StdMode=70

Name 称号的名称，该名称外观是否显示，由Reserved字段控制

Shape 称号编号，触发用的

Color 颜色 0~255

Reserved 显示DB中的名字（0默认显示名字+图标 1不显示数据库的称号名字 2不显示数据库的称号名字和头顶图标）

Anicount 大于0时，无需设置为当前称号，属性就可以叠加到人物。等于0时，需要设置为当前称号，该称号的属性才会叠加到人物

Looks 称号图片的开始位置

DuraMax 可使用时间，单位小时

其他与三端相同

例如:Looks 称号图片的开始编号填写100

三端读取ICON路径：stab\res\private\title\_icon下100编号图片

传统PC读取称号素材设置的JPK：100编号图片

## 传统PC斗笠外观设置

面巾设置:  
StdMode = 50

斗笠设置:  
StdMode = 16  
Shape 10~20 共10种斗笠, 值为-1的时候不显示斗笠 外观, 直接显示发型  
Anicount 0戴上后显示头盔的内观 1戴上后不显示头盔的内观  
Source=0时显示神秘人, Source=1时不显示神秘人带斗笠后的“神秘人”效果对管理员无效. 设置显示名称 功能设置-其他设置

cfg\_equip.xls表Shape字段与三端同步  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写纯PC外观  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 10~17 调用Hair2.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 18~20 调用Hair3.wzl  
cfg\_model\_info.xls表第AD列填写 21~41 调用Hair4.wzl

注:生成登录器时需要使用登录器配置器-登录器配置-集成表格数据

## 传统PC物品备注

引擎M2-查看-列表信息二-物品备注-里面编辑

顶部备注路径:Mir200\Envir\ItemListDescList.txt 该备注显示在，装备名称和装备属性之间

底部备注路径:Mir200\Envir\ItemDescList.txt.txt

文件格式，例：

:装备名称 备注颜色 备注信息  
; “/” 颜色分割符 “ \” 换行符

;显示图片

格式: <IMG:N:F:X:Y:M:S>

N表示显示文件中的第几个图片，F表示WIL文件序号，X是横向坐标，Y是纵向坐标。

F=WIL文件序号(详见引擎：查看-列表信息（二）-WIL资源)

X=微调坐标

Y=微调坐标

M=绘制模式0普通绘制 1特效绘制

S=不占用字符位置(0占 1不占)

;显示动态图片

格式: <PLAYIMG:F:N:C:T:X:Y:M:S>

F=WIL文件序号(详见引擎：查看-列表信息（二）-WIL资源)

N=表示播放开始图片

C=表示播放张数

T=表示播放速度(毫秒)

X=表示微调坐标

Y=表示微调坐标

M=是绘制模式0普通绘制 1特效绘制

S=不占用字符位置(0占 1不占)

;-----下面的例子要在(查看-列表信息二-WIL资源里添加“NewopUI.Pak”，并且放在第一位，图片可以正常显示)-----

木剑=251/史诗

铁剑=253/极品

金戒指=253/测试金戒指备注\243/测试金戒指换行备注

宝藏钥匙=250/可用来开启卧龙山庄中的“神秘宝藏”\253/直接获得其中的宝物

布衣(男)=243/测试图片左边边的备注<IMG:1600:3:0:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0>243/测试动态图片备注

骨玉权杖=<IMG:1600:3:0:0:0:0><PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0><IMG:1600:3:0:0:0:0><PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0>

坚固手套=<PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0>243/测试图片左边边的备注<IMG:1600:3:0:0:0:0><PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:3:1610:10:100:0:0:0:0>243/测试动态图片

## 传统PC游戏面板调用

OPENHYPERLINK 参数1 参数2  
参数1:面板ID  
参数2:1= 打开面板重复点按钮不会关闭,除非主动点关闭按钮(一般做任务配合新手引导用到) 2=关闭当前面板

例子:  
[@打开界面]  
#IF  
#ACT  
OPENHYPERLINK 1  
Sendmsg 6 打开了装备栏面板

[@任务状态打开界面]  
#IF  
#ACT  
OPENHYPERLINK 1 1  
Sendmsg 6 打开了装备栏面板

[@关闭界面]  
#IF  
#ACT  
OPENHYPERLINK 1 2  
Sendmsg 6 关闭了装备栏面板

;

1 角色-装备  
2 角色-状态  
3 角色-属性  
4 角色-技能  
5 角色-称号  
6 角色-首饰盒  
7 背包  
8 捡摊  
9 商城-热销  
10 商城-装饰  
11 商城-功能  
12 商城-节日  
13 行会-主界面  
14 行会-成员列表  
15 行会-行会列表  
16 邮件  
17 组队  
20 设置-保护  
21 设置-拾取  
22 设置-战斗  
23 设置-基础  
24 小地图  
26 充值  
27 拍卖行  
28 好友  
29 退出  
30 打开创建行会界面  
31 打开行会(智能打开)  
32 排行榜面板  
33 面对面交易面板  
34 强制小退  
35 交易行  
37 时装界面  
112 1 展开小地图  
112 2 折叠小地图

## 传统PC挂机系统

内挂自动挂机使用说明：

使用快捷键CTRL+ALT+X或点击挂机按钮会触发QF里的[@StartAutoPlayGame]

停止挂机触发QF里的[@StopAutoPlayGame]

格式：

StartAutoPlayGame 参数1 参数2 参数3

参数1:挂机范围(挂机点以人物当前坐标生成范围)

参数2:2个挂机点之间的距离(登录器会根据该参数自动生成挂机点, 该值可以控制挂机点的密度)

参数3:模式(0=需要用户设置挂机点, 否则无法挂机, 1=如果用户没有设置挂机点, 会自动生成挂机点, 2=不管有没有用户有没有设置挂机点都会清空所有挂机点, 然后自动生成挂机点)

[@StartAutoPlayGame]

#IF

CHECKMAPNAME 0

#ACT

SENDMSG 6 当前地图禁止挂机

break

#IF

#ACT

StartAutoPlayGame 100 60 1

SENDMSG 6 开始挂机, 使用快捷键“CTRL+ALT+X”停止挂机

[@StopAutoPlayGame]

#ACT

SENDMSG 6 挂机结束, 使用快捷键“CTRL+ALT+X”开始挂机

-----脚本命令停止挂机-----

[@main]

#IF

#ACT

StopAutoPlayGame

SENDMSG 6 命令停止挂机, 使用快捷键“CTRL+ALT+X”开始挂机

## 传统PC自定义按钮

功能：自定义按钮

ADDBUTTON(旧命令)

ADDBUTTONEX(新命令, 支持按钮附加特效)

自定义按钮-----

格式：命令 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10

命令：ADDBUTTON

例子

#IF

#ACT

ADDBUTTON 3 1 283 284 285 10 200 1 -1 253/自定义按钮1\254/测试增加按钮

参数说明：

参数1为WIL补丁序号，此序号在M2-查看-列表信息二-WIL资源 里面编辑

参数2为按钮点击后的脚本触发序号，触发QF里面的[@ButtonOnClickX]X即为触发序号(1-100)

参数3为按钮默认图片

参数4为鼠标经过图片

参数5为按钮按下图片

参数6为距离窗口左边的距离(此参数建议用分辨率宽变量计算)

参数7为距离窗口顶边的距离(此参数建议用分辨率高变量计算)

参数8为按钮是否可以移动0=不能移动1=可以移动

参数9为按钮上面显示的文字标题,-1时为空标题(用于不显示标题)

参数10为鼠标移动到按钮显示的悬浮框备注信息 “\” 表示换行 “/” 颜色分割符 自定义颜色功能需要2015-01-08之后的程序才支持

---

ADDBUTTONEX 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9

参数1包含四个参数，每个参数用“|”隔开。触发序号(1-100)|X坐标|Y坐标|是否可以移动(0=不能移动1=可以移动)

参数2为按钮WIL补丁序号，此序号在M2-查看-列表信息二-WIL资源 里面编辑

参数3按钮图片，包含三个参数，每个参数用“|”隔开。按钮默认图片序号|鼠标经过图片序号|按钮按下图片序号

参数4为按钮特效WIL补丁序号，此序号在M2-查看-列表信息二-WIL资源 里面编辑

参数5按钮默认特效，如果没有可以使用“\*”，包含六个参数，每个参数用“|”隔开。特效开始图片序号|播放张数|播放速度(毫秒)|绘制模式(0特效绘制,1普通绘制)|微调X|微调Y

参数6按钮鼠标经过特效，如果没有可以使用“\*”，包含六个参数，每个参数用“|”隔开。特效开始图片序号|播放张数|播放速度(毫秒)|绘制模式(0,1)|微调X|微调Y

参数7按钮按下特效，如果没有可以使用“\*”，包含六个参数，每个参数用“|”隔开。特效开始图片序号|播放张数|播放速度(毫秒)|绘制模式(0,1)|微调X|微调Y

参数8包含两个参数，每个参数用“|”隔开。按钮上面显示的文字标题,-1时为空标题|鼠标移动到按钮显示的悬浮框备注信息，“\” 表示换行 “/” 颜色分割符

参数9创建在哪个界面上 0屏幕上 1装备对话框上 2装备 3时装 4状态 5属性 6称号 7技能 8出战 9包裹 10聊天框左侧界面 11聊天框右侧界面 12商铺界面 13查看对方装备对话框上 14查看对方装备 15查看对方时装 16查看对称称号 17聊天框

例子

#IF

#ACT

ADDBUTTONEX 1|10|200|1 5 275|-1|276 9 840|10|200|0|0|40 850|10|200|0|0|40 860|10|200|0|0|40 -1|253/自定义按钮1\254/测试增加按钮

---

删除按钮：

按钮序号只能为1-100，因为最多就添加100个自定义按钮

格式：命令 参数1 参数2

命令：DELBUTTON

例子

#IF

#ACT

DELBUTTON 1

说明：参数1为按钮序号(1-100) 参数2(0或空的时删除自己的，1时删除全服用户的)





### 拾取道具飞入背包按钮动作

SETPICKITEMTOBAG 参数1 参数2

参数1：主页面ID

参数2：按钮id

关闭配置：SETPICKITEMTOBAG 0 0

//例子：

#if

#act

mov \$背包按钮 <Button|id=223344|x=200|y=-100|nimg=private/main/Button\_3/1900012051.png|link=@背包>

ADDBUTTON 108 119 <\$STR(\$背包按钮)>

#if

#act

:此命令触发一次即可

SETPICKITEMTOBAG 108 223344







## H5常量说明

<\$OPENCHARGE> 是否开启充值， 用于方便过审ios微信小游戏

<\$CLIENTFLAGH5> 是否H5进入 大于0代表进入 对应的终端环境

1=横版  
2=PC竖版  
3=PCWEB 横版  
4=PCWEB 竖版  
5=ios手机网页 横版  
6=ios手机网页 竖版  
7=安卓手机网页 横版  
8=安卓手机网页 竖版  
9=微信ios 横版  
10=微信ios 竖版  
11=微信安卓 横版  
12=微信安卓 竖版

# H5端GUI使用说明

GUI为H5版本的界面编辑器，支持所有UI界面控件的布局调整，类似与工具服中的Ctrl+F10 自定义UI

## 1：如何访问本地H5游戏

本地调试使用H5WebTool(群里下载), iis(群里下载), 将iis工具放在data资源同级目录下开启  
H5WebTool 中AppId与GameId从后台H5登录器链接中获取

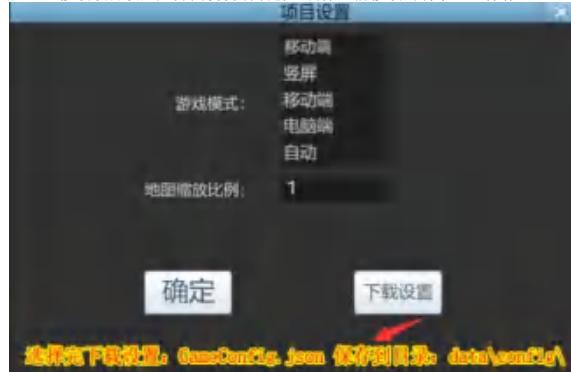
简易IIS: http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/iis.zip

## 2：如何打开GUI编辑器

打开H5游戏访问地址, 按Ctrl+F10

## 3：在GUI界面按F9打开基础设置

注意：修改项目设置后界面会自动刷新，确保之前修改的场景已经保存过



游戏模式解释：你的H5游戏被用户访问的时候支持那个访问模式！

横屏：

用户访问H5游戏的时候，只能横着玩

竖屏：

用户访问H5游戏的时候，只能竖着玩

电脑端：

用户访问H5游戏的时候，没有摇杆，只能鼠标点，或者手指点击走动并且只能是横屏

自动：

用户访问H5游戏的时候，会根据你的设备自动识别是用摇杆，还是鼠标并且只能是横屏

选择完下载设置：GameConfig.json 保存到目录：data\config\

## 4：GUI功能使用说明

微调：上下左右键可以对选中目标进行微调

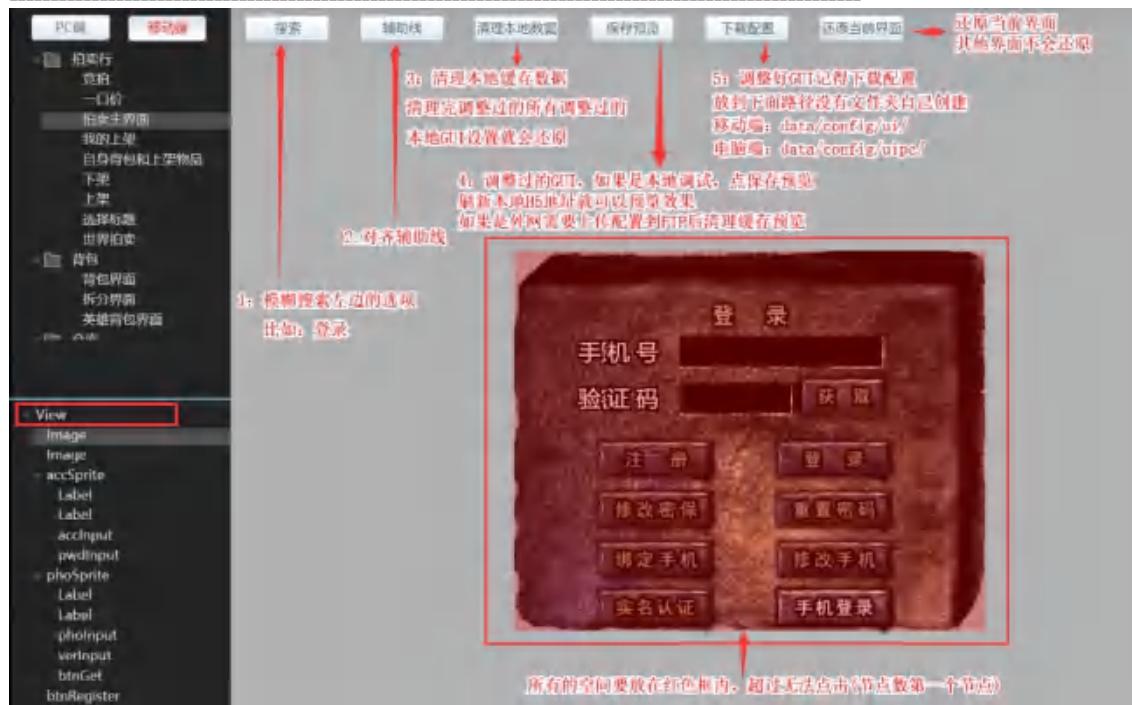
鼠标滚轮：控制当前界面的显示大小

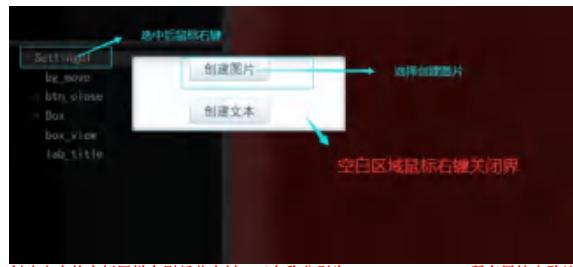
双击鼠标左键：取消当前选中

点击鼠标左键：可以选中场景中任意可操作节点（鼠标拖动当前目标在属性面板中有注意事项）

按住鼠标右键：拖动的是场景对应所在的显示层（白色半透明的背景是当前所在的相对位置）

Ctrl+鼠标左键支持多选





创建出来的实例同样会刷新节点树，（名称分别为newImg, newText, 所有属性也默认是NaN, 按下键盘的Delete键可以进行删除操作），默认位置会在左上角

## H5资源转换和开通H5相关说明 (如果版本没有补丁资源可以跳过转换H5步骤。)

### 开通H5步骤：

- 1: 自己可以在代理后台开启H5
- 2: 开启H5后，会有一个FTP访问地址，使用FTP工具上传资源补丁！（如果没有资源补丁可以忽略）
- 3: 找商务申请H5访问地址。后续会全面开放H5，就不需要申请了！

### 使用到的工具介绍：

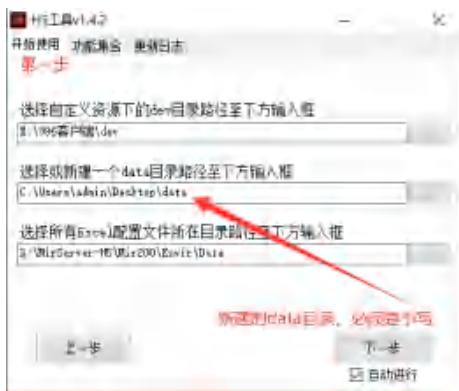
- 1: H5ResTool.exe为H5工具，为了方便快速使用工具，你可以根据我们的下一步引导来操作！
- 2: 996M2资源集成工具.exe（主要用来压缩资源）

注意：加密的资源转换前需要先替换成原来加密资源



## 工具步骤引导介绍：

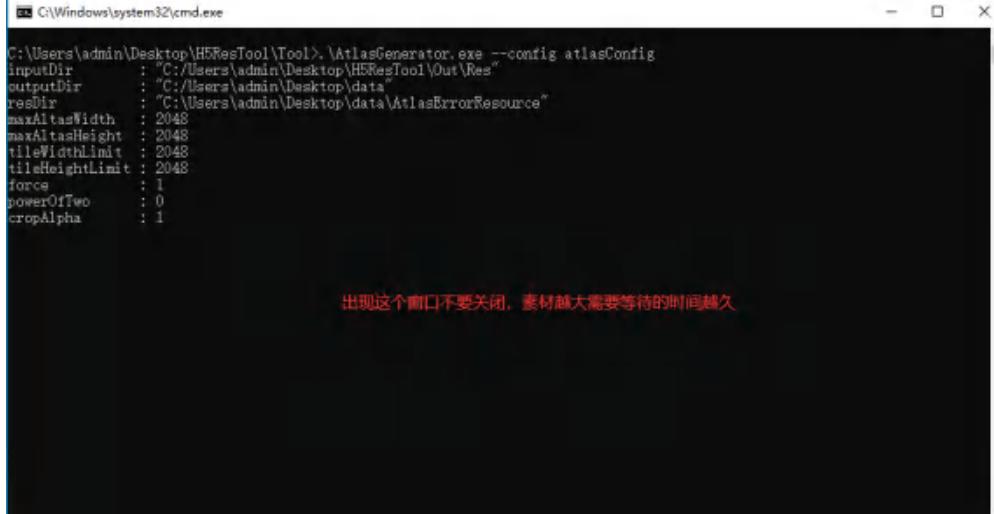
第一步引导：选择本地客户端自定义资源dev目录路径



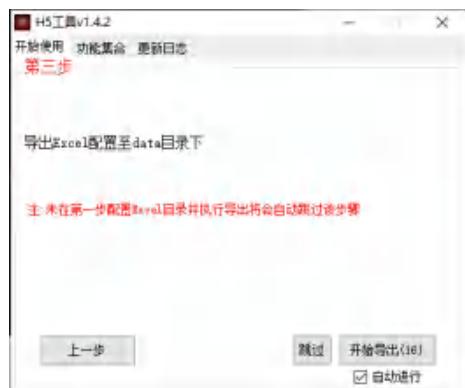
第二步引导：开始导出dev目录下的资源到data目录（如果你的资源补丁很大，处理会慢一些，需要耐心等待）

这一步为图集拆分，资源补丁大的情况下，会慢一些，拆分的图集存放目录为：软件根目录\Out\Res

图集拆分解释：扫描整个资源目录，将\*.plist对应的\*.png资源切分成H5需要的散图，然后在转成.json格式的图集



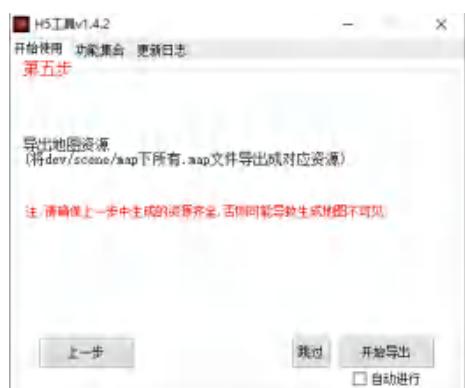
### 第三步引导：导出本内Mir200\Envir\Data目录的表格为H5需要的.json格式 存放路径：data\config\cfg\



### 第四步引导：分析dev目录：dev\scene\objects、smtiles、tiles\3个文件夹下面的 \*.plist 和 \*.png 生成H5需要的散图资源并存到data\objects、smtiles、tiles 3个文件夹下面 所以data目录下面没有这2个文件夹，只保留objects文件夹内容



### 第五步引导：分析DEV目录：dev\scene\map\下面的 \*.map 地图文件 并且生成H5需要的地图资源保存到data目录下 生成的资源为：map文件夹[地图大块.png] mapbin文件夹[遮罩文件.bin] matrix[路障文件.js]

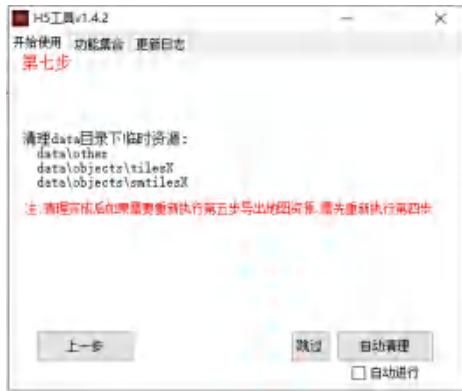


这一步为把拆分的图集资源转换成H5需要的 \*.json \*.png图集  
转换图集：资源补丁越大，处理时间越久，中途不可以关闭CMD窗口！处理完，会有提示。  
如有图片未转换出来，那么可能图片被加密了，工具操作日志会有提示！  
请使用未加密的原有资源补丁单独在处理一次然后放到对应的data目录下面

### 第六步引导：获取官方默认ui资源与补丁下的ui资源合并 [dev\data\_config] [dev\mp3] [dev\res] [dev\scene\ui minimap]



## 第七步引导：清理data目录下临时资源文件



## 第八步引导：更新资源清单，分析data目录下的所有资源文件，并写入到资源清单文件：ResList.json

**每次更新资源，添加或者删除，都必须更新资源清单**

并且将资源清单文件：ResList.json 和相关资源文件上传到FTP中

**全部完成后：** 需要使用[资源压缩](#)工具进行压缩，可以多开一起压缩速度会快一些，压缩过的资源会变小，加载速度会更快！

[客户端敏感字符过滤](#)

[示范文本下载](#)

说明: sensitive\_words.txt 放到客户端目录stab\data\_config 可以过滤创建角色 聊天 创建行会 等所有需要过滤字符的地方,仔细查看格式 一行一个  
按照文本的格式设置, 设置好以后打包上传到后台, 前端txt文本只支持UTF8 无签名格式, 如果没有过滤请检查文本格式是否对

## 进游戏随机创建角色

客户端目录dev/data\_config/gameopt\_996.txt

如果没有gameopt\_996.txt请手动创建或者直接下载说明书这个

```
{"isShowAttributeTips":true, "buttonSmall":"0", "isHideAuctionGuild":false, "isSingleJob":false, "isSingleSex":"false", "playerInfoMode":"1", "syshero":"1"}
```

isShowAttributeTips	是否显示属性飘字
buttonSmall	小退倒计时毫秒
isHideAuctionGuild	隐藏行会拍卖
isSingleJob	是否单职业
isRandomJob	标识开启随机职业
isRandomSex	随机性别
isSingleSex	双性别 false 只允许性别男boy 只允许性别女 girl 英雄单界面"playerInfoMode":"1"
playerInfoMode	英雄客户端"syshero":"1"
syshero	
isHideAuctionGuild	拍卖行是否显示行会拍卖栏

false=关闭 true=开启

控制需满足标准json格式，否则游戏进不去，可在bejson.com检测

[下载文本](#)

## GM资源流程

### 资源下载分为两部分

1:热更新包  
热更新是进入游戏前必须下载的

2:微端更新(优先使用DEV自定义资源)  
微端更新是游戏内遇到该资源时下载，和官方资源重名时优先使用官方资源  
资源打包工具会对比GM改动，将新增、修改的资源抽出，生成热更新资源包和即时边玩边下资源包

### 静默下载(优先使用DEV自定义资源)

热更新包太久玩家等待时间长，且存在网络波动需要重新下载的可能性。  
热更新包放所有的UI资源，必要的前期特效/地图/音效等，其他资源放入静默下载清单  
进入游戏后会在后台默默下载，下载顺序根据清单顺序来，下载时如果和官方资源名重复以官方资源有限

[客户端静默下载](#)

[优先下载DEV目录资源](#)

路径:stab/data\_config/downloadpack.json ,注意:最后一个文件请不要加,逗号否则进不去游戏  
排序越上, 下载越优先. 根据文本顺序来决定下载顺序

[把静默工具下载](#)这个文件放到客户端stab/下面执行一下, 会生成一个downloadpack.json, 将downloadpack.json这个文件放入stab/data\_config/... 打包客户端即可

[注意!!!! 如果地图/特效/音效和官方资源重名, 静默下载只下载官方的资源](#)

[静默工具下载](#)

## 大地图备注显示

小地图支持图片备注显示和怪物倒计时显示 小地图设置入口: data\cfg\_mapdesc.xls 表里面的图标字段设置路径: res\private\minimap/

怪物设置入口请搜索说明书: 刷怪文本说明

## 增加小地图显示文字配置

增加右上方小地图备注文字显示配置 cfg\_game\_data.xls 字段 minimap\_title\_range 距离步多少显示

## 增加xunlu字段

xunlu字段配置关联 sImgPath 字段图片, 设置为1时, 则点击图片时寻路常量<\$ToPointX> <\$ToPointY> 设定为 X 字段 Y 字段指定坐标

## NPC商店功能

商店物品价格由cfg\_item.xls 和cfg\_equip.xls 字段:Price设置

交易类型npc开头那些数字的解释  
%100这个百分比是表现了这里的物价,%100是原始物价,%150是1.5倍物价  
接着看到+19 +20 +21这些数字,不同的数字组合代表不同的含义,  
+19 +20 +21是项链店,所有项链可以在这里维修和交易  
+22 +23是戒指店,所有戒指可以在这里维修和交易  
+24 +26是手镯店,所有手镯可以在这里维修和交易  
+3 +25 +30是杂货店,所有杂货可以在这里维修和交易  
+3 +4是书店,所有图书可以在这里维修和交易  
+0 +42是药店,所有药剂可以在这里维修和交易  
+10 +11是衣服店,所有衣服可以在这里维修和交易  
+15是头盔店,所有头盔可以在这里维修和交易  
+5 +6 +43是兵器店,所有兵器可以在这里维修和交易  
+1 +40是肉店,所有肉可以在这里维修和交易

功能标志说明:

;买物品 @buy  
;卖物品 @sell  
;炼药 @makedrug  
;存仓库 @storage  
;取仓库 @getback  
;升级武器 @upgradenow  
;收回升级武器 @getbackupnow  
;修理 @repair  
;特殊修理 \$s\_repair  
;发祝福语 @@sendmsg

[Goods] 下面参数解释

物品名称 可以购买数量 卖完后刷新时间

;杂货铺例子如下:

(@buy @sell \$s\_repair )

%100  
+1  
+3  
+30  
+25  
+45  
+62  
+63  
+64  
[@main]  
#IF  
#SAY  
欢迎. 我可以为你做什么吗?\ \  
<购买/@buy> 物品  
<出售/@sell> 物品\  
<离开/@exit>

[@buy]

你需要哪种物品呢?\ \  
<返 回/@Main>

[@sell]

#IF  
#SAY  
我们出售蜡烛, 护身符, 卷轴, 修理液等.\ \  
<返 回/@Main>

[Goods]

回城卷 10 5  
回城卷包 10 5  
随机传送卷 10 5  
随机传送卷包 10 5  
地牢逃脱卷 20 5  
地牢逃脱卷包 20 5  
行会回城卷 20 5  
行会回城卷包 20 5  
护身符 50 5  
超级护身符 50 5  
修复油 5 5  
灰色药粉(少量) 25 5  
黄色药粉(少量) 25 5  
灰色药粉(中量) 23 5  
黄色药粉(中量) 23 5  
灰色药粉(大量) 20 5  
黄色药粉(大量) 20 5

## 人物怪配置

1、在Envir目录下增加MonUseItems目录，放置怪的配置文件，见MonUseItems目录

2、Monster.DB范例：

战士;60;19;0;198;0;100;5000;0;1000;1000;0;0;0;88;45;450;1;0;450;5000;  
法师;60;19;0;198;0;100;5000;0;1000;1000;0;0;0;88;45;750;1;0;750;5000;  
道士;60;19;0;198;0;100;5000;0;1000;1000;0;0;0;88;45;750;1;0;750;5000;

3、此类怪物支持暴背包物品(MonItems目录下建立暴物品列表)，同时支持暴身上物品(MonUseItems目录，见MonUseItems目录)

注意：如果觉得怪物速度太慢！可以自己调节怪物的攻击速度。走动速度。防御等等！！！

MonUseItems文件夹下：

道士.TXT

设置内容如下：

[Info]

;职业  
Job=2  
;性别  
Gender=0  
;头发  
Hair=5  
;使用魔法  
UseSkill=神圣战甲术,幽灵盾,灵魂火符,施毒术,群体施毒术,无极真气,  
;是不是掉背包装备，1=掉，0=不掉(使用爆率文件爆率必须填写)  
DropItem=1

;是不是掉身上装备，1=掉，0=不掉  
DropUseItem=0  
;掉身上装备几率  
DieDropUseItemRate=10

;是否允许挖取身上装备 1=是，0=否(挖取装备就不走爆率文件的爆率了 2选1)  
ButchUseItem=1

;挖取身上装备机率，0为百分百，数字越大，机率越小  
ButchItemRate=10

;允许挖取几件装备  
ButchItemCount=1

;身体坚韧度，数字越大，挖的时间越长  
ButchUseItemBodyLeathery=150

;挖取身上装备收费模式(按照货币ID)不管有没有挖到装备都会收费  
ButchChargeClass=0

;挖取身上装备每次收费点数  
ButchChargeCount=1

[UseItems]  
;基础套装复活配置(=0生效基础属性,=1基础和套装属性=2基础,套装,复活属性)  
CalcItemAbil=0  
;衣服  
UseItems0=光芒道袍(男)  
;武器  
UseItems1=玄天  
;照明物  
UseItems2=  
;项链  
UseItems3=光芒项链  
;头盔  
UseItems4=天龙盔  
;左手镯  
UseItems5=光芒护腕  
;右手镯  
UseItems6=光芒护腕  
;左戒指  
UseItems7=光芒道戒  
;右戒指  
UseItems8=光芒道戒  
;物品  
UseItems9=护身符(大)  
;腰带  
UseItems10=光芒腰带  
;鞋子  
UseItems11=光芒道靴  
;宝石  
UseItems12=气血石(大)  
;斗笠  
UseItems13=斗笠

=====

法师.txt

设置如下：

[Info]

;职业  
Job=1  
;性别  
Gender=1  
;头发  
Hair=1  
;使用魔法  
UseSkill=雷电术,冰咆哮,抗拒火环,火墙,地狱雷光,圣言术,魔法盾,灭天火,火龙气焰,  
;是不是掉背包装备，1=掉，0=不掉  
DropItem=1

;是不是掉身上装备，1=掉，0=不掉

```
DropUseItem=0

;是否允许挖取身上装备1=是， 0=否 (挖取装备就不走概率文件的爆率了 2选1)
ButchUseItem=1

;挖取身上装备机率， 0为百分百， 数字越大， 机率越小
ButchItemRate=10

;允许挖取几件装备
ButchItemCount=1

;身体坚韧度， 数字越大， 挖的时间越长
ButchUseItemBodyLeathery=150

;挖取身上装备收费模式(按照货币ID)不管有没有挖到装备都会收费
ButchChargeClass=0

;挖取身上装备每次收费点数
ButchChargeCount=1

[UseItems]
;基础套装复活配置(=0生效基础属性,=1基础和套装属性=2基础,套装,复活属性)
CalcItemAbi=0
;衣服
UseItems0=魔法长袍(女)
;武器
UseItems1=镇天
;照明物
UseItems2=
;项链
UseItems3=烈焰项链
;头盔
UseItems4=魔龙盔
;左手镯
UseItems5=烈焰护腕
;右手镯
UseItems6=烈焰护腕
;左戒指
UseItems7=烈焰魔戒
;右戒指
UseItems8=烈焰魔戒
;物品
UseItems9=
;腰带
UseItems10=烈焰腰带
;鞋子
UseItems11=烈焰魔靴
;宝石
UseItems12=气血石(大)
;斗笠
UseItems13=斗笠
```

=====

战士.txt

设置如下：

```
[Info]

;职业
Job=0
;性别
Gender=0
;头发
Hair=5
;使用魔法
UseSkill=烈火剑法,半月弯刀,刺杀剑术,狮子吼,彻地钉,擒龙手,
```

```
;是不是掉背包装备， 1=掉， 0=不掉
DropItem=1
```

```
;是不是掉身上装备， 1=掉， 0=不掉
DropUseItem=0
;掉身上装备几率
DieDropUseItemRate=10
```

```
;是否允许挖取身上装备1=是， 0=否 (挖取装备就不走概率文件的爆率了 2选1)
ButchUseItem=1
```

```
;挖取身上装备机率， 0为百分百， 数字越大， 机率越小
ButchItemRate=10
```

```
;允许挖取几件装备
ButchItemCount=1
```

```
;身体坚韧度， 数字越大， 挖的时间越长
ButchUseItemBodyLeathery=150
```

```
;挖取身上装备收费模式(按照货币ID)不管有没有挖到装备都会收费
ButchChargeClass=0
```

```
;挖取身上装备每次收费点数
ButchChargeCount=1
```

```
[UseItems]
;基础套装复活配置(=0生效基础属性,=1基础和套装属性=2基础,套装,复活属性)
CalcItemAbi=0
;衣服
UseItems0=雷霆战甲(男)
;武器
UseItems1=开天
;照明物
UseItems2=
;项链
UseItems3=雷霆项链
```

;头盔  
UseItems4=圣龙盔  
;左手镯  
UseItems5=雷霆护腕  
;右手镯  
UseItems6=雷霆护腕  
;左戒指  
UseItems7=雷霆战戒  
;右戒指  
UseItems8=雷霆战戒  
;物品  
UseItems9=  
;腰带  
UseItems10=雷霆腰带  
;鞋子  
UseItems11=雷霆战靴  
;宝石  
UseItems12=气血石(大)  
;斗笠  
UseItems13=斗笠

## 内挂自动捡取配置

道具表和装备表增加pickset字段，控制道具掉落展示和自动拾取  
新增加表:Data\cfg\_pick\_set.xls内挂捡取组类别  
装备表Data\cfg\_equip.xls 道具表Data\cfg\_item.xls 字段:pickset

配置格式：

组类别#物品名称# 自动拾取# 挂机捡取

组类别: data/cfg\_pick\_set.xls 里面的组ID

物品名称 0=不显示 1= 显示

自动捡取 0=不捡取 1= 捡取

挂机捡取 0=不捡取 1= 捡取

例子:1#1#1#1



## 内挂保护物品配置

内挂保护物品配置说明：

喝药基础间隔:cfg\_game\_data.xls 字段:BuiltinCD

配置案例:2000#2000#2000#5000 内挂吃药基础时间(普通红药CD#普通蓝药CD#瞬回药CD#回城卷CD)

cfg\_item.xls表配置:

Reserved= 优先级

普通红药:(Reserved=0~99优先级, 数字越小优先级越高)

普通蓝药:(Reserved=0~99优先级, 数字越小优先级越高)

瞬回药品:(Reserved=0~99优先级, 数字越小优先级越高)

回城系列:(Reserved=0~99优先级, 数字越小优先级越高)

随机系列:(Reserved=0~99优先级, 数字越小优先级越高)

如果没配Reserved优先级, 那么按照物品的IDX顺序来使用, 优先使用排序在前面的物品

注意:因为盟重回城石是调用脚本的制作而成

如果想内挂自动使用盟重回城石 字段:Source=1 内挂才会自动吃, 否则只能手动吃

内挂默认值设置:

字段:default1=第一个默认值 default2=第二个默认值 (设置完成记得清除本地缓存重新获取最新配置)

## 新内挂面板配置说明

1. cfg\_newsetup.xls调整后转LUA到客户端

2. cfg\_game\_data.xls字段newSetup参数为1开启

3. cfg\_menulayer.xls增加300、301、302、303、304、305按钮字段

4. 脚本调用新内挂面板OPENHYPERLINK 300

## 内观和背包特效

装备表和道具表新增内观特效字段:sEffect

装备表和道具表新增背包特效字段:bEffect

格式:特效ID#模式(0前面;1在后面)#X坐标#Y坐标#PC缩放比例#手机端缩放比例#PC端X坐标#PC端Y坐标

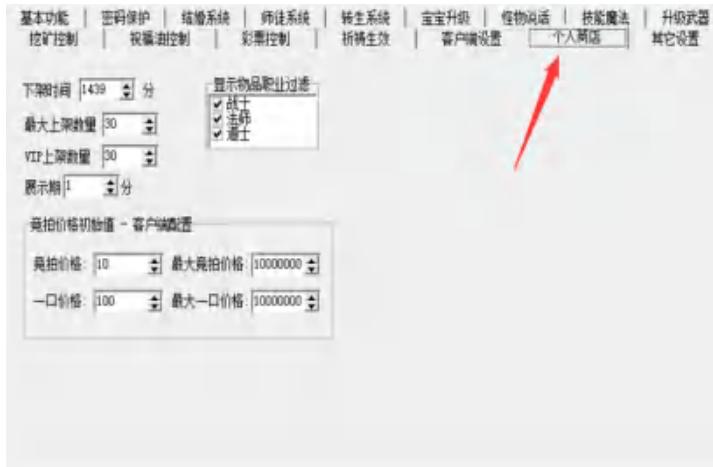
特效ID=cfg\_model\_info.xls表里面的ID 模式=0在下面 1在上面

例子: 1000#1#10#10|2000#1#10#10|3000#1#10#10

特效是可以支持多个一起挂载的|分割

□

## 拍卖行系统



设置1：道具表Data\cfg\_item.xls  
字段:StdMode=41 Shape=99 为拍卖行交易货币 最少设置一种货币否则拍卖行打不开  
字段:Looks=货币显示的图标  
设置2：道具表Data\cfg\_item.xls和装备表Data\cfg\_equip.xls  
显示排序#分类名称  
字段:auctionby 拍卖行分类  
格式:1#祖玛系列 2#圣战系列  
按照职业显示:JOB字段 0=战士 1=法师 2=道士

### 拍卖行下架, 禁止下架触发 QF触发

```
[@CanGetBackPaimaiItem]
#IF
#ACT

;ALLOWPAIMAI 1(为禁止, 其他或者不填为允许)
ALLOWPAIMAI 1
sendmsg 5 禁止收回拍卖物品<$STR(S0)>
```

### 拍卖行禁止上架和上架触发

```
[@CanPaimaiItem]
#IF
#ACT

SENDMSG 6 当前物品<$STR(S0)>—<$Param1>-物品ID—<$Param2>-物品唯一ID—<$Param3>-上架货币ID—<$Param4>-上架货币数量
;ALLOWPAIMAI 1(为禁止, 其他或者不填为允许)
ALLOWPAIMAI 1
```

### 拍卖购买物品触发, 竞价触发, 获取购买当前物品名称

```
[@BuyPaimaiItem]
#IF
EQUAL S0 屠龙
#ACT

SENDMSG 6 当前物品<$STR(S0)>—<$Param1>-物品ID—<$Param2>-物品唯一ID—<$Param3>-上架货币ID—<$Param4>-上架货币数量
;ALLOWPAIMAI 1(为禁止, 其他或者不填为允许)
ALLOWPAIMAI 1
```

```
[@BiddingPaimaiItem]
#IF
EQUAL S0 屠龙
#ACT

;ALLOWPAIMAI 1(为禁止, 其他或者不填为允许)
ALLOWPAIMAI 1
SENDMSG 6 当前物品<$STR(S0)>—<$Param1>-物品ID—<$Param2>-物品唯一ID—<$Param3>-上架货币ID—<$Param4>-上架货币数量
```

```
[@GetPaimaiItem]
#IF
ISONMAP 0150
#ACT

SENDMSG 6 当前地图禁止使用我的竞拍【领取】功能
```

## 斗笠面巾设置

模型表cfg\_model\_info.xls 模型ID

### 面巾设置:

StdMode = 50

### 斗笠设置:

StdMode = 16

Shape 10~20 共10种斗笠, 值为-1的时候不显示斗笠 外观, 直接显示发型

Anicount 0戴上后显示头盔的内观 1戴上后不显示头盔的内观

Source=0时显示神秘人, Source=1时不显示神秘人带斗笠后的“神秘人”效果对管理员无效. 设置显示名称 功能设置-其他设置

;

---

## 物品位置

沙巴克配置

服务端路径: Mir200\Castle\0

SabukW.txt

如果使用 3.map 老土城 怪物数据库的外观形象ID, appr字段, 沙巴克皇宫城墙 是 901,902,903

老配置文件

如果使用 n3.map 新土城 怪物数据库的外观形象ID, appr字段, 新沙巴克皇宫城墙 是 904,905,906

\*新配置文件

## 游戏开宝箱功能

功能：双击可以打开宝箱物品

宝箱数据库相关数据：

宝箱数据库设置:StdMode=31 Shape=1-99(Shape不要和其他物品有冲突) Source= 宝箱可摇次数;不写或为空默认摇1次 摆箱子次数存放在N0变量中 Reserved=1

钥匙数据库设置:StdMode=40 Shape=1-99 (Shape不要和其他物品有冲突)

宝箱播放动画:data\cfg\_game\_data.xls

字段:boxtexiao

格式:宝箱Shape值#宝箱默认特效#宝箱开启动画特效#宝箱转动特效|Shape值#宝箱默认特效#宝箱开启动画特效#宝箱转动特效

例子:15#4530#4511#4512|16#4531#4513#4514|17#4532#4515#4516|18#4533#4517#4518|18#4534#4519#4520|

设置宝箱物品表:data\cfg\_box.xls

IDX:从1-99

BOXname:宝箱名称

ITEMods:可得到物品 (物品#数量#几率|物品#数量#几率) 数字越大几率越低

ITEMhit:中间默认一格 (物品#数量#几率|物品#数量#几率) 数字越大几率越低

Nohit:不可以得到的物品 (物品#数量#几率|物品#数量#几率) 数字越大几率越低

宝箱增加获得物品时触发Q-Function中的@GetBoxItemX脚本段, 其中X表示当前宝箱的Shape值,

当前获得的物品名称放在人物的S0变量中, 重摇箱子次数在N0中

禁止开启宝箱:NOTALLOWOPENBOX (0或为空, 1) 0=默认开启 1=不允许开启

例如我们在物品数据中添加一个叫做经验500000的物品,

打开檀木宝箱获得此物品时自动增加50W经验值, 那么编写如下脚本:

开启箱子获得物品触发:

```
[@GetBoxsItem15]
#IF
EQUAL S0 经验500000
#ACT
Take 经验500000
ChangeExp + 500000
SENDMSG 6 你获得了物品:<$STR(S0)>
Break
```

摇箱子触发:

```
[@CanReOpenBox15]
#IF
CHECKITEM 金条 1
#ACT
SendMsg 5 当前宝箱剩余可摇次数为[<$BOXCANREOPENCOUNT>]次
BREAK
#ELSEACT
NOTALLOWOPENBOX 1
SENDMSG 5 你没有金条禁止摇箱子
BREAK
```

功能：使用脚本命令开宝箱

格式: OpenDragonBox 编号(1--99) 次数(不读数据表次数, 只认这里的次数)

```
;例子: 脚本开启10次宝箱.
[@开启宝箱]
#IF
CheckGold 10000
#ACT
OpenDragonBox 15 10
Take 金币 10000
#ELSEASY
没钱还想开宝箱
```

## string.ini系统文字提示

---

### 爆物品掉落公告提示

D:\MirServer\Mir200\String.ini

字段:DropItemHint=

格式:DropItemHint={[%Name]|254:253:1} {在地图|254:253:1} {%Map|251:253:1} {中掉落|254:253:1} {[%Item]|250:0:1} {坐标(%X,%Y)|0:253:1}

;例

{[%Name]|254:0:1}

| 参数1:参数2:参数3

参数1=:字体颜色

参数2=:描边颜色

参数3=:0=背景模式 1= 描边模式

物品掉落背景颜色可通过M2-选项-参数配置-文字颜色进行配置

item\_tips 点击弹出对应装备TIPS，按装备名字颜色显示相关道具

<a enableUnderline ='false' href = 'jump#item\_tips#%itemId' ><u>&<ITEM\_NAME\_COLOR/%ItemId>&</u></a>

掉落示例二：

DropItemHint=<font color='#FFFF00'>%CreatName</font><font color='#fffff'>在地图</font><font color='#FFA500'>%Map</font><font color='#fffff'>中击杀了</font><font color='#28ef01'>%Name</font><font color='#fffff'>, 掉落了</font><a enableUnderline ='false' href = 'jump#item\_tips#%ItemId' ><u>&<ITEM\_NAME\_COLOR/%ItemId>&</u></a><font color='#fffff'>, 坐标(%X,%Y)</font>

PC端非描边宋体字推荐设置示例：

DropItemHint={[%Name]|134} 在地图 {%Map|167} 中掉落 {[%Item]|245}, {坐标(%X,%Y)|241}

[%G\_Item]装备改名掉落提示（没有改名则显示装备表名字）

## 物品代码表-1

cfg\_equip.xls

stdmode	name
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	衣服(男)
11	衣服(女)
12	左手盾牌
13	
14	
15	头盔
16	斗笠(双头盔)
17	
18	
19	项链
20	项链
21	项链
22	戒指
23	戒指
24	手镯
25	符、毒药粉
26	手套
27	
28	马牌(坐骑)
29	翅膀
30	照明物/勋章
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	
61	
62	靴子
63	宝石
64	腰带
65	
66	
67	
68	
69	

## 物品代码表-2

武器 蜡烛 类型物品 物品数据库字段 AniCount  
首饰 头盔 类型物品 物品数据库字段 Shape

属性代码	属性功能	功能说明
111	隐身	角色进入隐身状态，普通怪物看不到角色，破隐身的怪物可以看到角色
112	传送	角色可以使用命令在传送到指定坐标上(@Move)
113	麻痹	角色物理攻击时可以将对方麻痹
114	复活	角色具备复活功能，角色在死亡时起作用，生效一次掉一个持久
115	火焰	佩戴上自动学习“火球术”技能0级
116	治愈	佩戴上自动学习“治愈术”技能0级
117		
118	护身	角色在被攻击时，先降MP，MP为0时才降HP
119	超负载	角色可以戴上超过自己负重的物品
120	技巧	角色在练技能时，得到双倍的练习点
121	探测	可以查找指定角色当前位置
122	记忆戒指	
123		
124	记忆手镯	
125	记忆头盔	
126	祈祷手镯	
127	祈祷项链	
128	祈祷戒指	
129	祈祷头盔	
130	神秘戒指	
131	神秘腰带(手镯)	
132	神秘头盔	
133	魔血戒指	
134	魔血手镯	
135	魔血项链	
136	虹魔戒指	
137	虹魔手镯	
138	虹魔项链	
139		
140		
141		
142		
143		
144		
145		
146		
147		
148		
149		
150		
151		
152		
153		
154		
155		
156		
157		
158		
159		
160		
161		
162		
163		
164		
165		
166		
167		
168		
169		
170		
171		
172		

## 装备表物品表物品备注描述

cfg\_equip.xls与cfg\_item.xls表: U列 字段: Desc

备注填写功能可使用工具进行调整 (说明书路径: 996M2资源集成工具-版本转换-装备备注)

备注填写功能可使用工具进行调整 (说明书路径: 996M2资源集成工具-版本转换-装备备注)

备注填写功能可使用工具进行调整 (说明书路径: 996M2资源集成工具-版本转换-装备备注)

以下为老备注:

老备注例子复制:

```
<-#0#0&0<文字描述0/FCOLOR=250#0#0&0><IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&0><TEXIAO:9#10#-10#50#50&0><文字描述1/FCOLOR=250#0#0&1><IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&1><TEXIAO:9#10#-10#50#50&1><文字描述2/FCOLOR=250#0#0&2><IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&2><TEXIAO:9#10#-10#50#50&2>
```

备注介绍:

&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

- 代表TIPS的横线 移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标&显示位置  
颜色#移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标&显示位置  
移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标&显示位置  
特效ID#移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标&特效宽度#特效高度&显示位置

以下为新备注:

新备注例子复制:

```
<ID=1|-#0#0&0><ID=1|TXT:文字描述1/FCOLOR=250#0#0&0><ID=2|-#0#0&0><ID=3|IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&1><ID=4|-#0#0&0><ID=5|TEXIAO:9#0#0#0#0&0><ID=6|TXT:文字描述2/FCOLOR=250#0#0&1><ID=7|-#0#0&1><ID=8|IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&1><ID=9|-#0#0&1><ID=10|TEXIAO:9#0#0#0#0&1><ID=11|-#0#0&2><ID=12|IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#0#0&2><ID=13|-#0#0&2><ID=14|TEXIAO:9#0#0#0&2>
```

### 1: 文字备注介绍

ID=备注ID 一个备注中不要出现相同ID

TXT:描述的备注文字

FCOLOR=颜色#255

10#10|20#20 移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标

- 代表TIPS的横线

&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

### 文字例子:

```
<ID=1|TXT:文字描述/FCOLOR=250#10#10|20#20&0><ID=2|-#0#0&0>
```

### 2: 图片备注介绍

ID=备注ID 一个备注中不要出现相同ID

IMG=图片路径

10#10|20#20 移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标

- 代表TIPS的横线

&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

### 图片例子:

```
<ID=2|IMG:res\public\word_jygtiao_04.png#10#10|20#20&0><ID=2|-&0>
```

### 3: 特效备注介绍

ID=备注ID 一个备注中不要出现相同ID

TEXIAO=特效ID

10#10|20#20 移动端X坐标#移动端Y坐标|PC端X坐标#PC端Y坐标

50#50 特效宽度#特效高度

- 代表TIPS的横线

&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#50#50|40#40&0><ID=2|-&0>
```

### 4. 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

&3=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

&0=上下层级 0=下层 不写=上层

特效例子:

```
<ID=3|TEXIAO:9#10#10#0.8#0.8|30#0#0.8#0.8&3&0>
```

## 穿戴或使用物品所需条件设置

物品数据库字段：(字段包括二个参数的需要用字段计算器算出具体数字) [高低位计算器](#) (两个条件的 前面为低位 后面为高位)

Need	NeedLevel
0	需要指定 <b>等级</b> 以上才可以戴上
1	需要指定 <b>攻击力</b> 以上才可以戴上
10	需要指定 <b>职业</b> 及指定 <b>等级</b> 以上才可以戴上
11	需要指定 <b>职业</b> 及指定 <b>攻击力</b> 以上才可以戴上
12	需要指定 <b>职业</b> 及指定 <b>魔法力</b> 以上才可以戴上
13	需要指定 <b>职业</b> 及指定 <b>道术</b> 以上才可以戴上
2	需要指定 <b>魔法力</b> 以上才可以戴上
3	需要指定 <b>道术</b> 以上才可以戴上
4	需要指定 <b>转生等级</b> 以上才可以戴上
40	需要指定 <b>转生等级</b> 及指定 <b>等级</b> 以上才可以戴上
41	需要指定 <b>转生等级</b> 及指定 <b>攻击力</b> 以上才可以戴上
42	需要指定 <b>转生等级</b> 及指定 <b>魔法力</b> 以上才可以戴上
43	需要指定 <b>转生等级</b> 及指定 <b>道术</b> 以上才可以戴上
44	需要指定 <b>转生等级</b> 及指定 <b>声望点</b> 以上才可以戴上 [对应声望货币ID:15]
45	需要指定 <b>转生等级</b> 及 <b>指定职业</b> 以上才可以戴上
5	需要指定 <b>声望点</b> 以上才可以戴上 [对应声望货币ID:15]
6	加入了 <b>行会</b> 的人才可以戴上
60	<b>行会掌门</b> 才可以戴上
7	<b>沙城成员</b> 才可以戴上
70	<b>沙城城主</b> 才可以戴上
14	固定等级(必须为指定等级配戴)

## 特殊物品设置

Mir200\Envir\Data\cfg\_item.xls

### 使用说明

Index=物品ID, 其中 1-99为货币ID,

**StdMode=41, (不可制造)只能做为货币使用。**

物品名称 (Name)	StdMode	Shape	Anicount	Source	DuraMax	OverLap	effectParam	Article	Desc	说明
金创药	0	0					20#0			恢复20HP
魔法药	0	0					0#80			恢复80MP
万年雪霜	0	1					100#100	物品规则格式: 1 2 3 4		瞬间恢复
							1#10#180	对应规则如下:		100HP 100PM
							;属性值#点数#时间(秒)			
							1: 攻击力 2: 魔法力 3: 道术 4: 攻击速度 5: 生命值 6: 魔法值	1=禁止丢弃 2=禁止交易 3=禁止存仓库 4=禁止修理 5=禁止出售 6=上线消失		
								7=死亡必爆 (和规则14二选一) 8=禁止英雄使用		
特殊药水	3	12					50	9=禁止摆摊和上架拍卖行 10=禁止存入个人商店 11=禁止挑战 12=禁止宝石升级 13=掉落提示 14=禁止人物爆出 (和规则7二选一) 15=禁止店铺打折 16=禁止捡取 17=下线必掉 18=去消失 19=禁止人物使用 20=禁止携带在人物左手镯位置	<屠龙/FCOLOR=250>\<史诗物品/FCOLOR= 250>	恢复50内力值
修复神水	2	9								可做双击提示次数的物品
内力恢复药	0	4								可以叠加使用
随机传送石	2	2								
			X(编号数字)							
盟重回城石	2	1	Mir200\Envir\market_def 触发QFunction-0.txt [@\$TMODEFUNC1X]				使用次数 1000=1次			
祝福油	3	4								
祝福罐	96	祝福油的 Anicount值			0					
千里传 音cfg_equip 表配置	7		1							
传音 筒cfg_equip 表配置	7		2							
火龙之心	25	9								
<b>限时物品带到身上开始计时, 到期后必须在身上时才会自动消失. (每分钟检测一次)</b>										
Need=101、NeedLevel=时间(分钟) 计算时间方式为: 穿戴身上计算时间 其他都不计算时间 Need=102、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 穿戴中、穿戴后放入背包和仓库计算时间! (摆摊 拍卖行等不计算时间) Need=103、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 获得物品即刻计算时间, 离线不计算时间、其他方式都计算 Need=104、NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 获得物品即刻计算时间, 包含离线也计算时间 注意: 103 104物品在背包显示时间是1分钟刷新一次, 仓库是不刷新显示时间的										
计时物品				Source				说明:聚灵珠在人物背包中杀怪时获得经验时自动聚集经验, 当经验聚满时双击可获得经验.		
				0提取经验时不触发 @GetExpXX 大于0为触发 @GetExpXX				设置: (@命令给满聚灵珠:@make 聚灵珠(大) 1 2000) 1. 物品数据库中聚灵珠StdMode=49. 2. 获取当前经验的倍数Shape/100 3. DuraMax表示聚灵珠可聚集的最大经验值, 1点表示1W经验值, 例如DuraMax设置20那么实际可聚集20W经验. DuraMax设置100那么最大可聚集100W经验值. 4. AniCount=提取经验需要的货币种类 (物品表里对应的货币ID) 5. Reserved表示聚灵珠最多可使用的天数, 当超过使用天数后不再聚集经验, 没有聚集经验时不计算天数, 值为0时不限制天数 6. Need=提取经验时所需的元宝数量或者金币数量. 7. NeedLevel=等于0时表示不限制人物等级, 大于0时人物等级超过Needlevel设定的等级时无法使用. 8. 使用GM命令@Make制造聚灵珠时第三个参数代表聚灵珠的经验, 第四个参数代表最多可使用的天数. 例如:@Make 聚灵珠 1 10 365 ;10表示10W经验, 365表示可以使用365天 如果第四个参数为空时, 默认使用DB数据库里Reserved设置的天数 9. :<\$HEROUSEITEM> 0=人物背包使用 1=英雄背包使用 此常量只支持聚灵珠触发生效		
聚灵珠	49	0	Anicount 对应的货币ID(可以实现任意货币开启聚灵珠)	例子: QFunction-0.txt [@GetExp99] #IF EQUAL <\$HEROUSEITEM> 1 #Act Stop SENDMSG 6 禁止在英雄背包使用聚灵珠						

物品名称 (Name)	StdMode	Shape	Anicount	Source	说明
气血石	7	1	0	0	自动增加HP, 增加数量为 持久*10
幻魔石	7	2	0	0	自动增加MP, 增加数量为 持久*10
魔血石	7	3	0	0	自动增加MP和MP, 增加数量为 持久*10
例子:					气血石(小);7;1;1;0;0;0;991;4000;1;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 气血石(中);7;1;2;0;0;0;992;9000;1;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 气血石(大);7;1;3;0;0;0;993;20000;1;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 幻魔石(小);7;2;1;0;0;0;995;6000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 幻魔石(中);7;2;2;0;0;0;996;14000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 幻魔石(大);7;2;3;0;0;0;997;32000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 魔血石(小);7;3;3;0;0;0;1028;10000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 魔血石(中);7;3;3;0;0;0;1027;15000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 魔血石(大);7;3;3;0;0;0;1026;20000;0;0;1;0;0;0;0;0;0;0;5000;5;

### 药品系列解包功能

药品数据库的Anicount=打包物品的Shape, 这样才可以自动解包

例如:

强效金创药 Anicount=100 超级金创药 Shape=100

疗伤药 Anicount=115 疗伤药包 Shape=115

回城卷 Anicount=108 回城卷包 Shape=108

支持2次打包

例如:

可以把“疗伤药包”再次打包

疗伤药包 Anicount=120 超级疗伤药包 Shape=120

新的解包配置文件 Envir\UnbindList.txt 格式, 兼容旧格式, 升级新M2如果不需要修改解包数量的, 可以不修改Envir\UnbindList.txt:

:物品ID字段Anicount的值 物品名称 解包数量 物品类型(0其他, 1加红, 2加蓝, 3加红蓝, 4卷轴)

```
100 强效金创药 6 1
101 强效魔法药 6 2
119 强效太阳水 6 3
120 万年雪霜 6 3
102 金创药(小量) 6 1
103 魔法药(小量) 6 2
104 金创药(中量) 6 1
105 魔法药(中量) 6 2
106 地牢逃脱卷 6 4
107 随机传送卷 6 4
108 回城卷 6 4
109 行会回城卷 6 4
110 超级金创药 6 1
111 超级魔法药 6 2
```

### 祝福罐

StdMode=96 Source=0; 双击释放后减总数量 1; 双击释放不减数量

Shape=祝福油的AniCount值

UnbindList.txt

10 祝福油

这里的10=祝福罐的Shape值

新增内挂物品使用备注

设置方法:

```
data\cfg_game_data.xls 字段:drug_tips  
<普通红药: /FCOLOR=255><金创药/FCOLOR=251>\<普通蓝药: /FCOLOR=255><魔法药/FCOLOR=251>\<瞬回药: /FCOLOR=255><万年雪霜/FCOLOR=251>
```

## 装备对比优先级配置

引擎开启方法：功能设置-客户端设置-开启装备对比

装备表和道具表AF列添加字段:Comparison

;例子

AF	31
装备比较优先级 (职业#优先级)(职业=0战士 1=法师 2=道士) (同类型装备比较 数字越小越低0-9999999)	
Comparison	
3#99	
3#99	
3#1	
3#2	
3#2	
3#2	
3#2	
3#3	

Comparison字段格式:(职业#优先级)

填空表示默认战士，只会对比战士装备，填3表示3三职业都对比

职业= 0战士 1法师 2道士 3三职业

优先级= StdMode= 同类型装备才会比较 数字越小越低0-9999999 空为或0按照原来职业属性比如 战士:比较攻击 法师:比较魔法 道士:比较道术) -1为不提示对比

不提示对比设置方法: AF列Comparison字段 -1=人物和英雄都不提示穿戴提示 -2=人物不提示 -3=英雄不提示

## 道具代码表-1

cfg\_item.xls

stdmode	name
0	药品
1	食物
2	
3	卷轴
4	技能书
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	捆装物品(支持脚本触发)
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	货币专用
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	
51	
52	
53	
54	
55	
56	
57	
58	
59	
60	

**邮件系统(最多未读100封邮件, 超过自动删除第1封)**

;绑定物品规则

邮件给物品格式:MailGIVE 物品名称 数量 绑定类型#绑定类型#绑定类型#绑定类型#绑定类型

发送邮件格式:SendMail 自定义邮件ID 邮件标题 邮件内容

获取自定义邮件ID:<\$LASTMAILTYPEID>

绑定类型: 0=禁止扔 1=禁止交易 2=禁止存 3=禁止修 4=禁止出售 5=禁止爆出 6=丢弃消失 7=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) 8=禁止摆摊或上架拍卖  
卖行 21=爆出消失

[@例子]

#IF

#act

MailGIVE 木剑 1 0#1#2#3#4#5#6#7#8

SendMail 1 系统奖励 你好<\$USERNAME>奖励你木剑1把, 请点提取!

;给予邮件物品命令, 要在发送邮件消息命令前面

[@给予带规则物品]

#IF

#ACT

MailGIVE 木剑 1 0#1#2#3#4#5#6#7#8

SendMail 1 系统奖励 你好<\$USERNAME>奖励你木剑1把带绑定规则, 请提取

;给予邮件物品命令, 要在发送邮件消息命令前面

触发QFunction-0.txt

;阅读触发

[@ReadMail]

#IF

EQUAL <\$LASTMAILTYPEID> 1

#ACT

SENDMSG 0 你阅读了ID:<\$LASTMAILTYPEID>的邮件

;提取触发

[@GetMailItem]

#IF

EQUAL <\$LASTMAILTYPEID> 1

#ACT

SENDMSG 0 你提取了ID:<\$LASTMAILTYPEID>的邮件

## 面对面设置

;例子

[@面对面交易]

```
#IF  
EQUAL <$DEALFTF> 1  
#act  
SENDMSG 6 你开启了面对面交易  
break
```

```
#IF
```

```
EQUAL <$DEALFTF> 0  
#act  
SENDMSG 6 你没有开启面对面交易  
break
```

## 首饰盒设置(神佑、生肖)

M2-选项-功能设置-其他设置 把首饰盒功能开启才可以使用

开启首饰盒格式: SetSndaItemBox 1 (0关闭, 1开启)  
开启首饰盒触发:[@OpenSndaItemBox]

```
QFunction-0.txt 加入如下脚本  
[@OpenSndaItemBox]  
#act  
:如果那个首饰盒按钮是灰色的, 点击那个按钮就会触发这个, 然后使用命令SetSndaItemBox开启后, 按钮就会变彩色, 然后点击按钮就可以打开首饰盒子  
SetSndaItemBox 1  
SENDMSG 6 人物首饰盒开启成功
```

关闭人物首饰盒:

```
[@main]  
#act  
SetSndaItemBox 0  
SENDMSG 6 已关闭
```

```
[@HeroOpenSndaItemBox]  
#IF  
#ACT  
H. SetSndaItemBox 1  
SENDMSG 6 英雄首饰盒开启成功
```

关闭英雄首饰盒:

```
[@main]  
#act  
H. SetSndaItemBox 0  
SENDMSG 6 英雄首饰盒已关闭
```

首饰盒12个装备, StdMode值 100~111

首饰盒装备的修理, 在NPC文件头增加以下代码

```
(@buy @sell @repair @s_repair)  
%100  
+100  
+101  
+102  
+103  
+104  
+105  
+106  
+107  
+108  
+109  
+110  
+111
```

首饰盒支持CheckItemW TakeW AutoTakeOnItem AutoTakeOffItem这4个脚本命令

```
[@TakeOnX]  
首饰盒穿装备触发 X值=30~41< /FONT>
```

```
[@TakeOffX]  
首饰盒脱装备触发 X值=30~41< /FONT>
```

首饰盒装备, 人物死亡掉落设置在(M2-选项-参数设置-人物死亡-首饰盒)  
首饰盒装备是否掉持久设置(M2-选项-功能设置-其他控制)

```
;-----首饰盒常量  
<$GODBLESSITEM1>--<$GODBLESSITEM12>
```

## cfg\_boss\_drop(新爆率表)

配合属性表44属性，掉落倍率

属性表44属性解释：44多爆几率（万分比），玩家属性基础值为：10000 必须配合cfg\_boss\_drop.xls表里面的概率模式才生效

开启读表模式概率：Game\_data.xls表 字段：MonDropType 0或为空默认=读取MonItems文件夹的老模式 1=读取cfg\_boss\_drop.xls表概率模式

cfg\_boss\_drop.xls表主要内容解释：

字段	说 明	备 注
mid	掉落的道具ID	一般都是配合StdMode=200物品类型来做掉落包的
dropRateLimit	打怪爆率生效上限（万分比）	
kstime	开始时间（UnixTime时间戳）	可以配置一些节日掉落的道具
jstime	结束时间（UnixTime时间戳）	可以配置一些节日掉落的道具
chufa	触发QF字段	配置前缀增加@
<\$DROPOPOINT>	万分比爆率常量	cfg_att_score.xls表44号属性

示例1：

dropRateLimit配置：1000

1000/10000掉落一个，可以理解为1/10几率掉落一个，因基础为万分比默认基础爆率为10000

实例2

dropRateLimit配置：10000

只要人物爆率大于10000都会必爆一个

示例3：

dropRateLimit配置：20000

只要人物爆率大于10000都会必爆一个

如人物爆率为12000则可以理解为2000/10000几率再爆一个

物品序号 index (idx) (记住序号不要重复) 10000开始

道具名称 Name

分类大类 StdMode

5 = 单手  
6 = 双手  
10 = 男衣  
11 = 女衣  
15 = 头盔  
16 = 斗笠  
30 = 勋章

===== 属性所在参考目录: Mir200\Envir\Data\cfg\_att\_score.xls =====

数据库详细设置解释:

以“布衣(男)”为例子

0=战士,1=法师,2=道士,3=全职业

例子:

3#9#0|3#10#2|3#11#0|3#12#1|

3=全职业 3=全职业 3=全职业 3=全职业  
9=防御下限 10=防御上限 11=魔御下限 12=魔御上限

防御0-2 魔御0-1

===== 属性配置ID表 =====

如:下面一个解释  
3#9#3|  
参数1:0# 战士使用 1#=法师使用 2#=道士使用 3#=三职业通用  
参数2:9# 代表属性表cfg\_att\_score.xls 里面的第九个属性 防御下限  
参数2:3 代表防御下限+3点  
参数4: | 属性分割符 每个属性后面都要加

装备表支持属性:(后期会陆续开放更多属性)

1 生命值  
2 魔法值  
3 攻击下限  
4 攻击上限  
5 魔法下限  
6 魔法上限  
7 道术下限  
8 道术上限  
9 防御下限  
10 防御上限  
11 魔防下限  
12 魔防上限  
13 准确  
14 敏捷  
15 魔法躲避  
16 毒物躲避  
17 中毒恢复  
18 体力恢复  
19 魔法恢复  
20 攻击速度  
21 暴击几率增加  
22 暴击伤害增加  
25 增加攻击伤害  
26 物理伤害减少  
27 魔法伤害减少  
28 忽视目标防御  
29 所有伤害反弹  
30 人物体力增加  
31 人物魔力增加  
32 增加目标爆率  
39 幸运

===== shape这个属性(衣服显示穿上得样子,首饰代表其特殊功能) =====

“5”表示“灵魂战衣”的样子。  
“4”表示“魔法长袍”的样子。  
“3”表示“重盔甲”的样子。

shape值:

记忆头盔125  
记忆戒指122  
记忆手镯124 天地合一  
记忆项链123  
魔血戒指133 虹魔戒指136  
魔血项链134 mp转hp 虹魔项链137 吸hp  
魔血手镯135 虹魔项链138  
神秘戒指130 祈祷戒指128  
神秘腰带131 随机属性 祈祷手镯126  
神秘头盔132 祈祷头盔129  
隐身戒指111 传送戒指112  
麻痹戒指113 复活戒指114  
火焰戒指115 治愈戒指116  
幸运戒指117 护身戒指118  
负载戒指119  
技巧项链120  
探测项链121  
恢复hp/mp113

对于武器来说: 当shape值和reserved值分别为 30 和 12 时, 武器一旦拿上就不能取下, 只到死后消失(血剑)

当仅reserved值为8时，武器拿上可以取下，但是一旦战斗死亡，就会消失  
当Source值为1-10时为武器强度增加1至10,Source值为-1至-50时为神圣增加1至50(强度可降低武器掉持久,(神圣对不死系怪物每1点神圣额外打掉怪物1点血量(cfg\_monster表字段Undead0=死系;1=不死系)

=====

weight属性是物件重量.

looks属性(显示衣服物品栏里样子和在装备栏里的样子)  
"重盔甲(男)"or"战神盔甲(男)"or"钢盔甲(男)" 62  
"魔法长袍(男)"or"恶魔长袍(男)"or"圣龙魔袍(男)" 63  
"灵魂战衣(男)"or"幽灵战衣(男)"or"泰坦战衣(男)" 64  
"重盔甲(女)"or"战神盔甲(女)"or"钢盔甲(女)" 82  
"魔法长袍(女)"or"恶魔长袍(女)"or"圣龙魔袍(女)" 83  
"灵魂战衣(女)"or"幽灵战衣(女)"or"泰坦战衣(女)" 84

duramax物件持久的属性：这里的变量中"1000"表示1个持久度,那么"40000"就表示40个持久度!

stock 是否为库存品

need表示限制种类:

0 为等级限制

1 为攻击限制

2 为魔法限制

3 为道术限制

(12)needlevel表示了(need)限制的具体数量.

另外上面的 stock处网上有说不是库存的意思是否容易暴出后物品比较极品的意思,大家可以自己测试

字段Color 物品在地面颜色的显示设置

字段Job 穿戴的职业需求

=====

序号 字段 说明  
(1)MagID 技能序号  
(2)MagName 技能名字  
(3)EffectType 使用技能时角色的动作效果  
(4)Effect 技能产生的动画效果  
(5)Spell 每次使用技能使用的魔法值  
(6)Power 技能的伤害值下限  
(7)MaxPower 技能的伤害值上限  
(8)DefSpell 每次技能升级后增加使用的魔法值  
(9)DefPower 每次技能升级后增加的伤害值下限  
(10)DefMaxPower 每次技能升级后增加的伤害值上限  
(11)Job 可以学习技能的职业 (0=战士, 1=法师, 2=道士)  
(12)NeedL1 技能升到1级 需要玩家达到的人物等级 (默认数据到15级别)  
(13)LITrain 技能升到1级 需要的熟练度 (默认数据到15级别)  
(14)Delay 使用完当前技能后再次使用其他任意技能之间的延时 (单位: 毫秒)  
(15)Descr 简单备注  
(16)MaxTrainLv 可以修炼的最高等级

技能相关表说明:

cfg\_item.xls表 字段: StdMode=4为技能书

cfg\_item.xls表 字段: Shape=职业要求 0=战士 1=法师 2=道士 3=英雄战士 4=英雄法师 5=英雄道士 6=英雄合击技能 99=通用技能

cfg\_item.xls表 字段: Anicount=合击技能 60=战战组合(破魂斩) 61= 战道合击(劈星斩) 62=战法合击(雷霆一击) 63=道道合击(噬魂沼泽) 64=法道合击(末日审判) 65= 法法合击(火龙气焰)  
不是合击技能填0 或为空

cfg\_item.xls表 字段: DuraMax=等级要求

-----

cfg\_magic.xls表 字段: Job=职业 0=战士 1=法师 2=道士 99=通用技能

cfg\_magic.xls表 字段: NeedL1=开始修炼等级

cfg\_magic.xls表 字段: SkillCD=技能CD毫秒为单位

cfg\_magic.xls表 字段: Descr=是否英雄使用 0或空=人物使用 1=英雄使用

monsterdb: 是关于怪物的攻击, 经验, 还有等级方面的东西

#### 第一列需要增加IDX列

(\*) 可挖取/挖肉怪物行为代码(Race) ID[51、52、105、82、90]  
(\*) 怪物cfg\_att\_score.xls属性表支持ID[15, 21, 23, 24, 25, 26, 34, 63, 64, 68, 79, 80, 84, 85, 90, 35, 36, 37, 71, 74, 75, 81, 82]

怪物CoolEye 调到100 , 再用隐身戒指也没用了  
(1)sid 怪物代号  
(2)name 怪物名称  
(3)race 行动模式及死亡时的效果代码  
  race代码—81 对象进入范围自动攻击  
11 无敌加瞬移攻击主动攻击怪物和红人 (大刀)  
12 多坐标巡逻卫士 无敌加瞬移攻击主动攻击怪物和红人 (巡逻卫士)  
51 不主动攻击\*后物品不掉落要割的  
52 不主动攻击\*后物品不掉落有一定几率会逃跑  
53 主动攻击物品不掉落  
81 普通的攻击进入范围自动攻击 82 2x2范围内毒液攻击-弱  
85 地下钻出来原地攻击\*后物品不掉落  
87 主动攻击射程5  
90 贴身麻痹石化攻击-弱  
92 遇到攻击对象在范围外时会瞬移  
93 边攻击边躲避  
94 主动攻击直线攻击  
95 对象进入攻击范围内会从地下爬出来  
96 自动复活 (类似僵尸, 每次复活后经验减半)  
98 不主动攻击  
100 召唤的骷髅  
101 进入范围会从石像状态激活  
102 在攻击的同时召唤mir200\!setup.txt文件里的zuma1~4里特定的怪  
103 自身不移动, 通过释放mir200\!setup.txt文件里的bee特定的怪来攻击对象  
104 主动攻击射程8  
105 麻痹石化攻击-强  
106 麻痹石化攻击-弱  
107 全屏攻击+麻痹+中毒  
108 此代码必须配合怪物攻城命令MOBPLACE刷怪命令使用, 怪物不攻击人, 也不被攻击伤害. 自己按需使用  
112只主动攻击红名射程11  
114 召唤的神兽-犬  
115 自身不移动, 通过地刺来攻击对象  
116 自身不移动, 通过释放mir200\!setup.txt文件里的spider特定的怪来攻击对象  
117 自身没有攻击力, 通过自爆来攻击对象  
220 不移动 不攻击 (如: 金蛋, 银蛋)  
121雷炎蛟王  
**(4)RaceImg攻击模式代码**  
RaceImg代码:  
在cfg\_skill\_present.xls表中添加攻击模式代码 算法: 攻击模式代码ID+100000=cfg\_skill\_present.xls表里面的攻击表现ID  
如: 怪物的RaceImg攻击模式代码为200 那么cfg\_skill\_present.xls里面的ID填写为100200 然后去配置他的表现

0 怪物不动, 不攻击, 形状不变  
1 裸男状态, 近身物理攻击  
9 配合120(足球)  
10 配合83(森林雪人)  
11 近身物理, 配合52(鹿); 配合51(鸡)  
12 配合11(卫士)  
13 配合85(食人花)  
14 物理攻击, 配合86, 88, 89(骷髅)  
15 抛斧攻击, 配合87(抛斧骷髅)  
16 近身喷毒, 配合90(洞蛆)  
17 近身物理, 配合81(多钩猫)  
18 近身物理, 死亡时冒火, 配合83(稻草人)  
19 近身物理, 配合81(沃玛战士)  
20 喷火攻击, 配合91(火焰沃玛) 21 电火花攻击, 配合92(沃玛教主)  
22 射针攻击, 配合93(暗黑战士)  
23 物理攻击, 配合100(变异骷髅)  
24 刀划出的锋芒, 配合11(带刀护卫)  
30 近身物理  
31 物理攻击, 配合81(蝙蝠)  
32 物理攻击, 配合84(蝎子)  
33 大范围喷毒攻击, 配合107(触龙神)  
34 全屏地刺攻击, 配合115(赤月恶魔)  
35 配合116(幻影蜘蛛)  
36 配合117(暴烈蜘蛛)  
37 近身物理, 配合81(虹魔教主)  
40 极光电影攻击, 配合94(雷电僵尸)  
41 物理攻击, 配合95(僧侣僵尸), 有洞  
42 物理攻击, 配合96(其他僵尸), 能复活  
43 物理攻击, 配合103(角蝇), 能释放特定的怪  
45 射箭效果, 配合104(弓箭手)  
47 物理攻击, 配合101(祖玛卫士), 从石像中释放自己  
49 火球攻击, 配合102(祖玛教主)  
50 铁匠NPC形态  
52 高空喷毒效果  
53 低空喷毒效果  
54 配合113(神兽小)  
55 喷火攻击, 配合114(神兽大)  
60 击电攻击+近身物理(虹魔蝎卫的新效果)  
61 挥斧的魔法效果(虹魔猪卫的新效果)  
62 挥拳的魔法效果+变身成牛的效果(虹魔教主的新效果)  
63 挥杖的魔法效果(骷髅教主的新效果)  
64 喷毒效果(恶灵尸王的新效果)  
65 骷髅刀斧手死亡时的效果  
66 骷髅长枪兵死亡时的效果  
67 骷髅锤兵死亡时的效果  
68 骷髅弓箭手死亡时的效果  
70 雷电术+近身挥杖效果(牛魔法师)  
71 小火球+近身挥杖效果(牛魔祭司)  
72 和传奇3相同的牛魔王的新攻击效果  
78 魔龙教主攻击效果  
触龙神外形编号 140 攻击动作编号 33  
祖玛教主外形编号 63 攻击动作编号 49  
火焰沃玛外形编号 31 攻击动作编号 20  
沃玛教主外形编号 34 攻击动作编号 21  
83火龙专用的群雷攻击效果(超爽), 配合107.  
注意: 以上数据位收集于网络

(5)appr 怪物形象代码  
(6)lvl 怪物等级  
(7)undead 是否属不死系 0-不是, 1-是[不死系不可招, 死系可召, 也就是说设置0的话诱惑之光有几率诱惑, 和怪物等级有关]  
(8)cooleye 是否主动攻击(反隐形范围, 并和等级有关)  
(9)exp 怪物的经验值  
(10)hp 怪物生命  
(11)mp 怪物魔法

(12)ac 怪物防御力

(13)ac2 防御力上限

(14)mac 魔法防御力

(15)dc 攻击力

(16)dmax 最大攻击力

(17)mc 魔法攻击力

(18)sc 道士精神力

(19)speed 速度

(20)hit 攻击命中率

(21)walk-spd 行走速度间隔

(22)walkstep 行走步伐

(23)walkwait 行走等待时间

(24)attacr-spd 攻击速度间隔

怪物属性, Q列 1: 免麻痹, 2: 免中毒, 4: 免暴击, 8: 免吸血, 16: 强制物理伤害, 例: 维护成 3, 怪物就具有 免麻痹, 免中毒 属性

R列: 怪物名颜色, 0~255

S列: 回血CD, 毫秒

U列: 怪物视野, 0或不填, 默认原来的视野

V列, 增加 掉落归属类型 0: 默认。1: 自由拾取, 2: 行会

NPC支持怪物外形代码

**id**=NPC编号(不要重复,用来做任务系统的)

**sScript**=文件路径;

**sMapName**=地图图标号;

**sX**=X坐标;

**sY**=Y坐标;

**sName**=游戏中显示名称;

**sIsCastle**=是否属沙城;

**sChgColor**=变色类型, 1: 自动, 2: 固定

使用怪物做NPC形象代码从10000开始+怪物的Appr形象代码编号

如:沃玛教主Appr=34 那么用它来做NPC形象 10000+34=10034

## 登录点安全区设置

功能: 登录点安全区

格式: 无

说明: 配置文件cfg\_startpoint.xls

例:

起始点和安全区,填的点的顺序为: 左上、左下、右下、右上, 道时针方向, 填错不会画安全区

地图编号 X1 Y1 X2 Y2 X3 Y3 X4 Y4 类型 中心点x 中心点y

0 289 618 0 10 4 0 0

0 650 631 0 10 4 0 0

0 334 266 0 10 4 0 0

2 503 483 0 10 4 0 0

3 330 330 0 10 4 0 0

X1

Y1 为一个坐标点

X2

Y2 为一个坐标点

X3

Y3 为一个坐标点

X4

Y4 为一个坐标点

只要四点相连就是安全区(任意形状)

**中心点是指回城点的位置, 搭配gohome命令使用**

类型 (1=僵尸钻的地洞 3=碎石块 4=困魔光 5=火墙 6=祖码教主裂开的石头 7=火 8=火 9=火 10=冰石块 11=地面一团火 12=禁锢光柱)

## 套装属性

套装编号 (Idx)	套装说明 (Package)	套装数量 (Number)	套装物品/物品名称 (Kititems)	增加属性点/对应属性表属性 (attribute)	增加百分比/对应属性表属性 (percent)	特殊属性 (Special)	套装提示(prompt)	套装备注说明(Notes)
唯一ID 不可重复	新手套	2	木剑 布衣(男) 布衣(女)	3#10 4#10 5#10 6#10 7#10 8#10	9#10 10#10 11#10 12#10	1 2 3 麻痹 护身 传送 麻痹=1 护身=2 传送=3 复活=4 负载=5 技巧=6 隐身身=7 隐身身=8 防麻痹=9 防全毒=10 破复活=11 破护身=12 不掉背包=13 不掉身上装备=14	250/235 新手套触发成功	<p><b>备注显示1:</b> 70#251/新手组合套 2 13#254/布衣(男) 13#254/ 布衣(女) 13#254/木剑:&lt;[组合威 力]: /FCOLOR=151&gt;\&lt;攻魔道+10点/FCOLOR=250&gt;</p> <p><b>备注显示2:</b> 70#251/新手组合套=未激活颜色70, 激活颜色=251  2=代表满足布衣(男)+布衣(女)+木剑其中2件触发</p> <p><b>备注显示2说明:</b> 70#251/圣战组合套 * 13#253/屠龙:&lt;[威力]: 攻 击+10/FCOLOR=151&gt; 13#253/天魔神甲:&lt;[威力]: 防御+20/FCOLOR=151&gt;\</p> <p> *=不限制数量, 鼠标放到屠龙上显示一个备注, 鼠 标放到天魔神甲上显示一个备注</p>

## 新套装配置方法

**cfg\_game\_data.xls** 表 字段: SuitCatType 0=老套装模式 1=新套装模式

装备表cfg\_equip.xls和道具表cfg\_item.xls AG列新增字段: suitid

新套装举例: 比如现在穿戴了祖玛装备一套, 激活了祖玛套装属性, 这个时候我打到了圣战戒指, 我去替换身上装备, 老套装模式就会把祖玛套装属性失效了  
新套装模式可以做到替换了圣战戒指, 也激活祖玛套装, 这样玩家打到好的装备也可以兼容上一套套装属性。

id	suitid	suittype	name	level	num	equipid	equopshow	attribute	attributeEX	special	desc	distinct	Prompt
套装ID必须唯一	套装ID 同类套装必须升序整除1000必须等于套装类型	套装类型(同类型中查找)	套装名称	套装等级(同时生效, 同类型多个套装只生效最高等级)	套装件数	部件ID	显示(未激活颜色/激活颜色)	固定值属性	百分比属性	特殊属性/特殊属性查看说明书介绍	属性描述(职业#未激活颜色/激活颜色)	是否去重(一件装备, 配多个套装相同套装ID, 只生效一个)	套装触发提示
1	1001	1	组合套装	1	2	5#7	250/251 右手镯 激活#右戒指激活	3#1#5000 3#6#200	9#10 10#10 11#10 12#10	1 2 3 麻痹 护身 传送 麻痹=1 护身=2 传送=3 复活=4 负载=5 技巧=6 隐身=8 防麻痹=9 防全毒=10 破复活=11 破护身=12 不掉背包=13 不掉身上装备=14	0#250/251 HP加成: 5% 防御加成: 19&1#250/251 HP加成: 10% 防御加成: 28&2#250/251 HP加成: 15% 防御加成: 3	0	250/235 新手套装触发成功

## 装备掉落组设置 (item.xls200类道具包配置)

名	类	形	质	负重(小)
Name	ItemKind	Shape	Weight	Amount
1110元宝	200	0	1	118

StdMode=200物品, Shape=1为自动打开31类型物品, 0为不打开

Anicount=触发QF字段

effectParam: 宝箱道具ID#数量#权重#性别#职业#按开服天数开始掉落#按开服天数结束掉落

# 物品内分隔

; 前后的物品都会开到

| 前后的物品根据权重随机, 随机的概率是当前物品权重/所有物品权重之和

性别 0是男 1是女 2是全部

职业 0是战士, 1是法师, 2是道士

30304#4#100;30402#4#100 这个表示30304这个物品会掉四个, 303402这个物品也会掉4个

30304#4#100|30402#4#200 这个表示会在30304与30402这两种物品中随机掉落一个, 其中掉30304的概率为100/(100+200)

30304#4#100|30402#4#200;30401#1# 这个表示开出2种物品, 其中30401是必得

0#1#600|110107#1#400 这个表示0表示为空, 随机到0时不会给任何东西

**ANICOUNT字段例子:** (非自动打开手动解包触发)

```
[@StdModeFunc119]
#IF
CHECKLEVELEX > 100
#ACT
STOP
Sendmsg 5 你的等级超过了100级禁止使用
```

类叠加物品消耗数量的常量: <\$CURREATEITEMCOUNT>, 常量只在[@STDMODEFUNCxxx]有效

```
[@STDMODEFUNC138]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 使用的道具IDX: <$CURREATEITEM>, 消耗数量: <$CURREATEITEMCOUNT>个.
```

附加参数使用工具

## 检查货币数量

CHECKMONEY 货币名称(0-99) 操作符(>/=/<) 数量(20亿)

```
=====
;检查货币是否等于指定点数
[@CHECKMONEY]
#IF
CHECKMONEY 金币 = 2000
#SAY
您的金币等于2000。
#ELSE SAY
您的金币不等于2000。
=====

=====
;检查货币是否大于指定点数
[@CHECKMONEY1]
#IF
CHECKMONEY 金币 > 1999
#SAY
您的金币大于2000。
#ELSE SAY
您的金币不大于2000。
=====

=====
;检查货币是否小于指定点数
[@CHECKMONEY2]
#IF
CHECKMONEY 金币 < 2000
#SAY
您的金币小于2000。
#ELSE SAY
您的金币不小于2000。
=====
```

## 调整货币数量

MONEY 货币名称(1-99) 操作符(+/-/=) 数量(20亿)

```
;=====
;设置货币数量
[@MONEY0]
#IF
#ACT
MONEY 金币 = 2000
#SAY
你的金币已经为2000了。
=====

;=====
;增加货币数量
[@MONEY1]
#IF
#ACT
MONEY 金币 + 1
#SAY
你的金币增加了1个。
=====

;=====
;减少货币数量
[@MONEY2]
#IF
#ACT
MONEY 金币 - 1
#SAY
你的金币减少了1个。
=====

;变量使用
```

<\$MONEY(金币)>

ID	物品序号名称	Name	分类	效果	背包显示
			StlMode	Shape	Locks
0	金币	gold	41	99	115
1	元宝	silver	41	99	124
2	绑定金币	bind_gold	41	0	0
3	绑定元宝	bind_silver	41	0	0
4	金刚石	diamond	41	99	0
5	经验	exp	41	0	0
6	银币	silver	41	0	0
7	钻石	diamond	41	0	0
8	荣誉值	honour	41	0	0
9	游戏点	gamepoint	41	0	0
10	光能量	light_energy	41	0	0
11	RMB点	rmb_point	41	0	0
12	PK点	pk_point	41	0	0
13	耐力	endurance	41	0	0
14	声望	reputation	41	0	0
15	消费点	consumption_point	41	0	0
16	布金币	cloth_gold	41	0	0
17	绑带纹章	bind_tattoo	41	0	0
18	小飞船	small_spaceship	41	0	0

为方便记忆，直接Mir200\Envir\Data\cfg\_item.xls(道具表) 绑定金币

Looks=货币显示的图标

货币1-99中文名使用方法：

**绑定金币**

CHECKMONEY 绑定金币 > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于

MONEY 绑定金币 = 2000

MONEY 绑定金币 + 2000

MONEY 绑定金币 - 2000

---

```
#IF
#ACT
MONEY 绑定金币 = 2000
SENDMSG 6 当前: <$MONEY(绑定金币)>
GOTO @MAIN
*****
```

金币操作

检测: CHECKGOLD 2000  
回收: TAKE 金币 2000  
给予: GIVE 金币 2000

---

```
#IF
#ACT
TAKE 金币 10000
SENDMSG 6 当前: <$GOLDCOUNT>
GOTO @MAIN
*****
```

元宝操作

CHECKGAMEGOLD > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
GAMEGOLD - 2000  
GAMEGOLD + 2000

---

```
#IF
#ACT
GAMEGOLD + 10000
SENDMSG 6 当前: <$GAMEGOLD>
GOTO @MAIN
*****
```

灵符操作  
CHECKGAMEGIRD > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
GAMEGIRD - 2000  
GAMEGIRD + 2000

---

```
#IF
#ACT
GAMEGIRD + 10000
SENDMSG 6 当前: <$GAMEGIRD>
GOTO @MAIN
*****
```

金刚石  
CHECKGAMEDIAMOND > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
GAMEDIAMOND - 2000  
GAMEDIAMOND + 2000

---

```
#IF
#ACT
GAMEDIAMOND + 10000
SENDMSG 6 当前: <$GAMEDIAMOND>
GOTO @MAIN
*****
```

游戏点  
CHECKGAMEPOINT > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
GAMEPOINT - 2000  
GAMEPOINT + 2000

---

```
#IF
#ACT
GAMEPOINT + 10000
SENDMSG 6 当前: <$GAMEPOINT>
GOTO @MAIN
*****
```

荣誉点

CHECKGAMEGLORY > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
GAMEGLORY - 2000  
GAMEGLORY + 2000

#IF  
#ACT  
GAMEGLORY + 10000  
SENDMSG 6 当前: <\$GAMEGLORY>  
GOTO @MAIN  
\*\*\*\*\*

声望点  
CHECKCREDITPOINT > < = ? 2000 大于 小于 等于 大于等于  
CREDITPOINT - 2000  
CREDITPOINT + 2000

#IF  
#ACT  
CREDITPOINT + 10000  
SENDMSG 6 当前: <\$CREDITPOINT>  
GOTO @MAIN  
\*\*\*\*\*

## mapinfo.txt配置

### 地图重复使用

[0 比奇]  
[010] 比奇-1]

这个配置的意思是 地图代码 01、02、03的地图都镜像地图代码为0的地图，这样你就可以拥有3个比奇了，而玩家客户端上调用的都是0.map文件。注意：被镜像的原地图必须先被服务器读取，因为MapInfo.txt读取方式是从上到下所以被镜像的原地图应该在镜像地图的上面。

### 地图连接点左边范围进入地图

格式:地图号 X坐标,Y坐标 范围 -> 地图号 X坐标,Y坐标

例子:

[3 盟重省]  
3 330,314 1 -> 0159 5,16

### 地图参数说明

SAFE	安全地图
FIGHT	战斗地图 杀人不加PK值 人物和怪物死亡都不掉装备
FIGHT2	杀人不加PK值 人物和怪物死亡都掉装备
FIGHT3	(是否掉装备) 行会战地图 进入该地图名字颜色会变色，杀人不加PK。格式:FIGHT3(0) 死亡不掉装备 格式:FIGHT3(1) 死亡掉装备
FIGHT4	挑战地图 杀人不加PK值 人物和怪物死亡都不掉装备
FIGHT5	战神地图 杀人不加PK值 人物死亡不掉装备，怪物死亡掉装备
NODEAL	禁止交易
NODRUG	禁止吸药
RUNMON	允许穿怪 RUNMON(1)=走路和跑步都可以穿怪 不带(1)只可以跑步穿怪 (一般任务地图需要配RUNMON(1)否则会被人物和怪物卡住不动)
RUNHUMAN	允许穿人 RUNHUMAN(1)=走路和跑步都可以穿人 不带(1)只可以跑步穿人 (一般任务地图需要配RUNMON(1)否则会被人物和怪物卡住不动)
NORUNMON	禁止穿怪
NORUNHUMAN	禁止穿人
QUIZ	禁止喊话
NORECONNECT (3:333:333)	重新上线传送到指定地图和坐标 格式: NORECONNECT(地图:坐标X:坐标Y:范围) 不设置坐标则在地图随机移动
CHECKQUEST	进入本地图执行任务脚本 格式: CHECKQUEST(Q001) 说明: MapQuest def\Q001.txt 代表文件名。
NEEDSET_ON	进入本地图需要人物指定标志为打开状态 格式: NEEDSET_ON(001) 说明: 001 代表人物标志
NEEDSET_OFF	进入本地图需要人物指定标志为关闭状态 格式: NEEDSET_OFF(001) 说明: 001 代表人物标志
MUSIC	进入本地图播放音乐 格式: MUSIC(100) 100代表 Data\cfg_sound.xls里面的ID
EXPRATE	进入本地图后杀怪经验倍数 格式: EXPRATE(100) 说明: 100代表经验倍数，除以100后为实际倍数。
PKWINLEVEL	进入本地图后可以PK升级 格式: PKWINLEVEL(10) 说明: 1代表升多少级； 功能开启需要配合M2参数设置-PK控制-PK规则下面的参数
PKWINEXP	进入本地图后可以PK获得经验 格式: PKWINEXP(1000) 说明: 1000代表得多少经验； 功能开启需要配合M2参数设置-PK控制-PK规则下面的参数
PKLOSTLEVEL	进入本地图后可以PK死亡掉经验 格式: PKLOSTLEVEL(1) 说明: 1代表掉多少等级； 功能开启需要配合M2参数设置-PK控制-PK规则下面的参数
PKLOSTEXP	进入本地图后可以PK死亡掉经验 格式: PKLOSTEXP(1000) 说明: 1000代表掉多少经验； 功能开启需要配合M2参数设置-PK控制-PK规则下面的参数
DECHP	进入本地图后自动减HP 格式: DECHP(1/10) 说明 1/10 1代表减的间隔(秒), 10代表一次减多少点;
INCHP	进入本地图后自动加HP 格式: INCHP(1/10) 说明 1/10 1代表减的间隔(秒), 10代表一次加多少点;
DEC MONEY	进入本地图后自动减游戏币 格式: DEC MONEY(元宝/1/10/XXX) 说明 货币名称或ID/1/10 1代表减的间隔(秒), 10代表一次减多少点； 触发QFunction-0.txt [@XX] XX可以随便写对应该好
INC MONEY	进入本地图后自动加游戏币 格式: INC MONEY(元宝/1/10/XXX) 说明 货币名称或ID/1/10 1代表加的间隔(秒), 10代表一次加多少点； 触发QFunction-0.txt [@XX] XX可以随便写对应该好
NEEDHOLE	切换到该地图需要一个洞
NORECALL	禁止天地合一传送
NOGUILDRCALL	禁止行会合一传送
NODEARRECALL	禁止夫妻传送
NOMASTERRECALL	禁止师徒传送
NORANDOMMOVE	禁止使用随机
NODRUG	禁止使用物品
MINE	允许挖矿
NOPositionMove	禁止传送
SAYLEVEL(等级)	限制当前地图人物说话等级
HITMON(@触发字段)	攻击怪物触发。例: HITMON(@攻击) 攻击怪物会触发QF脚本的[@攻击]字段
ONKILLMON	杀死怪物时触发, 对应地图参数中需要加入ONKILLMON才可生效!
NEEDLEVELTIME(等级 @触发)	没到指定等级不让进入, 如NEEDLEVELTIME(35)@提示 没到35级触发QFunction-0.txt里面的@提示
NOUSESTORAGE	禁止某个地图使用仓库, 无法储存和取回
NOSAFEPOSITIONMOVE	禁止在当前地图安全区内中使用传送戒指
NODROPUSEITEMS	当前地图人物死亡不掉落身上的物品
FLAME (296:627:50:58 303:631:50:57)	参数说明:坐标 坐标:伤害 概率(值越大 处罚概率越大) 多坐标以 分隔
DELDROPITEM	人物死亡后掉落的身上和背包物品立即消失(不掉落在地图中)。
MISSION	不允许使用任何物品和技能，并且宝宝在该地图会自动消失，不能攻击
REVIVAL(X:N)	当前地图人物可复活的次数, X表示复活次数, N表示人物在当前地图已经复活次数 当前地图复活过的次数自动减1
NOTALLOWUSEMAGIC	禁止使用技能 说明: NOTALLOWUSEMAGIC(火墙 御地钉)
NOALLOWUSEITEMS	禁止使用物品 说明: NOALLOWUSEITEMS(回城卷 强效金创药)
NODROPITEMFILENAME	禁止某个地图扔某个物品 说明: NODROPITEMFILENAME(回城卷 万年雪霜)
NORECALLHERO	禁止召唤英雄
THUNDER(100)	雷电, 单体攻击, 括号里为攻击力
GREATTHUNDER(100)	大雷电, 群体攻击, 括号里为攻击力
LAVA(100)	喷岩浆, 群体攻击, 括号里为攻击力
SPURT(100)	喷气, 群体攻击, 括号里为攻击力
NOMANMONOMON(60)	地图没有人时, 自动清理怪物 (cfg_monster.xls表标记为BOSS的除外)默认60秒, 清理时间建议大于这个地图的刷怪时间 避免进入地图没有怪物, 刷怪总数超过5万建议使用该参数可有效减少内存占有率 刷怪数量可以通过:\Mir200\Log\data_xxxxx.txt进行查看
maxplayer(3)	示例1:[g003 足球场] maxplayer(3)//当前地图人数达到3自动创建镜像地图 示例2:[jxdt g003 足球场] maxplayer(3)//必须要有示例1的g003地图 创建的镜像根据cfg_mongen.xls进行刷怪(注: 镜像引擎重启后自动删除, 创建的地图过多会导致卡崩, 不能当个人镜像使用)
SLAVENOTATTACKHUMAN	SLAVENOTATTACKHUMAN//宝宝不攻击人物 SLAVENOTATTACKHERO//宝宝不攻击英雄 PETNOATTACKHUMAN//宠物不攻击人物 PETNOATTACKHUMAN//宠物不攻击英雄
LOADKF	跨服传送地图, 从跨服地图传送到本服地图时需要加此参数(使用自定义按钮传送到本服无效时使用)
Kuafu	跨服地图

### 浑水摸鱼模式

[+] 增加地图参数: SECRET(3|固定名字|2|21)//浑水摸鱼模式

01 禁止说话  
02 禁止名字变色  
04 禁止看对方装备  
08 统一名字 //第2参数就是指定显示的名字  
16 统一装备外观 //第3参数指衣服外观, 第4参数指武器外观  
32 是否百分比显血 //是否人物、英雄HP以百分比显示  
如果多个功能起作用, 相加对应的数字即可,  
例如: 禁止名字变色(02) + 禁止看对方装备(04) + 统一装备外观(16), 等于: 22, 即是第1参数=22

SECRET(3|固定名字|2|21)

特别解说: 第一参数 31 为控制总参数

总参数分为

01 禁止说话  
02 禁止名字变色  
04 禁止看对方装备  
08 统一名字 //第2参数就是指定显示的名字  
16 统一装备外观 /第3参数指衣服外观, 第4参数指武器外观  
32 是否百分比显血 //是否人物、影响HP以百分比显示

假如第一参数为01时 SECRET(1)固定名字|2|21 那么后面的 |固定名字|2|21 的几个参数也必须写上但是不生效

举例: 我要设置盟重身 所有玩家名字为 神秘人 禁止说话 禁止查看对方装备

那么第一参数就是 01+08+04=13 第2参数写 神秘人 第3参数和第4参数由于未用到可以随便写不起效

[盟重省 3] SECRET(13|神秘人|2|21)

举例2: 我要设置盟重身 所有玩家名字为 神秘人 禁止说话 禁止名字变色禁止查看对方装备统一装备外观为倚天衣=物品库的倚天衣SHAPE= 35统一武器外观为倚天武器=物品库的SHAPE=68

那么第一参数就是 1+2+4+8+16=31 第2参数写 神秘人 第3参数写35 第4参数写68

[盟重省 3] SECRET(31|神秘人|35|68)

举例2: 我要设置盟重身 所有玩家名字为 神秘人 禁止说话 禁止名字变色禁止查看对方装备统一装备外观为倚天衣=物品库的倚天衣SHAPE= 35统一武器外观为倚天武器=物品库的SHAPE=68 .比例显血

那么第一参数就是 1+2+4+8+16+32=63 第2参数写 神秘人 第3参数写35 第4参数写68

[盟重省 3] SECRET(63|神秘人|35|68)

#### 64位需要换成怪物表cfg\_mongen.xls

\Mir200\Envir\Data\cfg\_mongen.xls

可使用引擎自带工具进行转换

996M2资源集成工具—版本转换—刷怪转表格(64位引擎)

---

#### 刷怪文本说明

##### Mir200\Envir\MonGen.txt

;地图 X坐标 Y坐标 怪物名称 范围半径 怪物数量 刷新时间(分) 是否显示小地图 名称颜色(0~255) 触发QFunction=0.txt

例子:

3 380 410 赤月恶魔 1 1 10 1 249 @刷怪触发

##### QFunction=0.txt

[@刷怪触发]

#IF

#ACT

SENDMSG 0 赤月恶魔刷新了，速度去消灭！

相关常量:

怪物名称: <\$GENMONNAME> 带数字的怪物: <\$GENMONALLNAME>

地图名称: <\$GENMONMAP>

X坐标: <\$GENMONX>

Y坐标: <\$GENMONY>

## 移动端\_客户端资源结构图：

初次运行客户端将在目录中自动生成DEV文件夹，所有自定义素材及资源请放置在DEV目录中。

DEV目录等同于mod\_fgcq\stab目录（注：DEV\scripts文件目录为读取表配置及前端LUA脚本目录与\mod\_fgcq\stab\scripts不同，请不要将\mod\_fgcq\stab\scripts复制到DEV下）

### DEV (scripts目录)

```
+ scripts (前端读取目录)
  + game_config(前端LUA表配置目录—服务端data目录表转为LUA表放置该目录)
  + ssr(LUA前端脚本放置目录)

+ res (相关UI资源)
  + custom(脚本自定义资源)
    + item(背包道具icon)
    + item_ground(地上显示icon)
    + player_show(装备栏_内观)
    + private(UI分类)
    + official(官方资源)
      + announce(登录公告)
      + bag_ui(人物背包)
      + chat(左弹聊天界面)
      + damage_num(人物飘血)
      + dark(黑夜系统)
      + loading(进入游戏加载资源)
      + login(登录游戏整体UI)
      + mail(邮箱系统)
      + main(底部操作栏)
      + minimap(小地图界面)
      + item_tips(装备信息框)
      + player_main_layer_ui(人物装备栏)
      + player_model(装备栏裸模_发型)
      + player_skill_layer_ui(装备技能栏相关)
      + skill(操作栏技能按键)
      + splash(健康公告)
      + trade(交易系统)
    + public(UI全局)
    + skill_icon(技能栏_方形图标)
    + skill_icon_c(主屏幕技能_圆形图标)

  + anim (模型资源)
    + effect(所有特效)
    + hair(发型外观)
    + monster(怪物模型)
    + npc(NPC模型)
    + player(人物模型)
    + weapon(武器模型)

  + scene (地图资源)
    + map(地图文件)
    + objects(建筑物)
    + smtiles(小地砖)
    + tiles(大地砖)
    + uiminiemap(小地图)

+ data_config (客户端配置文件目录)
  + cuidata.json(UI配置文件)
  + objects(建筑物)
  + ModelAtlasSplitConfigs.txt(特效资源“分割”切片读取目录，图片分割为“1”时不需要进行配置)
  + sceneAtlasSplitConfigs.txt(地图资源，地砖读取目录)
```

## 客户端资源说明

初次运行客户端将在目录中自动生成DEV文件夹，所有自定义素材及资源请放置在DEV目录中。

DEV目录等同于mod\_fgcp\stab目录

mod\_fgcp\stab\anim\effect 特效资源目录  
mod\_fgcp\stab\anim\player 角色装备外观目录  
mod\_fgcp\stab\anim\weapon 武器外观目录  
mod\_fgcp\stab\anim\hair 头发外观目录

mod\_fgcp\stab\scene\map 客户端地图目录

规则说明：

item\item\_0 官方背包资源从0开始  
item\_ground\item\_ground\_0 官方地面资源从0开始  
player\_show\player\_show\_0 官方内观资源从0开始

item\item\_1-----item\item\_9 扩展背包资源 从10000开始  
item\_ground\item\_ground\_1-----item\_ground\item\_ground\_9 扩展地面资源 从10000开始  
player\_show\player\_show\_1-----player\_show\player\_show\_9 扩展内观资源 从10000开始

mod\_fgcp\stab\res\item\item\_0 官方物品背包物品目录  
mod\_fgcp\stab\res\item\item\_1 自定义背包物品目录 10000开始 对应装备表和物品表 对应GOM引擎的 Items.pak  
注意 没特殊需求 地图上展示 可以通用一个目录下的资源就可以了

mod\_fgcp\stab\res\player\_show\player\_show\_0 官方角色栏内观目录  
mod\_fgcp\stab\res\player\_show\player\_show\_1 自定义角色栏内观目录 对应GOM引擎的 StateItem1.pak  
注意 该目录下 只需要放置 武器 衣服 头盔 的角色栏内观即可

mod\_fgcp\stab\res\custom 自定义资源目录 当前目录放置 各种自定义美术资源 比如NPC面板等  
注意 所有目录必须 小写 禁止出现汉字

=====

装备栏内观、发型 X, Y偏移数据调整

路径： mod\_fgcp\stab\res\player\_show

装备栏内观： equip\_offset.txt  
发型内观： hair\_offset.txt

mod\_fgcp\stab\res

包裹 item  
地上 item\_ground  
内观 player\_show

item\_ground\_0 数据库Looks字段： 0~9999  
item\_ground\_1 数据库Looks字段： 10000~19999  
;-----  
;item\_ 文件夹如果有， 这里可以不用放

item\_0 数据库Looks字段： 0~9999  
item\_1 数据库Looks字段： 10000~19999  
;-----  
;item\_ icon图标， 首饰只需要放这里就行

player\_show\_0 数据库Looks字段： 0~9999  
player\_show\_1 数据库Looks字段： 10000~19999  
;-----  
;只放装备栏衣服， 武器， 头盔等偏移数据内观

.....依次类推

素材文件名六位，如：001000.png,就是1000

使用资源工具，需要将w1或wz1导出的素材文件转换即可。



自定义资源脚本路径：mod\_fgcp\stab\res\custom

规定所有脚本资源存于此目录下，并以自定义取名方式取名读取

随意取文件夹名称，如：996

脚本写法为：<Img|img=custom/996/\*\*\*\*.png>

文件夹名和资源素材名称不要以中文命名，敏感，切记！！！

## 怪物说话配置

配置文件位置: MonSayMsg.txt

配置文件格式:

;状态(0为杀人, 1为被攻击, 2为死亡, 3为刚刷出来) 刚刷出来的文字为广播文字全服务器都可以看到。  
;机率(数字越大, 说话机率越小)  
;颜色(0为红色, 1为绿色, 2为蓝色, 3为白色) 白色文字, 显示在怪物头顶上所有旁边的人都可以看到, 其它颜色则显示在角色聊到框中只有对应的角色可以看到。

;状态 机率 颜色 怪物名称 文字内容

```
1 30 0 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 1 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 2 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 3 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 4 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 0 稻草人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 0 森林雪人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 0 半兽人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 30 0 半兽战士 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 0 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 0 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 1 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 2 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 3 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
1 50 4 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!!!
2 30 1 鹿 %s不要打我, %d我挂了!!!!!
0 50 0 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!!
0 50 1 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!!
0 50 2 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!!
0 50 3 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!!
0 50 4 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!!
3 1 4 白野猪0 %s老猪来也%d!!!!
```

## 押镖系统



怪物数据库cfg\_monster.xls配置  
RACE=128 RaceImg=19  
Appr=290普通镖车  
Appr=291高级镖车  
Appr=293超级镖车

### 功能:镖车自动寻路到指定坐标

格式:Dartmap 333 333 0 X坐标 坐标Y 人物离镖车几格内镖车自动寻路 为空或0 不检测镖车和人物范围自动到设置坐标 范围:1~12格

### 功能:镖车人物下线和设置镖车存活时间

格式:镖车存活时间 DartTime 60 1 镖车存活多少秒 下线是否消失 为空或0消失, 1为下线不消失到时间消失

QFunction-0.txt 触发

### //;镖车到达指定寻路触发(只支持镖车自动寻路到坐标点触发)

[@CarPathEnd]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你的镖车达到了指定位置

### //;镖车切换当前地图触发(只支持坐标点切换地图, 不支持传送切换地图)

[@LeaveDart]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你的镖车切换了地图

### //;人物离开又进入镖车范围触发(只支持镖车跟着人物走的模式触发)

[@CarFindMaster]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你的进入了镖车自动寻路范围

[@SlaveDamage]  
#IF  
CHECKSLAVENAME 普通镖车  
#ACT  
SENDMSG 7 你的普通镖车被攻击了

[@HitSlave]  
#IF  
CHECKSLAVENAME 普通镖车  
#act  
SENDMSG 7 攻击了别人的普通镖车

### //;杀死镖车触发(根据怪物表字段RACE=128判断)

[@CarDie]  
#IF  
#act  
SENDMSG 7 你杀了<\$KILLSLAVEMASTERNAME>的镖车<\$KILLMONNAME>

### //;龙门镖局案例

[@MAIN]  
<Img|height=222|img=public/bg\_npc\_01.png|move=0|bg=1|reset=1|show=0>  
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|ping=public/1900000511.png|link=@exit>  
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Text|x=25|y=20|color=255|size=12|text=押镖规则：>  
<Text|x=25|y=40|color=255|size=12|text=1、接受镖车后请在5分钟内将镖车安全护送到 土城“镖务总管 (351:286) 处>  
<Text|x=25|y=60|color=255|size=12|text=2、经验介绍：普通镖车1000W经验 高级镖车2000W经验 超级镖车3000W经验>  
<Text|x=25|y=80|color=255|size=12|text=3、系统会随机分配镖车的等级，镖车等级越高经验越高，劫镖可获使对方无法押镖！>  
<Text|x=25|y=100|color=255|size=12|text=4、押人物死亡、小退、护送超时、镖车被毁等一律将视为押镖失败>  
<Text|x=25|y=120|color=255|size=12|text=5、每个玩家均可<免费押镖[5]次当前押镖次数：<\$HUMAN(押镖次数)>次>  
<Text|x=25|y=140|size=12|color=255|text=>  
<Text|x=39.0|y=160.0|color=251|size=16|text=护送镖车|link=@护送镖车>  
<Text|x=364.0|y=160.0|color=251|size=16|text=关闭窗口|link=@exit>  
<Text|x=23.0|y=183.0|color=255|size=12|text=>

### //;镖车自动寻路到坐标点

[@护送镖车]  
#IF  
CHECKVAR HUMAN 押镖次数 < 5  
#ELSEACT  
MESSAGEBOX 你的押镖次数已经大于5次了  
BREAK

#OR  
CHECKSLAVENAME 普通镖车  
CHECKSLAVENAME 高级镖车  
CHECKSLAVENAME 超级镖车  
#ACT  
MESSAGEBOX 你当前已经有镖车了  
BREAK

#IF  
RANDOM 5  
#ACT  
MOV \$镖车名称 超级镖车  
RECALLMOB <\$STR(\$\$镖车名称)> 0 200 0  
DartTime 300 1  
Dartmap 349 325 0  
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1  
SAVEVAR HUMAN 押镖次数  
SendCenterMsg 251 249 [<\$USERNAME>成功接到了一个【<\$STR(\$\$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30  
GOTO @MAIN  
BREAK

#IF  
RANDOM 2  
#ACT  
MOV \$镖车名称 高级镖车  
RECALLMOB <\$STR(\$\$镖车名称)> 0 200 0  
DartTime 300 1

```

Dartmap 349 325 0
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1
SAVEVAR HUMAN 押镖次数
SendCenterMsg 251 249 [<$USERNAME>]成功接到了一个【<$STR($$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30
GOTO @MAIN
BREAK
#elseact
MOV $$镖车名称 普通镖车
RECALLMOB <$STR($$镖车名称)> 0 200 0
DartTime 300 1
Dartmap 349 325 0
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1
SAVEVAR HUMAN 押镖次数
SendCenterMsg 251 249 [<$USERNAME>]成功接到了一个【<$STR($$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30
GOTO @MAIN
BREAK

//-
//;镖车跟着人物走
[@护送镖车]
#IF
CHECKVAR HUMAN 押镖次数 < 5
#elseact
MESSAGEBOX 你的押镖次数已经大于5次了
BREAK

#OR
CHECKSLAVENAME 普通镖车
CHECKSLAVENAME 高级镖车
CHECKSLAVENAME 超级镖车
#ACT
MESSAGEBOX 你当前已经有镖车了
BREAK

#IF
RANDOM 5
#ACT
MOV $$镖车名称 超级镖车
RECALLMOB <$STR($$镖车名称)> 0 200 0
DartTime 300 1
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1
SAVEVAR HUMAN 押镖次数
SendCenterMsg 251 249 [<$USERNAME>]成功接到了一个【<$STR($$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30
GOTO @MAIN
BREAK

#IF
RANDOM 2
#ACT
MOV $$镖车名称 高级镖车
RECALLMOB <$STR($$镖车名称)> 0 200 0
DartTime 300 1
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1
SAVEVAR HUMAN 押镖次数
SendCenterMsg 251 249 [<$USERNAME>]成功接到了一个【<$STR($$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30
GOTO @MAIN
BREAK

#IF
RANDOM 1
#ACT
MOV $$镖车名称 普通镖车
RECALLMOB <$STR($$镖车名称)> 0 200 0
DartTime 300 1
CALCVAR HUMAN 押镖次数 + 1
SAVEVAR HUMAN 押镖次数
SendCenterMsg 251 249 [<$USERNAME>]成功接到了一个【<$STR($$镖车名称)>】的任务，劫镖可使对方无法押镖！ 1 30
GOTO @MAIN
BREAK

//;镖务总管-3
[@MAIN]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|bg=1|reset=1|show=0>
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|ping=public/1900000511.png|link=@exit>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Text|x=25|y=20|color=255|size=12|text=恩，是从镇远镖头送过来的吧？>
<Text|x=25|y=40.0|color=255|size=12|text=一路辛苦啦，我来点点看东西少了没！>
<Text|x=25|y=60.0|color=255|size=12|text=稍等给你丰厚的报酬哦！嘿嘿>
<Text|x=25|y=84.0|color=251|size=18|text=完成任务|link=@endtask>

[@endtask]
#OR
CheckSlaveInRange 超级镖车 5
CheckSlaveInRange 高级镖车 5
CheckSlaveInRange 普通镖车 5
#ACT
goto @2222
#ELSE SAY
\\ \
镖车距离我太远了，叫我如何核查货物呢？ \
<关闭/@exit>

[@2222]
#IF
CheckSlaveInRange 超级镖车 5
#ACT
sendmsg 6 恭喜您，镖车任务成功完成！
CHANGEEXP + 30000000 1
KILLCALLMOB 超级镖车 1 1
GuildNoticeMsg 255 252 恭喜玩家%s成功将【超级镖车】押到. 完成任务获得【3 0 0 0 万经验】奖励！
close
BREAK

#IF
CheckSlaveInRange 高级镖车 5
#ACT
sendmsg 6 恭喜您，镖车任务成功完成！
CHANGEEXP + 20000000 1
KILLCALLMOB 高级镖车 1 1
GuildNoticeMsg 255 252 恭喜玩家%s成功将【高级镖车】押到. 完成任务获得【2 0 0 0 万经验】奖励！
close
BREAK

#IF
CheckSlaveInRange 普通镖车 5

```

```
#ACT
sendmsg 6 恭喜您，镖车任务成功完成!
CHANGEEXP + 10000000 1
KILLCALLMOB 普通镖车 1 1
GuildNoticeMsg 255 252 恭喜玩家%s成功将【普通镖车】押到. 完成任务获得【1 0 0 0 万经验】奖励!
close
BREAK
```

## 拉起微信和QQ等功能

格式: SENDFORQQWX 参数

参数1=拉起QQ

参数2=QQ好友

参数3=QQ群 QQ群key

参数4=微信

[@拉QQ]

#IF

#ACT

SENDFORQQWX 1

[@QQ好友]

#IF

#ACT

SENDFORQQWX 2 QQ好友的QQ号

[@QQ群]

#IF

#ACT

SENDFORQQWX 3 QQ群号 QQ群key

[@微信]

#IF

#ACT

SENDFORQQWX 4

QQ群号和 KEY获取地址: <https://qun.qq.com/join.html>

1 请选择你创建的群

2 获取你需要的代码或二维码

网页代码 iPhone代码 Android代码 二维码

```
/*
 * 发起添加群流程。群号: 雷霆二合一玩家交流群(155549449) 的 key 为:
 * hU1A_EYcqgyyuYgYpbIqZLB0tZeOr4cB
 * 调用 joinQQGroup(hU1A_EYcqgyyuYgYpbIqZLB0tZeOr4cB) 即可发起手Q客户端申请加群 雷霆二合一玩家交流群(155549449)
 */
```

复制代码

## 挂机配置

挂机状态, 不打弓箭手, 护卫等一些特定怪物 判定怪物表的字段为Race值为: 55、110、111、112、11

挂机脚本下载

例子:  
[@开启挂机]  
#IF  
#act  
StartAutoPlayGame  
SENDMSG 5 开始挂机成功

[@停止挂机]  
#IF  
#act  
StopAutoPlayGame  
SENDMSG 5 停止挂机成功

;写到QFunction-0.txt  
[@StartAutoPlayGame]  
#if  
#ACT  
SENDMSG 7 开始挂机触发  
  
[@StopAutoPlayGame]  
#if  
#ACT  
SENDMSG 7 关闭挂机触发

**杀死人物. 杀死英雄前面加H. 如:H.Kill 0**

**格式:**

Kill 类型(1为不显示凶手信息、2为不掉物品. 不显示凶手信息、3为显示凶手信息为NPC、4为不掉物品. 显示凶手信息为NPC)

```
=====
;杀死人物
Kill 0 人物死亡. 不显示凶手信息
Kill 1 人物死亡. 不掉物品. 不显示凶手信息
Kill 2 人物死亡. 显示凶手信息为NPC
Kill 3 人物死亡. 不掉物品. 显示凶手信息为NPC
=====
[@Kill]
#If
#Act
Kill 2
=====
```

## 禁止登录列表

此列表主要用于封闭一些在游戏中捣乱的角色，禁止这些角色进入游戏，封闭有登录IP、登录帐号、角色名称三种方法，临时、永久封闭两种模式。GM管理员根据实际情况灵活应用。

临时模式，主要用于临时封闭，在服务器端重启后就不起作用了。

永久模式，主要用于永久封闭，这些记录会保存在服务器端里，服务器端重启后会重新读取这些记录。

### 禁止登录IP：

将指定登录IP加入禁止列表后，所有以此IP登录的角色进入游戏时会出现红字提示，并踢除下线，已经在线的角色不受影响，但下线再上就被禁止了。

命令格式：

加入列表：@DenyIPLogon IP地址 是否永久禁止(0、1)

删除列表：@DelDenyIPLogon IP地址

显示列表：@ShowDenyIPLogon

0代表临时禁止，1代表永久禁止，此命令必须有GM权限；

### 禁止登录帐号：

将指定登录帐号加入禁止列表后，用此帐号登录的角色进入游戏时会出现红字提示，并踢除下线，已经在线的角色不受影响，但下线再上就被禁止了。

命令格式：

加入列表：@DenyAccountLogon 登录帐号 是否永久禁止(0、1)

删除列表：@DelDenyAccountLogon 登录帐号

显示列表：@ShowDenyAccountLogon

0代表临时禁止，1代表永久禁止，此命令必须有GM权限；

### 禁止登录角色：

将指定角色名称加入禁止列表后，登录此角色进入游戏时会出现红字提示，并踢除下线，已经在线的角色不受影响，但下线再上就被禁止了。

命令格式：

加入列表：@DenyCharNameLogon 角色名称 是否永久禁止(0、1)

删除列表：@DelDenyCharNameLogon 角色名称

显示列表：@ShowDenyCharNameLogon

0代表临时禁止，1代表永久禁止，此命令必须有GM权限；

## 设置显示名称格式

配置文件: String.ini

### 相关配置

```
CastleGuildName=%guildname[%castlename(%rankname)]  
NoCastleGuildName=%guildname(%rankname)  
WarrReNewName=%chrname\*<圣>*  
WizardReNewName=%chrname\*<神>*  
TaosReNewName=%chrname\*<尊>*  
ManDearName=%s的丈夫  
WoManDearName=%s的妻子  
MasterName=%s的师父  
NoMasterName=%s的徒弟  
HumanShowName=%chrname\%guildname\%dearname\%mastername  
CastleGuildName 沙城成员显示行会格式  
NoCastleGuildName 普通已加入行会人员显示行会格式  
%guildname 行会名称  
%castlename 城堡名称  
%rankname 职位名称
```

```
WarrReNewName 武士转生后名称显示  
WizardReNewName 法师转生后名称显示  
TaosReNewName 道士转生后名称显示
```

%chrname 角色名称

```
ManDearName 结婚后男的显示名称  
WoManDearName 结婚后女的显示名称
```

```
MasterName 师父显示名称  
NoMasterName 徒弟显示名称
```

HumanShowName 显示完整名称格式

游戏中显示出来的名称是根据以上格式组合出来的，大家可以根据自己的要求，自行调用组合及格式。

## 老传奇脚本命令详解

[@段] ;段用英文或数字表示  
goto @段 ;跳转到指定段，开始执行相当于B中的goto语句  
#say 语句 ;语句设定为字符，不用加任何定界符  
#act 执行命令 ;符合3.0规定的任何系统已定义命令  
give 物品 数量 ;给多少东西，除了物品数据库中有的物品，还有金币，  
take 物品 数量 ;同上，只是与上面相反，一个是给东西，一个是收回东西  
map 地图名 ;移动到这个地图的随机坐标，地图名为地图的数字人码  
mapmove 地图名 坐标A 坐标B ;同上，只是指定了坐标  
monclear 地图名 ;清除这个地图上刷的怪物  
MonGen 怪物名称 数量 时间 ;刷怪物，与刷怪角本用法相同  
TimeRecall 数值 ;数值为分钟，定义进入某地的时间限制。  
BreakTimeRecall ;中断上面那个语句设定的时间  
hairstyle 数值 ;改变头发类型  
haircolor 红值 绿值 蓝值 ;值域为0 ~ 255 设定头发颜色  
close ; 关闭对话框

### ----- 程序中的变量与常量 -----

变量 ;变量用字母表示，在程序中可以赋任何数据 名称只限于P0-P9, D0-D9  
mov 变量 数值 ;给变量赋值  
inc 变量 数值 ;让变量自动加指定数值到变量，相当于程序中的x=x+  
sum 变量A 变量B ;变量求和不要与int混淆，需要下面的组合语名才能实现  
MOV 变量 0 ;变量X，初值。  
sum 变量A 变量B ;X=A+B  
sum 变量C ;X=X+C 最后在程序中得到的是X值，实际X=A+B+C  
;如果只写中间一句是无意义的，只能导致错误  
movr 变量 数值 ;定义随机变量，变量值为“0 到 数值”  
random 数值 ;当数值=随机数时则为1否则为0  
{\$STR(变量)} ;显示变量时用，可以将变量值显示在游戏里，用在 #say后面。

### ----- 程序中的逻辑判断语句 -----

[n] ;n为1-1024正整数，是逻辑变量，有0值和1值，初始0值

#IF  
条件一执行  
#elsesay 或者 #elseact  
否定一执行 ;相当于程序中的条件判断  
SET [n] 1 ;设置逻辑变量为真

### ----- 关于reset命令的详解 -----

reset [XXX] 7 意思是将从XXX开始的7个变量回复到原始值0。  
比如：reset [100] 7 就是把100 101 102 103 104 105 106 107这7个变量赋值为0。  
它等同于：set [100] 0  
set [101] 0  
set [102] 0  
set [103] 0  
set [104] 0  
set [105] 0  
set [106] 0

Check [n] 1 ;测试逻辑变量是否为真，可以测试是否已经完成了任务

small 变量 数值 ;如果“变量 < 数值”则为1否则为0  
large 变量 数值 ;如果“变量 > 数值”则为1否则为0

equal 变量 数值 ;如果“变量 = 数据”则为1否则为0

checkjob Warr(Wizard, Taos) ;测试职业 成功为1否则为0

checkgold 数值 ;拥有金币数>数值为1否则为0

checklevel 数值 ;人物等级>数值为1否则为0

checkitem 物品 数值 ;测试拥用物品的数量

genderman :测试性别为男，如果为男则为1否则为0

checkbaggage ;测试背包是否已满，满时为1否则为0

checkpkpoint 数值 ;数值为PK值，PK值数>值时为1否则为0

checklucky point 数值 ;同上，只是测的是幸运值

checkmonmap 地图名 数值 ;同上，只是测的是怪物数量

checkduraeva 物品名 数值 ;同上，只是测试有品质的物品的品质

checkkhun 地图名 数值 ;同上，测试这个地图的人数

checkitemw 物品 检测身上所带的物品

takew 物品 直接从身上回收物品

checkmagic 技能名称 检测已经修炼的技能

脚本大全【喜欢脚本的来】

传奇商用NPC开头解释(部分, 补足请补足)

%!00 代表买东西是原价格还是双倍价格

+40 买肉

+1 卖肉

+43 武器有关(修)

+15 头盔

+10 买衣服

+11 修衣服

+26 修手镯类

+0 买各种药水

+42 卖各种药水

+30 蜡烛等.

+25 特殊水

+3 买卷轴, 书类

+4 实书类

+19 项链

+20 项链

+21 项链

+22 买戒指

+23 卖戒指

+24 买手镯

+26 卖手镯

+5 修炼武器或买武器

+6 修炼武器或卖武器

=====

checkjob (Warr, Wizard, Taos) ;测试职业

checkgold (金币数) ;测试金币

checklevel (等级) ;测试等级

checkitem (物品名) (数量) ;测试物品及数量

give gold (金币数) ;给钱

give (物品名) (数量) ;给物及数量

take gold (金币数) ;拿走钱

take (物品名) (数量) ;拿走物及数量

checkpkpoint (pk值) ;测试PK值

checklucky point (幸运值) ;幸运值正值为好，负值为差

checkduraeva (物品名) (数值) ;一般测试矿物等物品的品质

checkkhun (地图名) (数值) ;测试这个地图的怪物数

map (地图名) ;移动到这个地图

mapmove (地图名) (坐标A) (坐标B) ;移动到这个地图指定坐标

monclear 地图清除  
close 关闭对话框  
TimeRecall (设定时间值) ;分钟,一般指进入地图时间限制  
BreakTimeRecall ;中断设定时间  
ExchangeMap (地图名) ;与指定地图里的人交换位置  
daytime sunset ;一天时间  
checkbaggage ;测试背包满没  
small (变量) (数值) ;测试变量是不是小于指定数值  
large (变量) (数值) ;测试变量是不是大于指定数值  
equal (变量) (数值) ;测试变量是不是等于指定数值  
mov (变量) (数值) ;让变量等于指定数值  
sum (变量A) (变量B) ;A+B 注意,如果还要家第3个数直接换行写sum (变量C)  
注:关于SUM的详解  
首先有MOV (变量X) 0 ;(变量X)清0  
sum (变量A) (变量B) ;X=A+B  
sum (变量C) ;X=X+C  
movr (变量) (数值) ;随机把指定数值以下的数(正数)给变量  
inc (变量) (数值) ;让变量自动加指定数值到变量  
playdice (骰子数) @xxx ;玩骰子,跳转到标签[@xxx]  
random (随机数) ;一般用在#IF语句中作为触发#IF机率,有时随机数=并列#IF语句数用 于随机多项选择,例如: #IF RANDOM 3 #SAY() #ELSEACT  
Check [条件数] 1 ;测试[条件数]触发与否 1(触发)  
SET [条件数] 1 ;设置[条件数]触发  
Monclear 地图 清理这个地图!  
Param1 地图 地图名  
Param2 横坐标 坐标  
Param3 纵坐标 坐标  
MonGen 怪物名称 数量 时间  
TimeRecall 时间 时间限制  
二。脚本变量:  
<\$USERNAME> 当前用户名  
<\$GUILDWARFEE>行会战金币数  
<\$LORD>沙巴克行会头名  
<\$OWNERGUILD>沙巴克行会名  
<\$UPGRADEWEAPONFEE>升级武器价格  
<\$USERWEAPON>放在对话框里的武器名字  
<\$STR(变量)> 把变量转换为字符串 random (随机数) ;一般用在#IF语句中作为触发#IF机率,有时随机数=并列#IF语句数用 于随机多项选择,例如: #IF RANDOM 3 #SAY() #ELSEACT

## 装备改名

功能: 装备改名

格式: ChangeItemName 物品位置 名字

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
ChangeItemName 1 新名字
```

## CSV表格读取，全套使用方式

(\*) 表格内禁止有空行，插入空行则无法继续读取

### 方式一：

功能1:加载csv表格内容  
格式: NEWREADCSV 路径

功能2:读取表里面的第几行第几列内容(0行0列开始)  
格式: NEWDQCSV 路径 行数 列数 存到变量

功能3:获取当前表格最大行数、和获取表格最大列数  
格式: GetHLCsv 路径 0,1(0=行数 1=列数) 存到变量

功能4:取字符串在csv表格中的行号  
格式: GetGJCSV 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1=路径  
参数2=字符串  
参数3=开始行号~结束行号(表内容太多,整张表取会慢,所以建议设定号开始行号和结束行号)  
参数4=在表第几列查找  
参数5=0,1=0=在开始哪行 1=在最后哪行)  
参数6=存入变量

#### 下面为全部例子：

;加载csv表格内容例子:

```
[@加载表格]
#IF
#ACT
NEWREADCSV ..\QuestDiary\test.csv
SENDMSG 6 加载成功
```

;读取表里面的第几行第几列内容例子:

```
[@读取表第几行第几列内容]
#IF
#ACT
NEWDQCSV ..\QuestDiary\test.csv 2 2 S0
SENDMSG 6 表里面的第二行第二列是:<$STR(S0)>
```

;获取当前表格最大行数、和获取表格最大列数例子:

```
[@取最大行号]
#if
#act
GetHLCsv ..\QuestDiary\test.csv 0 NO
SENDMSG 6 最大行数:<$STR(NO)>
```

;取字符串在csv表格中的行号例子:

```
[@取字符串在表位置]
#IF
#ACT
GetGJCSV ..\QuestDiary\test.csv 测试 0-10 2 0 NO
SENDMSG 6 [测试]字符串在表的<$STR(NO)>行第2列
```

### 方式二：

NEWREADCSV ..\data\cfg\_guanzhi.csv 表格名字前面增加cfg\_读取时会以常量形式存放在内存中(如果不经常更改的情况下建议放在QM的[@Startup]启动触发执行)

我们通过以下去读相关内容中的表格常量值

- 1.<\$cfg\_guanzhi(1\_1)> 读取行列 (行列可套用任意变量) 行列默认从0开始
- 2.<\$GetTypeBRow(cfg\_guanzhi,4,11)> 起始行,检测关键字所在的行数 (取第4列的,关键字11所在的初始行) 行列默认从0开始
- 3.<\$GetTypeERow(cfg\_guanzhi,5,11)> 结束行 (取第5列的,关键字11所在的最后一行) 行列默认从0开始
- 4.<\$Getcsv(cfg\_文件名,Row)> 获取最大行数 建议启动获取, 保存为变量 (行数默认从1开始)
- 5.<\$GetCsv(cfg\_文件名,Col)> 获取最大列数 按照第1行计算 同上 (默认从1开始)

(\*)最大行数或表格行数不正确时，请使用TXT打开查看下方是否有存在多出来的空行",一般存在这种情况都是未删干净导致的，所以通常做完表格一定要及时用TXT打开确认是否存在多余的空行！

IncFileList 装备位置(多个位置以逗号隔开“,”) 保存变量 文件

[@Main]

#Act

IncFileList 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 N\$怪物伤害 ..\QuestDiary\切割装备.txt

“..\QuestDiary\切割装备.txt”文件格式如下：

;一行装备名字，一行数字，检测到身上的装备是文本里某一行的名字，就把那一行名字下面的数字加到变量“N\$怪物伤害”里面

屠龙

100

木剑

20

金戒指

30

## MAPMOVE扩展范围传送

格式:MAPMOVE 地图号 X坐标 Y坐标 范围

例子:  
[@main]  
#IF  
#act  
MAPMOVE 3 333 333 3  
SENDMSG 6 你传送到盟重省坐标333:333 3格范围中

## NPC文字按钮备注显示

tips=内容  
tipsx=显示坐标X  
tipsy=显示坐标Y  
^=换行符

注意：内容必须放到{}里面 如果使用◇点击触发不接触

例子：

```
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Text|x=25|y=20|color=255|size=20|tips={欢迎你查看/FCOLOR=251}^{996引擎/FCOLOR=254}|tipsx=10|tipsy=70|text=www.996m2.com>
<Button|x=386.0|y=102.0|color=255|size=18|tips={欢迎你查看/FCOLOR=251}^{996引
擎/FCOLOR=254}|tipsx=10|tipsy=70|img=public/00000363.png|pimg=public/00000362.png|nimg=public/00000361.png>
<Img|x=71.0|y=81.0|tips={欢迎你查看/FCOLOR=251}^{996引擎/FCOLOR=254}|tipsx=10|tipsy=70|img=public/1900000651_3.png>
```

## 装备加星(星星)

**功能：用来检测通过宝石升级装备的次数，或 星星数量**

格式: CheckItemUpgradeCount 方式(0,1) 位置(0~55时身上装备, -1时为OK框里的物品) 操作符(> = <) 次数(0~255)  
说明: 方式=0时检测正在升级的装备, 方式=1时检测人物身上的装备.

例子: 检测武器是否已经升级10次.

```
#IF  
CheckItemUpgradeCount 1 1 > 10  
#SAY  
你的武器已经升级了10次以上.
```

-----  
功能: 调整装备升级次数或星星数量.

格式: ChangeItemUpgradeCount 物品位置(0~55时身上装备, -1时为OK框里的物品) (+, -, =) 次数(0~255)

```
#IF  
#ACT  
ChangeItemUpgradeCount 0 + 10  
SendMsg 5 盔甲升级次数增加10次
```

物品位置

## 获取人物身上位置物品星星数量

格式: GetItemWhereStars 位置(0~55时身上装备, -1时为OK框里的物品) 存入变量

例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
GetItemWhereStars 1 N10  
SENDMSG 6 当前武器星星数量为: <$STR(N10)>
```

### 一键回收包裹物品的脚本命令

格式: TakeBagItem 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1: 物品名称(支持多个物品)

参数2: 回收数量

参数3: 变量(保存实际回收的物品数量)

参数4: 为空或0全部回收; 1不回收有极品的装备; 2只回收极品装备)

参数5: 颜色值(空或回收所有; 0-255回收对应颜色物品)

参数6: 是否按照IDX回收    默认物品名称    1=IDX

[@回收1]

#IF

#ACT

TakeBagItem 木剑|屠龙 10 N10 0

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N10)>个木剑

[@回收2]

#IF

#ACT

TakeBagItem 木剑|屠龙 20 N10 1

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N10)>个木剑, 并且保留了有极品属性的木剑

[@回收3]

#IF

#ACT

TakeBagItem 木剑|屠龙 30 N10 2

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N10)>个极品木剑

功能：  
个人定时器。

格式：

SETONTIMER 定时器索引(0-255) 定时间隔(单位为秒) 执行次数(0=无限制) 跨服是否执行(1=玩家进跨服继续执行)

SETOFFTIMER 定时器索引(0-255) //停止定时器

(\*) 使用离线挂机功能，一定要在玩家退出游戏时候关闭所有定时器！

=====

设置定时器

[@Test]

#IF

#ACT

SetOnTimer 0 20

QManage.txt:

[@OnTimer0]

#ACT

SendMsg 5 你目前位于%m的(%x: %y)

=====

停止定时器

[@Test]

#IF

#ACT

SetOffTimer 0

=====

功能：检测人物PK值

格式：CHECKPKPOINTEX 控制符(=,>,<) 数量

```
;=====
[@Main]
#IF
CHECKPKPOINTEX > 100
#SAY
PK值大于 100
#ELSE SAY
PK值小于 100
=====
```

功能：调整人物PK点数。

格式：CHANGEPKPOINT 控制符(=,+,-) PK点数

```
;=====
;将人物的PK点数设置为指定点数，不能为负数
[@changepkpoint0]
#IF
#ACT
CHANGEPKPOINT = 0
#SAY
你的PK点数已经清除。
=====
```

```
;=====
;将人物的PK点数加100点数，不能为负数
[@changepkpoint1]
#IF
#ACT
CHANGEPKPOINT + 100
#SAY
你的PK点数已经增加100点。
=====
```

```
;=====
;将人物的PK点数减100点数，不能为负数，如果人物点数小于100则指定为0
[@changepkpoint2]
#IF
#ACT
CHANGEPKPOINT - 100
#SAY
你的PK点数已经减少100点。
=====< /FONT>
```

## 人物变色

格式：SETBODYCOLOR 颜色(0~255)255时清除颜色 -1;则为转生设置的颜色在人物身体上进行变色 改变时长(秒)

[@例子]

```
#IF  
#ACT  
SETBODYCOLOR 253 9999  
SENDMSG 6 你身体的颜色变成253
```

[@自动变转生色]

```
#IF  
#ACT  
SETBODYCOLOR -1 9999  
SENDMSG 6 你身体的颜色自动变色了
```

## 人物在线改名

[@Main]  
<我要改名/@@InputString1(请输入新的名称: )>\

```
[@InputString1]
#IF
Equal S2
#ACT
SENDMSG 6 请输入一个正确的名称
Break

#OR
CheckStringLength S2 > 20
CheckStringLength S2 < 4
#ACT
SENDMSG 6 输入名称长度不正确
Break

#IF
#ACT
CHANGEHUMANNAME <$str(S2)>
```

## QFunction-0.txt脚本相关触发

```
[@QueryingHumanName]
正在查询请稍后。。。\\
<关闭/@exit>

[@QueryHumanNameOK]
查询成功，该名称可以使用\\
<关闭/@exit>

[@ChangeingHumanName]
正在修改请稍后。。。\\
<关闭/@exit>

[@ChangeHumanNameOK]
#ACT
#$SAY
你的名字修改成功，旧名称: <$USERNAME> 新名称: <$USERNEWNAME>! \\
<关闭/@exit>

[@NameLengthFail]
名字长度不允许超过30个字符! \\
<关闭/@exit>

[@HumanNameFilter]
该名字存在非法字符! \\
<关闭/@exit>

[@HumanNameExists]
该名字已经被其他玩家占用，请选择其他名字\\
<关闭/@exit>

[@ChangeHumanNameFail]
改名失败! \\
<关闭/@exit>
```

### 人物强制掉线

命令:LOGOUT 参数1  
参数1=填1表示手机不重连  
注:该命令等同kick

[@强制掉线]  
#ACT  
LOGOUT 1

### 人物杀怪爆率倍数（不同步到跨服）

格式: KILLMONBURSTRATE 倍率 时间

倍率常量: <\$KILLMONBURSTRATE>

(不一样看下面例子)

例子:

```
#IF  
#ACT  
KILLMONBURSTRATE 500 600
```

SENDMSG 7 当前杀怪物爆率为: <\$KILLMONBURSTRATE>倍, 时长: 600秒

功能：转换职业

格式：CHANGEJOB 职业名称(Warrior, Wizard, Taoist)

;转职业为武士  
[@changejob0]  
#IF  
#ACT  
CHANGEJOB Warrior  
#SAY  
你的职业已经变成武士了。

;转职业为法师  
[@changejob1]  
#IF  
#ACT  
CHANGEJOB Wizard  
#SAY  
你的职业已经变成法师了。

;转职业为道士  
[@changejob2]  
#IF  
#ACT  
CHANGEJOB Taoist  
#SAY  
你的职业已经变成道士了。

-----

功能：检测职业

格式：CHECKJOB 职业名称(Warrior, Wizard, Taoist)

[@test]  
#IF  
CHECKJOB Warrior  
#SAY  
你是战士

#IF  
CHECKJOB Wizard  
#SAY  
你是法师

#IF  
CHECKJOB Taoist  
#SAY  
你是道士

## 人物身上装备修改持久

格式:ChangeItemDura 装备位置 操作符号(+-=) 数值 修改模式0,1 (为空或为0 修改当前持久 1为修改当前最大持久)

例子:

[@修改衣服当前持久]

#IF

#act

ChangeItemDura 0 = 10000 0

[@修改衣服最大持久]

#IF

#act

ChangeItemDura 0 = 60000 1< /FONT >

## 功能：人物转生控制

格式：

RENEWLEVEL 转次数 转后等级 分配点数  
转次数 代表一次转多少级(数值范围为 1 ~ 255)  
转后等级 代表转生后人物的等级, 0为不改变人物当前等级。  
分配点数 代表转生后可以得到的点数, 此点数可能按比例换成人物属性点(数值范围 1 ~ 20000)。

=====  
:将人物转生一次, 后等级设为 28级, 分配100点属性

```
[@RenewLevel]
#IF
#ACT
RENEWLEVEL 1 28 100
#SAY
转生成功。
=====
```

功能：  
检测转生等级

格式：  
控制符 (=, >, <)  
=====

```
[@ViewRenLevel]
#IF
checkrenewlevel = 0
#act
break
#say
你还没转生! ! ! \
【<返回/@ReNewLevel>】 【<关闭/@exit>】
#IF
checkrenewlevel = 1
#act
break
#say
你的转生等级为第一重转生! ! ! \
【<返回/@ReNewLevel>】 【<关闭/@exit>】
=====
```

功能：  
清除人物转生数据(即人物转生后恢复到未转生状态)

格式：  
=====
[@ClearRenewLevel]
#IF
#ACT
RestRenewLevel
=====< /FONT>

转生变色设置



## 仓库开锁新格子

命令: CHANGESTORAGE 参数1

参数1: 格子数 //;最大支持240格

例:

[@test]

#IF

#ACT

CHANGESTORAGE 1

sendmsg 6 仓库开启了一个格子存放。

设置方法: cfg\_game\_data.xls表 字段: warehouse\_max\_num

**传送地图, 到时间被传回原来地图**

格式: TIMERECALL 时间(分钟)

```
[@自动传回]
#IF
#ACT
Timerecall 60
MAP 0
SENDMSG 0 你当前还剩余<$RecallRemainingTime>秒被传回.
```

**功能：**  
使用脚本命令解毒（红绿毒）

**格式：**

```
[@main]  
#if  
#ACT  
DETOXIFICATION  
SENDMSG 6 提示：解毒成功！
```

功能： 修改物品的附加属性值/无属性

修改格式： CHANGEITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备， 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0-13、40-45) (符号 + - = ) 值

检测格式： CHECKITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备， 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0-13、40-45) (符号 < > = ) 值 保存变量

获取格式： GETITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备， 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0-13、40-45) 存放变量 获取方式(0获取附加属性 1=基础属性+附加属性)

//;属性位置:

- 0. AC
- 1. MAC
- 2. DC
- 3. MC
- 4. SC
- 5. 幸运(诅咒)
- 6. 准确
- 7. 铁捷
- 8. 攻击速度
- 9. 魔法躲避
- 10. 毒物躲避
- 11. 体力恢复
- 12. 魔法恢复
- 13. 中毒恢复

40-44. 无属性(不显示在Tips中)可用于做隐形装备特殊等级

[@修改衣服AC值]

```
#IF  
#ACT  
Changeitemaddvalue 0 0 + 10  
SENDMSG 6 你的衣服增加了10点防御
```

[@检测衣服AC值]

```
#IF  
CheckItemAddValue 0 0 > 1  
#ACT  
SENDMSG 6 你的衣服AC值大于1
```

[@获取衣服AC值]

```
#IF  
#ACT  
GetItemAddValue 0 0 M10  
SENDMSG 6 你的衣服附加了<$STR(M10)>点防御属性.
```

## 修改衣服武器外观的Shape

;修改物品的Shape 只对衣服和武器有效, 修改后只是物品的外观改变了, 其他属性没有变化

ChangeItemShape 装备位置 (0~55, -1表示OK框里的物品) 操作符号(+, -, =) Shape值(0表示恢复为DB里的Shape, 大于0表示修改, 0~65535)

## 修改衣服和武器外观特效

格式:CHANGEDRESSEFFECT 装备位置 (0衣服 1=武器) 特效ID(衣服或武器其他不支持 -1恢复初始状态) 显示模式(0=自己看到 1=所有人看到)

```
;例子  
[@修改武器外观]  
#IF  
#ACT  
ChangeItemShape 1 = 1  
SENDMSG 0 你的武器修改了外观样子
```

```
[@修改衣服特效]  
#IF  
#ACT  
ChangeDressEffect 0 3 1  
SENDMSG 0 你的衣服外观特效已经被替换成特效:3
```

```
[@恢复衣服特效]  
#IF  
#ACT  
ChangeDressEffect 0 -1  
SENDMSG 0 你的衣服特效已经被恢复
```

## 修改装备内观Looks值

格式: SetItemLooks 装备位置 (-1时是OK框中的装备0~16 17~46 55) 操作符(+ - =) 内观图片

例子:

[@main]

#IF

#ACT

SetItemLooks 0 = 85

SetItemLooks 8 = 167

SetItemLooks 7 = 171

## 停止执行下面脚本

说明:如果你使用双击解包物品,背包满了返回的物品会掉在地面就可以用这个写法

例子:

```
[@StdModeFunc253]
#if
NOT CHECKBAGSIZE 4
#ACT
MESSAGEBOX 你背包满了
stop
#elseACT
GIVE 金条 1
```

## 光速拾取小精灵

PICKUPITEMS 参数1 参数2 参数3  
参数1: 0=人物为中心捡取, 1=小精灵为中心捡取 3=以小精灵为中心小精灵一个个捡取 4=以人物为中心小精灵一个个捡取  
参数2: 捡取范围 (32位最大: 6格 64位最大: 8格)  
参数3: 捡取毫秒间隔最小500毫秒  
说明: 小精灵移动速度, 到怪物表里面可以设置  
说明: 参数1=0时为端游自动拾取功能

## 小精灵模式关联说明:

cfg\_monster.xls怪物表格式:Race=216  
召唤小精灵格式:CREATESPRITE 精灵名称  
检测小精灵格式:CHECKSPRITELEVEL 精灵名称 ;不写就是检测全部  
回收小精灵格式:RELEASEESPRITE  
小精灵捡取开关:SETSPRITEMODE 参数1(1=捡取 2=不捡取)

## :例子

[@召唤小精灵]  
#IF  
#ACT  
CREATESPRITE 月之精灵

[@检测小精灵]  
#IF  
CHECKSPRITELEVEL  
#ACT  
Sendmsg 6 有小精灵  
#ELSEACT  
Sendmsg 6 没有小精灵

[@回收小精灵]  
#IF  
#ACT  
RELEASEESPRITE

[@设置小精灵模式1捡取2不捡]  
#IF  
#ACT  
SETSPRITEMODE 1

[@开启自动拾取模式]  
#If  
#Act  
PICKUPITEMS 1 3 1000

仿照个人定时器的全局定时器  
[用于操作全局变量等用途]

开启格式: SetOnTimerEx 定时器索引(0-4) 定时间隔(单位为秒)

停止格式: SetOffTimerEx 定时器索引(0-4)

例子:

开启全局定时器

[@全局定时器]

#IF

#act

SetOnTimerEx 0 1

停止全局定时器

[@OnTimerEx0]

#if

#Act

Inc G1 1

SendMsg 0 当前G1值为: <\$Str(G1)>

停止全局定时器

[@Test]

#IF

#ACT

SetOffTimerEx 0

## 关联物品获取背包物品数量

```
[@关联物品唯一ID]
#IF
#ACT
LINKITEMBYMAKEINDEX <$STR(S0)>
SENDMSG 0 你的物品是: <$LINKITEM. NAME>, 数量是: <$LINKITEM. COUNT>, 道具ID是: <$LINKITEM. INDEX>
```

### 关闭指定装备对比提示

格式: NOTHINTITEM 参数1 参数2

参数1: 1=物品唯一ID 2=物品IDX 3=物品名称

参数2: 参数1的值

例子:

QFunction-0.txt

[@AddBag]

#IF

#ACT

NOTHINTITEM 3 屠龙

SendMsg 6 当前屠龙穿戴不提示

## 准星功能

### 数据库物品设置:

StdMode=47 新增扩展物品 可叠加  
Shape=50, 物品使用一次后消失 , 准星对准物品点击了, 即消失  
Shape=51, 物品可以一直使用, 直到手动删除  
Anicount, 触发QF中的 [&StdmodeShowX] X=数字

### 脚本开启准星:

格式:Collimator 触发ID

PC端右键使用后 鼠标增加准星模式

移动端使用后, 准星物品上会有准星图标, 可以拖动到需要准星的物品上

### 增加常量:

当前使用物品名: <\$UseItemName>  
当前使用物品唯一ID: <\$UseItemMakeIndex>  
当前使用物品IDX: <\$UseItemIdx>

准星选择的物品名称: <\$BagItemName>  
准星选择的物品唯一ID: <\$BagItemMakeIndex>  
准星选择的物品IDX: <\$BagItemstidx>

```
[&StdModeShow1]
#if
#act
SendMsg 6 人物当前使用的物品名:<$UseItemName>, 唯一ID:<$UseItemMakeIndex>, 当前使用物品IDX: <$UseItemIdx>
SendMsg 6 使用物品目标名字:<$BagItemName>, 唯一ID:<$BagItemMakeIndex>, 准星选择的物品IDX: <$BagItemstidx>
;关联准星物品
LINKITEMBYMAKEINDEX <$BagItemMakeIndex>
ChangeItemNameColor -1 253
UpdateBoxItem -1
SENDMSG 0 你的物品颜色变成了253
```

## 减少技能CD冷却时间(英雄技能使用命令加H)

减免技能冷却时间：（在这个技能本身基础CD上做 + - 如果=0 就是还原技能CD）

比如：烈火剑法技能表中设置的是10秒 那么=1的情况下 烈火剑法就是9秒CD

比如+1 就是11秒 比如-1就是9秒

设置技能冷却时间格式：SetSkillDecCD 技能名称 操作符(+/-/=) 时间 (秒)

获取技能初始冷却时间：GetSkillCSCD 技能名称 变量名

获取当前技能冷却时间：GetSkillDQCD 技能名称 变量名

注意：技能冷却时间减少只支持有CD的技能

### 英雄技能设置

cfg\_magic.xls技能表与技能表现表cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例：英雄烈火剑法)

注：涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称，不统一设置可能出现教程不成功情况

英雄设置技能冷却时间格式：H.SetSkillDecCD 英雄烈火剑法 操作符(+/-/=) 时间 (秒)

英雄获取技能初始冷却时间：H.GetSkillCSCD 英雄烈火剑法 变量名

英雄获取当前技能冷却时间：H.GetSkillDQCD 英雄烈火剑法 变量名

例子：

[@设置技能冷却时间]

#IF

#ACT

SetSkillDecCD 野蛮冲撞 + 10

SENDMSG 6 野蛮冲撞增加10秒

[@获取技能初始冷却时间]

#IF

#ACT

GetSkillCSCD 野蛮冲撞 N10

SENDMSG 6 获取成功:<\$STR(N10)>秒

[@获取当前技能冷却时间]

#IF

#ACT

GetSkillDQCD 野蛮冲撞 N20

SENDMSG 6 获取成功:<\$STR(N20)>秒

## 等概率或者按权限随机获取分割字符串

格式: RANSJSTR 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: 需要获取随机的字符串    字符串#权重|字符串#权重    |=分割符    (字符串顺序无要求)

参数2: 0~1 (0=系统权重随机,有几个字符串就是几份之一, 1=按#权重随机总权重为各项, 权权重总和)

参数3: 0~3 (0=参数4和参数5; 显示#权重数字    1=参数4和参数5; 不显示#权重数字    2=参数4; 显示权重 参数5; 不显示权重 3=参数4; 不显示权重 参数5; 显示权重)

参数4: 随机到的字符串保存变量

参数5: 剩余的字符串保存变量

例子1:

[@随机分割字符串]

```
#IF  
#ACT  
RANSJSTR 测试1#2000|测试2#1000|测试3#5000 1 3 S0 S1  
;总权重说明: 总权重为2000+1000+5000=8000  
SENDMSG 随机的字符串: <$str(S0)>  
SENDMSG 0 剩余字符串值: <$str(S1)>  
;假设分割出来的是: 测试2#1000  
;继续分割剩余的字符串 总权重为2000-1000+5000=7000  
RANSJSTR <$str(S1)> 1 3 S2 S3  
SENDMSG 0 随机的字符串: <$str(S2)>  
SENDMSG 0 剩余字符串值: <$str(S3)>
```

例子2:

[@随机分割字符串系统权重]

```
#IF  
#ACT  
RANSJSTR 木剑#3|铁剑#3|短剑#3 0 1 S0 S1  
SENDMSG 0 随机的字符串: <$str(S0)>  
SENDMSG 0 剩余字符串值: <$str(S1)>  
;总权重说明: 总权重为3(系统权重随机时,有几个字符串就是几份之一)  
gives <$str(S0)>  
SENDMSG 0 你获得了3把铁剑(假设分割出来的是铁剑)
```

### 权重规则解释:

如: RANSJSTR 测试2#300|测试1#100|测试3#200 1 3 S0 S1

那么总权重为: 300+100+200=600 系统会从1~600随机出来一个数 如随机出来的是50, 那么就和第一个字符串#权重|做对比 如果50比第一个字符串小于等于, 那么就取第1个

如果随机出来的是400, 那么就会用400-300=100 再和下一个 测试1#100 对比然后小于等于100那么就取第二个, 依次类推

分解和穿戴按钮提示

cfg\_game\_data.xls 字段:**BackpackGuide** 格式:背包装备佩戴按钮#背包道具分解按钮(0=关闭 1=开启)

创建临时NPC

;脚本引用 GM命令 NPC名字 NPC文件夹路径 NPC形象

通过脚本创建NPC: GMEXECUTE mobnpc 回收 其它NPC/回收专员 1

;GM命令 NPC名字 NPC文件夹路径 NPC形象

通过GM命令创建NPC: @mobnpc 回收 其它NPC/回收专员 1

功能: 创建新目录。  
格式: ForceDirectories 目录

```
#IF  
#ACT  
ForceDirectories ..\QuestDiary\新目录\
```

## 删除仓库物品

格式: DelStorageItem 参数1 参数2

参数1: 唯一ID或Idx

参数2: 0=删除所有Idx物品, 1=删除唯一ID物品

```
[@main]
#IF
#ACT
DelStorageItem 30004 0
```

## 删除文件夹里面所有内容

格式:Emptyfolder 路径

例子:

```
[@删除文件夹]
#IF
#ACT
EMPTYFOLDER QuestDiary\天下第一
SENDMSG 6 你删除了天下第一文件夹里面所有内容
```

注:这里不支持..\

功能：刷新包裹

例子：

```
[@Test]  
#IF  
#ACT  
REFRESHBAG
```

## 剔除离线挂机角色

格式:Tdummy 地图号(\*等于全部地图) 剔除等级(\*不限制等级) 数量(\*全部)

[@剔除所有离线挂机]

#IF

#ACT

Tdummy \* \* \*

SENDMSG 6 你剔除了所有离线挂机角色

[@剔除35级以下的]

#IF

#ACT

Tdummy \* 35 \*

SENDMSG 6 你剔除了35级之下离线挂机角色

## 动态地图连接

增加动态地图连接命令

ADDMAPGATE 连接名称(为了区别其他连接) 地图号 X(小于0时随机坐标) Y(小于0时随机坐标) 范围 到达地图号 到达地图坐标X(小于0时随机坐标) 到达地图坐标Y(小于0时随机坐标) 有效时间秒  
(时间到了自动删除该连接, 该参数为空时不限时)

删除动态地图连接命令

DELMAPGATE 连接名称 地图号

获取动态地图连接坐标

GETMAPGATE 连接名称 地图号 变量1(保存X坐标) 变量2(保存Y坐标) 变量3(保存到达地图号) 变量4(保存到达地X坐标) 变量5((保存到达地Y坐标))

[@AddMapGate]

#ACT

#IF

#ACT

mov G10

mov G11

mov G12

mov G13

AddMapGate 连接 3 -1 -1 100 0 -1 -1 30

GetMapGate 连接 3 G10 G11 S\$10 G12 G13

SENDMSG 6 增加地图新连接30秒后删除:[<\$STR(G10)>:<\$STR(G11)>]到达地图:<\$STR(S\$10)>到达坐标[<\$STR(G12)>:<\$STR(G13)>]

[@DelMapGate]

#ACT

DelMapGate 连接 3

### 取两个日期之间相差的天数

格式 DaysBetween 参数1: 日期, 参数2: 日期, 参数3: 接收变量

例子:

```
[@Main]
#IF
#ACT
DaysBetween 2019-1-1 2020-1-1 $0
SendMsg 6 间隔的天数为【<$STR($0)>】天
```

### 取两个日期之间的相差的秒数

脚本格式:Taketime 时间1 时间2

时间相差常量:<\$Timeresult>

[@时间计算]

```
#IF
#ACT
Taketime 2021-01-01-10-00-00 2021-01-02-10-00-00
SENDMSG 0 2021年-01月-01日-10点-00分-00秒截止到2021年-01月-02日-10点-00分-00秒, 一共相差<$Timeresult>秒
```

## 取两个时间之间的相差秒数

脚本格式:Taketime 时间1 时间2  
时间相差常量:<\$Timeresult>

```
[@时间计算]
#IF
#ACT
Taketime 2021-01-01-10-00-00 2021-01-02-10-00-00
SENDMSG 0 2021年-01月-01日-10点-00分-00秒截止到2021年-01月-02日-10点-00分-00秒, 一共相差<$Timeresult>秒
```

取指定位置的装备名字

格式: GetUserName 位置(0-12) S变量(0-99)

说明: S变量是人物私有变量(0-99)

例子: 把武器的名字放如S10变量中

```
#IF  
#ACT  
GetUserName 1 10  
SendMsg 5 武器的名字: <$STR(S10)>
```

### 取数值的百分比方式

格式:CalcPer    当前数值    百分比    保存变量

例子:取300的15%

```
[@百分比]
#IF
#ACT
CalcPer 300 15 NO
SENDMSG 6 300的百分之15为:<$STR(N0)>
```

## 变量获取和传递功能

传递命令格式: SetHumVar 角色名称 传递后存放的变量 传递的变量名称  
获取命令格式: GetHumVar 角色名称 获取后存放的变量 获取的变量名称

例子:

[@main]  
你要把你的防御力数值传给别人,让他知道你的防御力是多少吗\

请确保对方在线\

<请输入对方名字/@@InPutString1> \  
对方名字: <\$STR(S1)> \  
对方防御力: <\$STR(S4)>\

你想知道对方防御力是多少吗,并且不让他知道\

请确保对方在线\

<请输入对方名字/@@InPutString3> \  
对方名字: <\$STR(S3)>

对方防御力: <\$STR(S4)>\

;传递  
[@InPutString1]

#IF

#ACT

SetHumVar S1 S2 <\$MAXAC>  
SENDMSG 6 成功把你的防御力数值传递给对方的S2变量,对方已知道你的防御力多少

;获取  
[@InPutString3]

#IF

#ACT

GetHumVar S3 S4 <\$MAXAC>  
SENDMSG 6 你已成功取得对方防御力为<\$STR(S4)>

MOVEX这个命令和MOV使用一样，不过在多级脚本使用中不一样

多级脚本触发，存在2个人物：

一个是执行脚本的人物，另外一个是触发这个脚本的人物，也就是说一个脚本是人物A执行的，但是这个脚本是由人物B触发后才开始运行的  
看下面的例子：

[@main]

```
#ACT
MOV S1 神话
S1.MOVEX S2 <$USERNAME>
SENDMSG 6 使用的是<$STR(S1)>这个人物的，<$USERNAME>这个使用的是，谁点击这个脚本，就调用的谁的
SENDMSG 6 这个脚本存在2个人，执行脚本的人物S1和点击触发脚本的人物
```

## 喊话公告信息

### 功能：利用NPC发送信息

格式：SENDMSG 信息类型代码 字体颜色(0-255) 背景颜色(0-255) %s信息内容%

信息类型代码：  
1、发送普通红色广播信息。  
2、发送普通红色广播信息，并显示NPC名称。  
3、发送普通红色广播信息，并显示人物名称。  
4、在NPC头顶，显示普通说话信息。  
5、发送红色信息给人物  
6、发送绿色信息给人物  
7、发送蓝色信息给人物

%s 代表人物名称  
%d 代表NPC名称

命令格式：

```
[@test]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 0 %s信息内容%d  
SENDMSG 1 %s信息内容%d  
SENDMSG 2 %s信息内容%d  
SENDMSG 3 %s信息内容%d  
SENDMSG 4 %s信息内容%d  
SENDMSG 5 %s信息内容%d  
SENDMSG 6 %s信息内容%d  
SENDMSG 7 %s信息内容%d  
SENDMSG 9 %s信息内容%d  
;以下是自定义颜色  
SENDMSG 0 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 1 249 255 %s信息内容%d  
SENDMSG 2 249 253 %s信息内容%d  
SENDMSG 3 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 4 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 5 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 6 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 7 249 47 %s信息内容%d  
SENDMSG 8 249 47 %s信息内容%d
```

### 喊话消息, jion格式

SENDMSG 9 只支持类型9

例子：

```
SENDMSG 9 <font color='#ff0000'>你已经开启了狂暴之力!</font>
```

### 功能：发送自定义颜色的文字信息.

格式：GuildNoticeMsg 255 233 发送自定义颜色的文字信息. Self

参数一是前景颜色，参数二是背景颜色，参数三是要发送的文字信息，参数四等于'Self'时只发送给自己，等于'Group'时发送给组队，等于'Map'时发送到当前地图中的人物。如果省略参数四表示全服发送。

### 功能：过滤全服提示信息

格式：FILTERGLOBALMSG 是否过滤(0不过滤, 1过滤)

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
FILTERGLOBALMSG 1  
SENDMSG 6 开启过滤全服提示信息，你不在接受如SENDMSG、GuildNoticeMsg等等脚本命令发送的全服提示信息。
```

### 功能：发送聊天框顶信息

格式：SENDTOPCHATBOARDMSG 发送模式(0发送给所有人, 1发送给自己) 字体颜色 背景颜色 %d时间(秒) 信息 是否显示人物名称(0显示, 1不显示)

```
[@Main]  
#IF  
#ACT  
SENDTOPCHATBOARDMSG 0 149 235 30 聊天框顶信息剩余[%d]秒
```

### 功能：发送屏幕滚动信息

格式：  
SENDOVEMSG 信息类型代码(0全局发送, 1发送给个人) 字体颜色(0-255) 背景颜色(0-255) Y坐标 滚动次数 信息内容  
[@测试]  
#if  
#ACT  
MOV S1 这个是屏幕滚动信息坐标在100  
SENDOVEMSG 1 253 255 100 3 <这个是屏幕滚动信息坐标在100/FCOLOR=250>{<\$STR(S1)>/FCOLOR=253} {<\$USERNAME>/FCOLOR=254}<这个是屏幕滚动信息坐标在100/FCOLOR=69>  
SENDOVEMSG 1 253 255 350 1 这个是屏幕滚动信息坐标在350

### 发送屏幕中间大字体信息

功能：在专用登录器屏幕的中间显示公告。  
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  
模式：0=发送给自己 1=发送所有人物 2=发送行会 3=发送国家 4=发送当前地图 5=替换模式 7=组队  
说明：设置倒计时标签时可执行自定义脚本功能。

例子：  
[@main]  
#IF  
#ACT  
SendCenterMsg 180 251 这是一个居中显示的公告. 0  
例子：显示30秒。

```

[@main]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 这是一个居中显示的公告. 0 30

执行倒计时标签(注意:文字提示中必须包含%d):
[@main]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d发放新手奖励. 0 30 @GiveNewHumanItem

;以下是行会模式使用例子
[@main]
#IF
#ACT
;所有本行会的成员, 在30秒后全部会触发QF中[@行会触发]
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d所有在线行会成员去沙巴克集合. 2 30 @行会触发

;需要放QFunction脚本中
[@GiveNewHumanItem]
#IF
#ACT
Give 金条 1
Give 裁决之杖 1
Give 圣战戒指 2
Give 圣战手镯 2
Give 圣战头盔 1
Give 圣战项链 1
Give 天魔神甲 1

例子:替换模式
替换模式只在有倒计时标签时有效.

;以下例子说明如何使倒计时从新开始.
[@main]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d离开本地图. 0 600 @ExitMap

;执行替换模式使时间从新开始
[@main]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d离开本地图. 5 600 @ExitMap
;-----

清除SendCenterMsg
[@test]
#IF
#ACT
CLEARDELAYGOTO 1
sendmsg 6 SendCenterMsg倒计时清除
;-----
```

**屏幕任意坐标发送公告信息 SendCustomMsg**

```

SendCustomMsg 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7
参数1: 消息类型
参数2: 消息内容
参数3: 前景色
参数4: 背景色
参数5: X
参数6: Y
参数7: PC(X)
参数8: PC(Y)

;例
[@公告显示]
#IF
#ACT
SendCustomMsg 0 当前是自定义坐标333,33显示0,249色显示 0 249 500 333
;-----
```

**主屏幕弹出公告**

```

SENDMSGNEW 前景色 背景色 公告信息 模式 秒数
模式:0=发送给自己 1=发送所有人物 2=发送行会 3=发送当前地图 4=组队

[@新加功能]
#IF
#act
SENDMSGNEW 253 250 当前发言的人为:<$USERNAME> 1 30
;-----
```

**显示倒计时信息提示**

```

格式:
SENDDELAYMSG 信息内容    时间(秒)    字体颜色    换地图是否删除(0不删除 1删除)    跳转字段    X坐标
#if
#act
SENDDELAYMSG 你的礼物在%s后到达 300 255 0 @给礼物
;300秒倒计时结束后会执会当前脚本文件里的@给礼物
```

## 嘲讽怪物

格式: DOTAUNT 参数1 参数2

参数1: 距离人物格子数

参数2: 受嘲讽影响的怪物等级上限 (不大于指定等级均会被吸引)

例子:

[@Attack]

#IF

#ACT

DOTAUNT 5 100

**检测格式:** CHECKITEMDURACOUNT 物品名 是否聚满(0=未满的, 1=已满的) 操作符(> < =) 数量 //检查聚灵珠经验是否已满  
**回收格式:** TAKEDURAITEM 物品名 是否聚满(0=未满的, 1=已满的) 数量 //拿走背包指定条件物品(三个参数)

//;检测聚灵珠例子  
[@main]  
#IF  
CHECKITEMDURACOUNT 聚灵珠(大) 1 > 9  
#SAY  
你的10个聚灵珠(大)已经都已经累积满了。  
#ELSE SAY  
你没有足够已满经验的聚灵珠(大)。\\

//;回收聚灵珠例子  
[@main]  
#IF  
CHECKITEMDURACOUNT 聚灵珠(大) 1 > 10  
#ACT  
TAKEDURAITEM 聚灵珠(大) 1 10  
#SAY  
回收聚灵珠(大)成功。  
#ELSE SAY  
没有可以回收的聚灵珠(大)。

## 在人物身上播放魔法效果

增加格式:PLAYEFFECT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6  
参数1:特效ID(data/cfg\_model\_info.xls表的特效ID)  
参数2:X坐标  
参数3:Y坐标  
参数4:播放次数(1-99999 ; 0 不限制)  
参数5:模式(0是前面 1是后面)  
参数6:是否只有自己看见(0=所有人都可以看见 1=仅仅自己可以看见)

删除格式:CLEARPLAYEFFECT 特效ID  
特效ID:data/cfg\_model\_info.xls表的特效ID  
**注:只有参数4为0,不限制播放才能删除**

; //例子如下:

```
[@增加人物特效]
#IF
#ACT
PLAYEFFECT 10086 10 10 0 0

[@删除人物特效]
#IF
#ACT
CLEARPLAYEFFECT 10086
```

## 在地图上播放魔法

添加格式: MAPEFFECT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8  
参数1:ID  
参数2:地图号  
参数3:X坐标  
参数4:Y坐标  
参数5:特效ID(data/cfg\_model\_info.xls表格里的ID )  
参数6:播放时间(0/-1不限时间)  
参数7:模式:(0~4, 0所有人可见, 1自己可见, 2组队可见, 3行会成员可见, 4敌对可见)  
参数8:0或空特效在人物怪物后面播放 -1在前面

删除格式: DELMAPEFFECT ID

```
; //脚本例子如下:  
[@添加地图特效]  
#IF  
#act  
MAPEFFECT 1 3 333 333 10088 -1 1  
SENDMSG 0 增加成功
```

```
; //QM启动例子如下:  
[@Startup]  
#IF  
#act  
MAPEFFECT 1 3 333 333 10088 -1 0  
SENDMSG 0 增加成功, 启动时模式必须为0或空(因在引擎启动时无法获得其他参数对象)
```

```
[@删除地图特效]  
#IF  
#act  
DELMAPEFFECT 1  
SENDMSG 0 删除成功
```

## 在地图上放置物品

格式：THROWITEM 地图名称 X坐标 Y坐标 范围 物品名称 数量|时间(秒) 是否掉落提示(0不提示, 1提示) 是否可以立即捡取(0不能立即捡取, 1可以立即捡取) 是否只有自己或自己的队友捡取其他人需要等待(1只有自己, 0所有人)

;例

```
[@main]
#IF
Random 100
#ACT
ThrowItem 3 330 330 10 回城卷 5|60 1 0 1
```

## 在线泡点经验

例：（等级30级以上，地图3安全区内每1秒种得到10个经验点 泡经验时间为60秒 50级以下才可以泡经验）  
#IF  
CheckLevelex > 30  
#ACT  
setautogetexp 1 10 1 3 1 60 50  
命令 时间 经验 是否安全区（0为任何地方） 地图号（任何地图使用\*号） 聚灵珠是否能获取经验(0=不可以 1= 可以) 时间：秒（泡点获得经验的时间） 等级（多少级以下可以获得经验）</FONT>

## 全局场景定时器

注:进入参数1地图全服所有玩家全部执行,建议换其他定时器

触发执行: 放到QM里执行

添加定时器: SetEnvirOnTimer 参数1 参数2 参数3 参数4

删除定时器: SetEnvirOffTimer 参数1 参数2

参数1: 地图编号

参数2: 定时器ID

参数3: 定时器间隔

参数4: 调用QM的标签名

## 高效率版键值对操作命令

:字符串引擎支持8000字符长度，建议控制在5000字符长度以内，主键值数量小于200组  
:主要优化效率为读取常量时会大幅度增加效率，例：<\${GETSTRVALUE(T1, 1)}>, <\${GETSTRVALUE(T1, 2)}>  
:高频触发类 如攻击触发 拾取触发等 不建议用键值对！！！

第一步：将需要的键值对变量配置在（M2-功能设置-其他设置-人员键值对申明）

配置好后引擎将自动在启动时将变量同步到缓存中

如需要在其他操作需要更新到缓存时请使用“UPGRADEVARCACHE”命令进行同步

### 申明变量到缓存读取(高效率缓存版)

格式：UPGRADEVARCACHE 参数1

:将数据库中的变量同步到缓存中（按需使用）

:字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带\$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD(自定义变量自动保存，无需SAVEVAR)

参数1：变量名称

参数2：主键值

参数3：对应值

### 增加和修改字符串型变量主键值对应值(高效率缓存版)

格式：ADDVARCACHE 参数1 参数2 参数3

:该命令同步：ADDSTRVALUE一致，但因考虑高效率操作单独开出的命令，有需要的请将其替换为高效率版相关命令(改变后自动存储数据库及缓存)

:字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带\$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD(自定义变量自动保存，无需SAVEVAR)

参数1：变量名称

参数2：主键值

参数3：对应值

### 修改字符串型变量(高效率缓存版)

格式：MOVVARCACHE 参数1 参数2

:该命令同步：MOV用法一致，但如果使用MOV进行操作请配合“UPGRADEVARCACHE”进行同步缓存！(改变后自动存储数据库及缓存)

:字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带\$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD(自定义变量自动保存，无需SAVEVAR)

参数1：变量名称

参数2：改变值

### 删除键值对主键值(高效率缓存版)

格式：DELVARCACHE 参数1 参数2

参数1：变量

参数2：主键

//例子：

```
[@main]
#IF
#ACT
MOV N50 183
;将变量写入缓存
UPGRADEVARCACHE T<$str(N50)>
PRINTUSETIME 1
;赋值键值对字符串为空
MOVVARCACHE T<$str(N50)>
MOV N11 200
MOV N12 0
while N12 < <$str(N11)>
inc N12 1
ADDVARCACHE T<$str(N50)> <$str(N12)> 996m2.com
endwhile
MOV N14 500
MOV N13 0
PRINTUSETIME 2
```

;键值对常量取值耗时打印

```
PRINTUSETIME 1
while N13 < <$str(N14)>
INC N13 1
sendmsg 7 <${GETSTRVALUE(T<$str(N50)>, <$str(N13)>)}>
endwhile
```

PRINTUSETIME 2

**※注意事项：**

如：涉及到自定义变量使用CALCVAR清理命令的，请注意需要使用UPGRADEVARCACHE命令同步

## 键值对功能

**注：不建议在面板上使用，会导致耗时很高(推荐使用上方高效率键值对操作命令)**

功能：增加和修改字符串型变量主键值对应值

格式：ADDSTRVALUE 参数1 参数2 参数3

参数1：字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带\$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD

参数2：主键值

参数3：对应值

**写入例子：**

```
[@main]
#IF
#ACT
MOV T10 1=999, 2=888, 3=777
```

**增加例子：**

```
[@main]
#IF
#ACT
ADDSTRVALUE T10 4 996M2
```

**修改例子：**

```
[@main]
#IF
#ACT
ADDSTRVALUE T10 1 996M2.COM
获取字符串主键值 对应值：
格式：GETSTRVALUE 参数1 参数2 参数3
参数1：字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD(注意自定义变量需要保存)
参数2：主键值
参数3：存入变量
```

**例子：**

```
[@获取主键值对应值]
#IF
#ACT
GETSTRVALUE T10 1 S10
SENDMSG 6 获取出来的为：<$STR(S10)>
删除字符串型变量主键值：
DELSTRVALUE 参数1 参数2
参数1：字符串型变量 (A变量 T变量 S变量) 如果是自定义字符串型变量 格式为:HUMAN(XXX) 不要带$> 但是要带HUMAN、GLOBAL GUILD(注意自定义变量需要保存)
参数2：主键值
```

**例子：**

[@删除主键值]

```
#IF  
#ACT  
DELSTRVALUE T10 1
```

#### 键值对获取全部主键命令

```
GETSTRKEY 参数1 参数2  
参数1: 键值对变量名称  
参数2: 存入变量  
  
//例子  
#if  
#ACT  
mov T1 1=2, 2=1, 996=2, 引擎=3  
GETSTRKEY T1 S1  
;取出主键值为逗号分割(1, 2, 996, 引擎)  
sendmsg 7 <$str(S1)>  
;配合分割字符串使用功能强大  
MOV N11 1  
GETVALIDSTRSUPER <$str(S1)>, S$获取主键值 N$总主键数量  
while N11 < <$str(N$总主键数量)>  
sendmsg 7 <$str($$获取主键值<$str(N11)>)>  
endwhile
```

#### 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)>  
  
;说明  
常量中的T1不支持套用<$str()>, 因为加这个括号服务端会把他解出来, 解出来的变量值将无法获取!  
变量套表方法, 我们可以在<$cfg_bianliang(1_1)>这个表1行1列中写入T1即可
```

变量获取添加方式:  
T1  
A1  
S1  
SXX  
HUMAN(变量)

#### 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)>

//示例  
重要说明: 务必按照下方脚本逻辑进行编写脚本  
[高效缓存键值对排序]

```
#act  
sortvarstr A81 3 1 1  
;↓↓↓↓↓ 使用高效键值对排序时, 将变量优先读取缓存中↓↓↓↓↓  
UPGRADEVARCACHE A81  
sendmsg 6 排名第一名玩家名字: <$GETSTRKEY(A81, 1)>. 捐献数量: <$GETSORTSTRVALUE(A81, 1)>  
sendmsg 6 排名第二名玩家名字: <$GETSTRKEY(A81, 2)>. 捐献数量: <$GETSORTSTRVALUE(A81, 2)>  
sendmsg 6 排名第三名玩家名字: <$GETSTRKEY(A81, 3)>. 捐献数量: <$GETSORTSTRVALUE(A81, 3)>
```

#### 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

#### 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)>

## 增加调整当前行会的人数上限

说明：新调整行会人数限制，之后不受!Setup.txt中行会人数限制参数的限制。  
格式：AddGuildMemberCount SELF/行会名称 操作符(+-=) 数量

例子：

```
[@调整行会人数]
#IF
CheckItem 金条 1
#ACT
Take 金条 1
ADDGUILDMEMBERCOUNT SELF + 10
```

### 增加附加伤害效果 RangeHarm

格式:RangeHarm 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10

参数1: X坐标

参数2: Y坐标

参数3: 范围

参数4: 伤害值(计算防御)

参数5: 附加效果0=无, 1=击退, 2=冻结, 3=麻痹, 4=吸血, 5=吸蓝, 6真实伤害数值, 7蛛网效果, 8中毒, 9绿毒, 10定身, 11防禁锢, 12最大hp百分比真实伤害, 13当前hp百分比真实伤害

参数6: 附加属性值 参数5=1;击退距离、2;冻结时间、3;麻痹时间、4;吸血值、5;吸蓝值、6;真实伤害值、7;蛛网时间、8;中毒时间、9;绿毒时间、

10;定身时间(定身时间单位是毫秒)、11;防禁锢时间(秒) 12;最大hp百分比真实伤害的值 13;当前hp百分比真实伤害的值

参数7: 是否检查防冻结/麻痹/石化/冰冻/蛛网/中毒/绿毒属性 (0=直接设置状态;1=检查后设置状态)

参数8: 目标 (0或空=所有目标;1=仅人物;2=仅怪物)

参数9: 特效ID, 目标身上的特效

参数10:群体伤害目标个数

例子:

[@Attack]

#1F

#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

## 复制文件

格式:CopyFile 原路径 新路径

```
;例子  
[@复制文件]  
#IF  
#ACT  
CopyFile ..\QuestDiary\战力数据.txt ..\QuestDiary\复制战力排行\复制战力数据.txt
```

**复活人物**

格式: REALIVE

[@main]  
#ACT  
REALIVE

玩家A执行的脚本里，玩家B去执行某一段脚本，属于多级脚本

```
[@main]  
#act  
Mov S1 玩家B  
<$STR(S1)>.goto @执行脚本段
```

## 多级脚本使用

功能: 多级脚本使用

格式: 无

说明: 本功能的实现突破执行脚本的唯一性, 使脚本的使用更加灵活多变, 使用方法为 任意人物名称. 任意脚本命令。以下所使用的翎风网络名称等全部支持变量操作

H. 表示是英雄

O. 表示是主人

M. 表示是怪物

P. 表示是对面的角色

### 英雄多级脚本

HM. 英雄对面的怪物(人物无效)

HP. 英雄对面的角色(怪物无效)

H. 英雄自己

例如:

```
#if  
996.Check [100] 1  
check [100] 1  
#act  
996的变量值100为1  
你自己的变量值100也为1
```

下面列举几种常用的使用方法, 以下方法同样可以用在#ACT命令中

例如

```
#if  
996.CheckLevel 51  
CheckLevel 51  
#act  
996.GameGold + 10  
GameGold + 10  
#say  
996的等级在50级以上, 给予10元宝奖励  
你的等级也在50级以上, 给予10元宝奖励
```

上面脚本, 如果996不在线, M2会提示出错, 但脚本会继续执行并跳过该句做为无效检测处理  
当做为无效检测处理后, 只要996等级和自己的等级在50级以上, 既执行#say和#act段,  
并且, 996.GameGold + 10 该句也无法执行, 被跳过, 继续执行下面的  
所以在使用多级的时候请注意脚本的使用

```
#if  
H.CheckLevelEx > 1  
#say  
你的英雄大于1级
```

```
#if  
P.CheckLevelEx > 1  
#say  
你的对面的角色大于1级
```

```
;怪物操作, 一般用在攻击触发里  
#if  
#act  
M.HumanHP + 100
```

### 字符串分割方式1

格式: GetValidstr 源字符串 分割符 保存变量

```
#IF  
#ACT  
MOV S1 刘德华|张学友|郭富城|黎明  
GetValidstr <$STR(S1)> | S2 S1  
SENDMSG 0 分割出来的字符: <$STR(S2)>  
SENDMSG 0 剩余出来的字符: <$STR(S1)>
```

### 字符串分割方式2

格式: GETVALIDSTRSUPER 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 分割内容|分割内容|分割内容|

参数2: 分割符号

参数3: 存入变量 只支持临时变量N\$XX S\$XX支持到9999

参数4: 分割数量存入变量

//;例子

装备列表.txt 里面的内容为  
战神盔甲(男):裁决之杖:绿色项链:黑铁头盔:骑士手镯:骑士手镯:力量戒指:力量戒指

```
[@分割]  
#IF  
gender man  
checkjob warrior  
#ACT  
GetRandomText .. \QuestDiary\装备列表.txt <$STR($$装备数据)> 0  
GETVALIDSTRSUPER <$STR($$装备数据)> : S$变量 N$数量  
GIVE <$STR($$变量1)> 1  
GIVE <$STR($$变量2)> 1  
GIVE <$STR($$变量3)> 1  
GIVE <$STR($$变量4)> 1  
GIVE <$STR($$变量5)> 1  
GIVE <$STR($$变量6)> 1  
GIVE <$STR($$变量7)> 1  
GIVE <$STR($$变量8)> 1  
TakeOn <$STR($$变量1)> 0  
TakeOn <$STR($$变量2)> 1  
TakeOn <$STR($$变量3)> 3  
TakeOn <$STR($$变量4)> 4  
TakeOn <$STR($$变量5)> 5  
TakeOn <$STR($$变量6)> 6  
TakeOn <$STR($$变量7)> 7  
TakeOn <$STR($$变量8)> 8  
sendmsg 7 分割出来的数量<$str(N$数量)>  
BREAK
```

字符串替换

格式:

ANSIREPLACETEXT 字符串变量 旧字符串 新字符串

;=====

;=====

;把www.996m2.com替换成www.qq.com

[@main]

#IF

#ACT

mov S0 www.996m2.com

AnsiReplaceText S0 996m2 qq

sendmsg 0 --<\$STR(S0)>

## 功能：字符串比较处理

字符串/包含/对比/比较处理

格式:

CheckContainsText 字符 字符串检查 //检查字符串是否包涵在另外一个字符串中.

CompareText 字符 字符 // 比较两个字符串是否一样

=====

检查字符串是否包涵在另外一个字符串中

[@Test]

#IF

CheckContainsText 996m2.com 996m2

#Say

包涵

#elsesay

不包涵

=====

=====

比较两个字符串是否一样，不区分大小写

[@Test]

#IF

CompareText 996m2 996m2

#Say

一样

#elsesay

不一样

=====

## 功能：脚本增加技能

### 相关命令

人物学习技能格式: ADDSKILL 技能名字 技能等级  
检查是否学习技能: CheckMagicName 技能名称  
检测已修炼的技能: checkmagic 技能名称  
检查人物技能格式: CHECKSKILL 技能名称 检测符(<, >, =) 等级  
调整技能点数格式: CHANGETRANPOINT 控制符(+, -, =) 点数  
删除指定技能格式: DELSKILL 技能名称  
删除非本职业技能: DELNOJOBSKILL  
删除所有技能格式: CLEARSKILL

### 英雄相关技能

人物学习技能格式: H. ADDSKILL 英雄烈火剑法 技能等级  
检查是否学习技能: H. CheckMagicName 英雄烈火剑法  
检测已修炼的技能: H. checkmagic 英雄烈火剑法  
检查人物技能格式: H. CHECKSKILL 英雄烈火剑法 检测符(<, >, =) 等级  
调整技能点数格式: H. CHANGETRANPOINT 控制符(+, -, =) 点数  
删除指定技能格式: H. DELSKILL 英雄烈火剑法  
删除非本职业技能: H. DELNOJOBSKILL  
删除所有技能格式: H. CLEARSKILL

```
[@addskill]
#IF
#ACT
ADDSKILL 雷电术
#SAY
你已经练习雷电术了。
```

## 功能：清除人物非本职业的所有技能

```
[@clearskill]
#IF
#ACT
DELNOJOBSKILL
#SAY
你的非法技能已经清除了。
```

## 功能：清除人物的所有技能

```
[@clearskill]
#IF
#ACT
CLEARSKILL
#SAY
你的所有技能已经清除了。
```

## 功能：脚本删除指定技能

```
[@delskill]
#IF
#ACT
DELSKILL 雷电术
#SAY
你的雷电术已删除了。
```

## 功能：脚本调整技能点数

格式: CHANGETRANPOINT 控制符(+, -, =) 点数

```
[@CHANGETRANPOINT]
#IF
#ACT
CHANGETRANPOINT 雷电术 = 100
```

## 功能：检查人物技能

格式: CHECKSKILL 技能名称 检测符(<, >, =) 等级

例:

```
[@main]
#IF
CHECKSKILL 雷电术 = 1
#ACT
ADDSKILL 雷电术
#ELSEACT
SENDMSG 6 你已经学习了雷电术。
```

## 功能：检查人物是否学习了某项魔法

```
[@main]
#IF
CheckMagicName 烈火剑法
#SAY
你已经学会了烈火剑法。
```

## 宝宝相关触发和相关功能

### [@SlavePower+行为代码]

QFunction-0.txt触发

144	142 神兽	113
145	143 神兽1	114
146	144 神兽2	115

设置宝宝攻击伤害，NO变量存储宠物等级  
怪物的行为代码，比如114，RETURN 伤害值

### 设置该宝宝行为攻击上限

#### RETURN 参数1

参数1：伤害值

;与[@SlavePowerXX]配套使用

```
;示例
[@SlavePower114]
#IF
;检测该宝宝等级为6级时
EQUAL NO 6
#ACT
RETURN 200
```

## 人物宝宝叛变触发

QFunction-0.txt触发  
[@MobTreachery]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你的宝宝<\$MOBTREACHERYNAME>叛变了

## 英雄宝宝叛变触发

QFunction-0.txt触发  
[@HeroMobTreachery]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你的宝宝<H. \$MOBTREACHERYNAME>叛变了

## 宝宝升级触发

QFunction-0.txt触发  
[@Slaveupgrade]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你的宝宝<\$SLAVEUPGRADENAME>升级了

## 获得宝宝触发

QFunction-0.txt触发  
[@Slavebb]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你获得宝宝<\$SLAVEBBNAME>

## 英雄获得宝宝触发

QFunction-0.txt触发  
[@heroSlavebb]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你获得宝宝<\$SLAVEBBNAME>

## 宝宝被攻击和攻击别人宝宝触发

QFunction-0.txt触发  
[@SlaveDamage]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 宝宝被[<\$darlingpet>]攻击了  
  
[@HitSlave]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你攻击了[<\$darlingpet>]的宝宝

## 杀死宝宝触发

QFunction-0.txt触发  
[@KillSlave]  
#IF  
EQUAL <\$USERNAME> <\$KILLSLAVEMASTERNAME>  
#ACT  
SendMsg 5 你杀死了自己的宝宝.  
#elseact  
SendMsg 5 你杀死了<\$KILLSLAVEMASTERNAME>的宝宝.  
;宝宝主人名字常量:<\$KILLSLAVEMASTERNAME>

## 自己宝宝死亡触发

QFunction-0.txt触发  
[@SelfKillSlave]  
#IF  
#ACT  
SendMsg 6 <\$USERNAME>你的宝宝<\$SLAVEBBNAME>死了

## 英雄获得宝宝触发

QFunction=0.txt触发  
[@heroSlavebb]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你的英雄获得了<\$SLAVEBBNAME>宝宝

---

### 杀死自己指定宝宝

KillCallMob 参数1 参数2 参数3

参数1: 名字  
参数2: 数量  
参数3: 方式(为空或者0有死亡动画 1直接消失)

;示例一:  
[@杀死自己指定宝宝]  
#IF  
#ACT  
;把自己宝宝杀死, 有死亡动画  
KILLCALLMOB 虎卫 1  
SENDMSG 5 你的虎卫宝宝被杀死了.

### 示例二:

[@杀死自己指定宝宝]  
#IF  
#ACT  
;把自己宝宝杀死, 没有死亡动画  
KILLCALLMOB 虎卫 1 1  
SENDMSG 5 你的虎卫宝宝被杀死了.

---

### 杀死自己全部宝宝

KILLSLAVE

;示例:

[@杀死全部宝宝]  
#IF  
#ACT  
KILLSLAVE  
SENDMSG 5 你的宝宝全部杀死了

---

### 检测自己和宝宝之间的距离

CheckSlaveInRange 参数1 参数2

参数1: 名字  
参数2: 距离  
;说明: 此命令的主要作用是配合128类型的宝宝使用(可模仿押镖任务).

;示例:  
[@宝宝距离]  
#IF  
CheckSlaveInRange 月灵 5  
#\$SAY  
你的月灵在身边  
#ELSE\$SAY  
你的月灵宝宝跑哪里去了?

---

### 直接调整人物宝宝的等级

ChangeSlaveLevel 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 名字  
参数2: 操作符 (+ = -)  
参数3: 等级(1~7)  
参数4: 第几只宝宝(为空或为0=全部宝宝, 1~99=第几只宝宝)

示例:  
[@调整所有宝宝等级]  
#IF  
#ACT  
;把虎卫的等级调整到7级.  
ChangeSlaveLevel 虎卫 = 7

[@调整第1个宝宝等级]  
#IF  
#ACT  
ChangeSlaveLevel 虎卫 = 7 1

---

### 脚本召唤宝宝

格式: RECALLMOB 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1: 怪物名称  
参数2: 宝宝等级(最高为7) ——级别越高伤害越高  
参数3: 叛变时间(分钟)  
参数4: 是否自动变色(0或为空不改变颜色, 建议填0, 1为宝宝自动变身上颜色1~7, 宝宝攻击力会随颜色变化, 不建议使用)  
参数5: 预留(填0)  
参数6: 预留(填0)  
参数7: 设置大于0, 检测时不计算该宝宝数量(仅M2控制的召唤数量)

;示例:  
[@召唤宝宝]  
#IF  
#ACT  
;召唤宝宝30分钟后叛变, 七彩变色  
RECALLMOB 神兽 7 30 0 0 1  
SENDMSG 0 好好看着自己的宝宝, 不要乱咬人。

---

### 检查玩家所带宝宝数量

### 格式: CHECKSLAVECOUNT 参数1 参数2 参数3

参数1: 操作符(> < =)

参数2: 数量

参数3: 怪物名称(为空检测全部 怪物名称检测指定怪物数量)

;示例一:

[@宝宝数量]

#IF

CHECKSLAVECOUNT < 5

#ACT

SENDMSG 6 你的宝宝总数量为5个。

#ELSEACT

SENDMSG 6 你的宝宝总数量不为5个。

;示例二:

[@宝宝白虎数量]

#IF

CHECKSLAVECOUNT < 5 白虎

#ACT

SENDMSG 6 你的白虎宝宝总数量为5个。

#ELSEACT

SENDMSG 6 你的白虎宝宝总数量不为5个。

---

### 检查宝宝等级

#### CHECKSLAVELEVEL 参数1 参数2

参数1: 操作符(> < =)

参数2: 等级

;示例:

[@检测宝宝等级]

#IF

CHECKSLAVELEVEL = 5

#SAY

宝宝的等级等于5级。

#ELSE SAY

宝宝的等级不等于5级。

---

### 检测人物宝宝名字

#### CHECKSLAVENAME 参数1

参数1: 宝宝名字

;示例:

[@检测宝宝名字]

#IF

CHECKSLAVENAME 虎卫

#ACT

SENDMSG 5 提示:你的宝宝叫虎卫

#ELSEACT

SENDMSG 5 提示:你的宝宝不叫虎卫

---

### 改变宝宝名字颜色

#### ChangeSlaveNameColor 参数1 参数2 参数3

参数1: 宝宝名字宝宝名字

参数2: 颜色(0~255)

参数3: 时间(-1或空为永久)

;示例:

[@改变宝宝名字颜色]

#IF

CHECKLVELELX > 0

#ACT

CHANGESLAVENAMECOLOR 虎卫 249

---

### 指定宝宝立即叛变的脚本命令

#### GetCallMob 参数1

参数1: 宝宝名称

;示例:

[@叛变]

#if

#ACT

GETCALLMOB 神兽

#say

你的神兽已经叛变

---

### 调整宝宝攻击人物的威力倍率

#### ChangeSlaveAttackHumPowerRate 参数1 参数2

参数1: 宝宝名称(带数字和不带数字都可以)

参数2: 攻击人物威力倍率(威力倍数为0时不攻击人物, 110=攻击人物倍数1.1倍)

;示例一:

[@神兽不攻击人物]

#if

CHECKSLAVENAME 神兽

#ACT

ChangeSlaveAttackHumPowerRate 神兽 0

sendmsg 6 神兽不攻击人物

#elseact

sendmsg 6 请先把神兽召唤出来

;示例二:

[@神兽攻击人物倍数1点1倍]

#if

CHECKSLAVENAME 神兽

#ACT

ChangeSlaveAttackHumPowerRate 神兽 110

sendmsg 6 神兽攻击人物1.1倍攻击力

#elseact

sendmsg 6 请先把神兽召唤出来

---

### 获取当前宝宝名字和宝宝等级

#### GetSlaveInfo 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 第几只宝宝

参数2: 宝宝名字存取变量

参数3: 宝宝等级存取变量

参数4: 是否带数字保存(0或者空不带 1=带宝宝后面数字)

;示例一:

[@宝宝名字和等级不带数字]

#IF

```
#ACT
GetSlaveInfo 1 $$宝宝名字1 N$宝宝等级1
GetSlaveInfo 2 $$宝宝名字2 N$宝宝等级2
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字1)>--<$STR(N$宝宝等级1)>
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字2)>--<$STR(N$宝宝等级2)>
;示例二:
[@宝宝名字和等级带数字]
#IF
#ACT
GetSlaveInfo 1 $$宝宝名字1 N$宝宝等级1 1
GetSlaveInfo 2 $$宝宝名字2 N$宝宝等级2 1
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字1)>--<$STR(N$宝宝等级1)>
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字2)>--<$STR(N$宝宝等级2)>

获取当前英雄宝宝名字和宝宝等级
H.GetSlaveInfo 参数1 参数2 参数3 参数4
```

参数1: 第几只宝宝  
参数2: 宝宝名字存取变量  
参数3: 宝宝等级存取变量  
参数4: 是否带数字保存(0或者空不带 1=带宝宝后面数字)

---

修改宝宝属性值  
CHANGEMOBABILITY 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1: 宝宝名称(不需要带数字)支持宝宝唯一ID  
参数2: 属性位置  
;属性位置:1=防御下限 2=防御上限 3=魔御下限 4=魔御上限 5=攻击下限 6=攻击上限 7=魔法下限 8=魔法上限 9=道术下限 10=道术上限 11=MaxHP 12=MaxMP 13=移动速度(百分比) 14= 攻击速度(百分比)  
参数3: 操作符(+ - =)  
参数4: 属性值(属性值最大21亿)  
参数5: 时间(最大值65535)  
参数6: 空=按附加属性 1=表示修改宝宝原有属性(怪物表属性)  
参数6说明:原有属性=宝宝召唤出来没有使用脚本命令增加属性,附加属性=使用脚本命令给宝宝增加的那部分属性

;示例:  
[@main]

```
#IF
#ACT
CHANGEMOBABILITY 神兽 11 + 10000 9999
SENDMSG 7 你的神兽增加了HP+10000
```

修改英雄宝宝属性值  
H.CHANGEMOBABILITY 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1: 宝宝名称(不需要带数字)  
参数2: 属性位置  
;属性位置:1=防御下限 2=防御上限 3=魔御下限 4=魔御上限 5=攻击下限 6=攻击上限 7=魔法下限 8=魔法上限 9=道术下限 10=道术上限 11=MaxHP 12=MaxMP 13=移动速度(百分比) 14= 攻击速度(百分比)  
参数3: 操作符(+ - =)  
参数4: 时间(属性值最大21亿)  
参数5: 空=按附加属性 1=表示修改宝宝原有属性(怪物表属性)  
参数5说明:原有属性=宝宝召唤出来没有使用脚本命令增加属性,附加属性=使用脚本命令给宝宝增加的那部分属性

;示例:  
[@main]

```
#IF
#ACT
H.CHANGEMOBABILITY 神兽 11 + 10000 9999
SENDMSG 7 你英雄的神兽增加了HP+10000
```

恢复宝宝血量  
MEBabyHP 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 宝宝名称  
参数2: 操作符号(+ - =)  
参数3: 血量值  
参数4: 是否区分数字(0不区别,1区别)

;示例:  
[@修改神兽血量]

```
#IF
#ACT
MEBabyHP 神兽 = 99999 0
sendmsg 7 您的BB恢复了99999点血
```

[@修改神兽1血量]  
#IF
#ACT
MEBabyHP 神兽1 = 99999 1
sendmsg 7 您的BB恢复了99999点血

---

宝宝在线改名命令  
ChangeBmz 参数1 参数2  
参数1: 新名字  
参数2: 原有名字 (如果原有名字为空, 则把所有宝宝的名字都改成新名字)

;示例:  
[@ChangeBmz]

#IF
#ACT
ChangeBmz 超级神兽
SendMsg 5 你所有宝宝名字修改为超级神兽!

[@ChangeBmz1]

#IF
CHECKSLAVENAME 神兽
#ACT
ChangeBmz 超级神兽 神兽
SendMsg 5 你的神兽宝宝名字成功修改为超级神兽!
#ELSEACT
SENDMSG 5 提示:你的宝宝名字不叫神兽

---

将自己宝宝移动至指定坐标  
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

---

增加宝宝嘲讽命令  
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）

;示例：  
ACT  
MOBDOAUNT 0 20 1000  
sendmsg 9 宝宝嘲讽

## 客户端数字转换图片功能

例子:

;默认路径

[@main]

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<TextAtlas|x=101.0|y=62.0|text=0123456789>
```

;自定义图标路径

[@main]

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<TextAtlas|x=151.0|y=79.0|img=public/word_tywz_01.png|schar=0|iheight=28|iwidth=18|text=0123456789>
```

功能：  
将人物行会名加入列表

格式：

```
=====
[@addguildList]
#if
#act
ADDGUILDLIST ..\QuestDiary\guildlist.txt
=====
```

将物品唯一ID转换成道具表里对应的IDX物品

该功能可以将唯一ID的全部属性(包括自定义属性)平移到新的装备中

//格式: CHANGEITEMINDEX 唯一ID 道具ID

//;例子 我们把身上的武器转换成道具表里对应的ID物品!

//;其他获取相关装备道具唯一ID的命令请在说明书中查找

[@main]

#ACT

MOV N10 <\$WEAPONID> \\获取佩戴身上武器的唯一ID

CHANGEITEMINDEX <\$str(N10)> 100 \\将N10唯一IDX转为道具表为100的物品

## 屏幕播放特效

增加格式: Screeffects ID 特效IDX坐标 Y坐标播放速度 播放次数(0=永久播放) 播放模式(0=发送给自己 1= 发送所有人 )  
删除格式: Deleffects ID

;例子

[@增加]

#IF

#ACT

Screeffects 100 4004 600 600 1 0 0

SENDMSG 6 增加屏幕特效100

[@删除]

#IF

#ACT

Deleffects 100

SENDMSG 6 删除特效100成功

## 屏幕震动

屏幕震动命令格式:

SCENEVIBRATION 模式(0~4, 0仅自己, 1在线所有人, 2屏幕范围内人物, 3. 当前地图上所有人 4. 指定地图上所有人) 震级(1~3) 次数 地图ID(模式等于4时, 需要该参数)

```
[@main]
#IF
#ACT
SCENEVIBRATION 0 1 1
SENDMSG 6 你的屏幕开始震动

[@main]
#IF
#ACT
SCENEVIBRATION 1 1 1
SENDMSG 6 在线所有人的屏幕开始震动

[@main]
#IF
#ACT
SCENEVIBRATION 2 1 1
SENDMSG 6 当前屏幕范围内的所有人的屏幕开始震动

[@main]
#IF
#ACT
SCENEVIBRATION 3 1 1
SENDMSG 6 当前地图所有人的屏幕开始震动

[@main]
#IF
#ACT
SCENEVIBRATION 4 1 1 3
SENDMSG 6 土城所有人的屏幕开始震动
```

## 延迟跳转

延迟跳转命令:DELAYGOTO 时间(毫秒) 触发字段 换地图是否删除此延时(0或为空时不删除 1=删除)

例子:DELAYGOTO 20 @火龙珠 表示20毫秒

清除延迟跳转:CLEARDELAYGOTO 参数1: 空为清楚全部 @XXX清除指定跳转字段

实例:

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

```
[@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>
```

## 延迟消息DelayMsgGoto

例子：

```
QFunction-0.txt
[@KillMon]
#IF
EQUAL <$KILLMONNAME> 稻草人
#act
DELAYGOTO 2000 @稻草人

#IF
EQUAL <$KILLMONNAME> 黑野猪
#act
DELAYGOTO 3000 @黑野猪

[@稻草人]
#if
#ACT
MonItems 1
SENDMSG 6 当前死亡的怪物稻草人再爆一次

[@黑野猪]
#if
#ACT
MonItems 1
SENDMSG 6 当前死亡的怪物黑野猪再爆一次
```

## 建立或删除临时NPC

格式: CreateNPC 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8

参数1: NPC名字

参数2: 地图编号

参数3: 坐标X(-1时随机坐标)

参数4: 坐标Y(-1时随机坐标)

参数5: 外观

参数6: 脚本文件名

参数7: 脚本文件是否要加上地图名称

参数8: NPCID(不要跟Cfg\_npclist.xls表ID重复)

注意: 脚本文件必须在Market\_Def目录中。

如:首先在Market\_Def中建立一个叫测试-3.txt的脚本文件.

;例

[@固定坐标创建NPC]

#IF

#ACT

CreateNPC 测试 3 330 330 8 测试-3 0

#SAY

通过脚本建立了一个NPC.

[@随机坐标创建NPC]

#IF

#ACT

CreateNPC 测试 3 -1 -1 8 测试 1

#SAY

通过脚本建立了一个NPC 随机坐标

删除一个NPC

---

格式: DELNPC NPC名字 地图文件名称(该参数可以为空, 为空表示所有地图的)

;例

[@删除所有地图的]

#IF

#ACT

DelNpc 测试

[@删除某个地图的]

#IF

#ACT

DelNpc 测试 3

增加一个新的行会. 可以指定某人成为该行会掌门(必须在线)

说明: 第二个参数等于Self时掌门是自己. 否则是在线玩家.

```
[@AddGuild]
#IF
#ACT
AddGuild 华山派 Self
```

## 强化技能

检查人物技能格式:

CHECKSKILL 技能名称 检测符(<,>,=) 等级 是否检测强化技能(0或为空时为技能等级,1为强化技能等级)

脚本调整技能等级格式:

SKILLLEVEL 魔法名称 调整符(+,-,=) 等级 是否调整强化技能(0或为空时为技能等级,1为强化技能等级)

官方客户端默认增加强化技能 4个对应的等级图标

PC端强化技能图标路径: stab\res\skill\_icon

移动端强化技能图标路径: stab\res\skill\_icon\_c

## 英雄技能设置

cfg\_magic.xls技能表与技能表现表cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例:英雄烈火剑法)

注:涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称,不统一设置可能出现教程不成功情况

例:CHECKSKILL 英雄烈火剑法 检测符(<,>,=) 等级 是否检测强化技能(0或为空时为技能等级,1为强化技能等级)

例:SKILLLEVEL 英雄烈火剑法 调整符(+,-,=) 等级 是否调整强化技能(0或为空时为技能等级,1为强化技能等级)

//:例子

[@skilllevel10]

#IF

#ACT

SKILLLEVEL 雷电术 = 3

#SAY

你的雷电术等级已经为3级。

[@skilllevel13]

#IF

CHECKSKILL 冰咆哮 = 0 1

#ACT

SKILLLEVEL 冰咆哮 = 1 1

SENDMSG 6 冰咆哮已修炼到强化一重

## 强化技能表配置详情:

技能表cfg\_magic.xls AH列 新增字段为:QSkill

强化技能格式: 技能等级#技能威力#技能图标|技能等级#技能威力#技能图标

例子: (技能顺序部分先后)

1级强化技能威力110 图标显示1

2级强化技能威力220 图标显示2

3级强化技能威力330 图标显示3

1#110#1|2#220#2|3#330#3|

## 脚本循环

While 操作符说明: >大于 <小于 =等于 !不等于

```
[@MAIN]
<111/@111> <222/@222> <$STR(N1)>

: ****可能不要用这种写法，递归调用容易产生栈溢出
[@111]
#IF
SMALL N1 2000
#ACT
Inc N1 1
SendMsg 6 > $STR(N1)>
GOTO @111
BREAK
;这种脚本递归调用产生的 Stack overflow，堆栈溢出，递归层次多时有可能产生这样的问题。换成新的写法，用 while / endwhile
```

### **所有行会在当晚同时攻城**

注:需在M2—参数设置--时间控制--攻城开始时间之前执行此命令

时间顺序必须:创建行会-->执行攻城命令-->到达攻城开始时间

AddAttackSabukAll 城堡号(0)

[@main]

#1F

#ACT

AddAttackSabukAll 0

SENDMSG 1 所有行会已加入0号城堡列表中, 当天将进行攻城!

## 打孔镶嵌宝石

数据库宝石配置:类型StdMod=42  
宝石的Shape值(0~4)显示出5个不同颜色的镶嵌宝石。宝石路径:res\private\item\_tips  
宝石的Shape值如果设置为255, 镶嵌后会显示宝石DB的Looks。也就是DnItems里面的素材

### 给装备开孔

DRILLHOLE 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 开孔位置(0~9) 开孔状态(0关闭 1=开启)

### 检测装备是否已经打孔

CHECKDRILLHOLE 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 开孔位置(0~9)

### 检测玩家身上指定装备已经打孔的数量

CHECKDRILLHOLECOUNT 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 检测符(<,>,=) 数量

### 镶嵌宝石

SOCKETABLEITEM 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 宝石位置(0~9) 镶嵌宝石(装备表cfg\_equip.xls里面的宝石IDX)

### 检测玩家身上指定装备是否已经镶嵌宝石

CHECKSOCKETABLEITEMCOUNT 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 宝石位置(0~9) 变量1(宝石IDX值) 变量2(宝石名称)

### 检测玩家身上指定装备已经镶嵌宝石的数量

CHECKSOCKETABLEITEMCOUNT 装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 检测符(<,>,=) 数量

### 镶嵌宝石脚本命令,先要打孔后才能镶嵌成功

SOCKETABLEITEM (装备位置(0~55时身上装备,-1时为OK框里的物品) 开孔位置(宝石位置(0~9) 宝石IDX(装备道具表IDX值 0或空为删除宝石))

### 获取装备宝石数量

GetItemStoneCount 参数 装备位置 宝石名称(不分名称可用 \*) 变量

### 获取身上所有装备宝石数量

GetStoneCount 参数 宝石名称(不分名称可用 \*) 变量

### 镶嵌宝石触发: @BagUseStoneItemOK

删除宝石触发: @RemoveStoneItem

### [@打孔装备]

```
#IF
#ACT
DRILLHOLE 1 0 1
DRILLHOLE 1 1 1
DRILLHOLE 1 2 1
DRILLHOLE 1 3 1
DRILLHOLE 1 4 1
DRILLHOLE 1 5 1
DRILLHOLE 1 6 1
DRILLHOLE 1 7 1
DRILLHOLE 1 8 1
DRILLHOLE 1 9 1
SENDMSG 6 你的武器第十个位置打孔全部成功
```

### [@检测开孔数量]

```
#IF
CHECKDRILLHOLECOUNT 1 > 1
#act
SENDMSG 6 你的武器开孔数量大于1
#ELSEACT
SENDMSG 6 你的武器开孔数量小于1
```

### [@镶嵌宝石]

```
#IF
CHECKDRILLHOLE 1 0
#ACT
SOCKETABLEITEM 1 0 30332
SENDMSG 6 你的武器镶嵌了IDX:30332的宝石
#ELSEACT
SENDMSG 6 你的武器没有开孔
```

### [@镶嵌宝石数量]

```
#IF
CHECKSOCKETABLEITEMCOUNT 1 > 2
#ACT
SENDMSG 6 你的武器镶嵌了2颗宝石以上
#ELSEACT
SENDMSG 6 你的武器镶嵌宝石小于3个
```

### [@例子]

```
#If
#act
SENDMSG 6 衣服第一个位置镶嵌了宝石。宝石名称: <$STR(S1)>, 宝石IDX字段: <$STR(N1)>
#elseact
SENDMSG 6 衣服第一个位置没有镶嵌宝石
```

### [@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)>

### [@获取身上所有装备宝石数量]

```
#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)>

## 打开NPC大窗口功能

打开格式:OPENMERCHANTBIGDLG 路径 显示位置 X坐标 Y坐标 高度 宽度 是否显示关闭按钮 关闭按钮X坐标 关闭按钮Y坐标 是否可以移动(0不移动 1移动)  
关闭格式:CLOSEMERCHANTBIGDLG

```
:例子  
[@main]  
#IF  
#ACT  
MOV S$网站 <www.996m2.com/FCOLOR=251>  
OPENMERCHANTBIGDLG public/1900000601.png 0 0 359 256 1 255 0 1  
#SAY  
<你好这里是996引擎/FCOLOR=249> <$STR($$网站)>< /FONT>
```

## 打开OK对话框

打开OK框格式: OPENUPGRADEDLG 显示的名称

回收OK框物品格式: TAKEDLGITEM 数量(叠加物品有效)

返回OK框物品到背包: RECLAIMITEM

例:

```
[@main]
#IF
#ACT
OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)
;点击OK键后触发字段[@UpgradeDlgItem]
[@UpgradeDlgItem]
#SAY
OK框中物品的名称:<$DLGITEM. NAME> \
OK框中物品的StdMode:<$DLGITEM. STDMODE> \
OK框中物品的持久:<$DLGITEM. DURA> \
OK框中物品的最大持久:<$DLGITEM. DURAMAX> \
<升级/@升级>
```

```
[@升级]
```

```
#ACT
SetNewItemValue -1 0 + 10
RECLAIMITEM
```

SetNewItemValue 位置(-1时是OK框中的装备, 0-12时是穿在身上的装备) 属性(0-10) 操作符(+,-,=) 值(1-100)< /FONT>

打开大仓库面板

(@storage @getback )

[@main]  
#IF  
#Act  
OPENSTORAGE  
#SAY  
你打开了仓库

## 打开指定NPC面板

格式:OPENNPCSHOW ID 几格范围  
ID=cfg\_npclist.xls这个表里面的NPC ID

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
OPENNPCSHOW 10 5
SENDMSG 6 你打开了NPC:[<$NPCNAME>]
```

## 扩展GIVE命令

格式:GIVE 物品名称 数量 附加极品属性

GIVE 物品名称 数量 极品属性 (装备极品属性:0-13 装备元素属性:14-25)

例:

[@给物品1]

#IF

#ACT

GIVE 布衣(男) 1

sendmsg 6 获得一个“布衣(男)”

[@给物品2]

#act

GIVE 布衣(男) 1 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|11|12|13|14|15|16|17|18|19|20|21|22|24|

sendmsg 6 获得一个带极品属性的“布衣(男)”

分割符号属性介绍:

装备极品属性:1-14

防御|魔御|攻击|魔法|道术|幸运(诅咒)|准确|敏捷|攻击速度|魔法躲避|毒物躲避|体力恢复|魔法恢复|中毒恢复|

装备元素属性:15-24

暴击几率增加|增加攻击伤害|物理伤害减少|魔法伤害减少|忽视目标防御|所有伤害反弹|增加目标暴率|人物体力增加|人物魔力增加|暴击伤害增加

## 扩展 TAKE 命令

格式: TAKE 物品名称 数量 模式 为空拿走全部 1=只保留极品 2=只拿走极品

例子:

```
[@拿走全部]
#IF
CHECKITEM 木剑 1
#ACT
TAKE 木剑 1
```

[@保留极品]

```
#IF
CHECKITEM 木剑 1 1
#ACT
TAKE 木剑 1 1
```

[@拿走极品]

```
#IF
CHECKITEM 木剑 1 1
#ACT
TAKE 木剑 1 2
```

### 批量使用叠加消耗类型物品(只支持叠加物品)

格式: EatItem 参数1 参数2  
参数1: 道具名称 (支持200、31、2类型)  
参数2: 使用次数 (0或空批量使用 1为使用1次)

例子:

```
[@STDMODEFUNC138]
#IF
#ACT
Eatitem 10元宝 1

[@STDMODEFUNC138]
#IF
#ACT
GAMEGOLD + 10
SENDMSG 6 使用的道具IDX: <$CURREATEITEM>
```

## 优先打指定怪物, 支持多个怪物一起

指定打怪格式:KILLMOBAPPOINT 地图 坐标X 坐标Y 范围 怪物名称|怪物名称

停止打怪格式:STOPAUTOATTACK

;例子

[@批量打指定怪物]

#IF

#ACT

MAPMOVE H007 162 173

KILLMOBAPPOINT H007 162 173 20 祖玛雕像|祖玛弓箭手|械蛾

SENDMSG 6 你当前在幻境七层优先选择打祖玛雕像, 祖玛弓箭手, 械蛾

[@停止打指定怪物]

#IF

#ACT

STOPAUTOATTACK

SENDMSG 6 当前已经停止打怪

### 批量检测背包唯一ID或者IDX物品是否存在

格式:CheckBagItem 参数1 参数2 参数3

参数1:物品唯一ID或者IDX (多个物品请用逗号, 分开)  
参数2:存入变量  
参数3:模式 (0或者空物品唯一IDX 1=物品的IDX)

例子:

```
[@检测背包唯一ID物品]
#IF
CheckBagItem 3395,3393,3391,9920 S10
#ACT
SENDMSG 6 当前背包唯一ID物品有:<$STR(S10)>
#elseACT
SENDMSG 6 当前一个不存在
```

```
[@检测背包IDX物品]
#IF
CheckBagItem 30026,30027,30031,30042,30041 S10 1
#ACT
SENDMSG 6 当前背包存在的IDX物品有:<$STR(S10)>
#elseACT
SENDMSG 6 当前一个不存在
```

**功能1：批量检测背包物品**

格式：CHECKITEMS 参数1 参数2 参数3

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2：0/1/2 (0=不检测 1. 非绑定 2. 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)

**功能2：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

**功能3：批量给予物品**

格式：GIVES 参数1

参数1：物品名称#数量#绑定状态&物品名称#数量#绑定状态

参数1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

**:批量检测背包物品例子：**

[@批量检测背包物品]

#IF

CHECKITEMS 屠龙#3&木剑#4&金条#5 0 0

#ACT

SENDMSG 6 你背包有:屠龙3件,木剑4件,金条5个.

**:批量回收背包物品例子：**

[@批量拿走背包物品]

#IF

#ACT

TAKES 屠龙#3&木剑#4&金条#5 NO 0

SENDMSG 0 回收的物品是否含有绑定状态: <\$STR(NO)>

**批量给予物品例子：**

比如：我想给木剑绑定状态为，禁止仍，禁止交易，禁止出售 (1+2+16=19)

[@给绑定物品]

#IF

#ACT

GIVES 木剑#1#19

SENDMSG 6 你获得了木剑，绑定状态为禁止仍，禁止交易，禁止出售

## 检测背包物品唯一ID或者IDX的字段值是否存在

格式:Checkfield 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1:物品唯一ID(多个物品请用,逗号分开)

参数1:装备表或者道具表字段

参数3:对比的值

参数4:接收存入变量

例子:

[@背包物品唯一ID的类型是否存在]

#IF

Checkfield 3395,3393,3391,9920 NeedLevel 30 S10

#ACT

SENDMSG 6 当前背包存在物品NeedLevel等于30级的有:<\$STR(S10)>

### **增加技能威力和防御**

技能威力格式: SetMagicPower 参数1 参数2 参数3

参数1: 技能名字

参数2: 威力值

参数3: 计算方式(0按点数计算, 1按百分比计算)

技能防御格式: SetMagicDefPower 参数1 参数2 参数3

参数1: 技能名字

参数2: 威力值

参数3: 计算方式(0按点数计算, 1按百分比计算)

### **英雄获取技能等级功能**

cfg\_magic.xls技能表与技能表现表cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例:英雄烈火剑法)

注:涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称, 不统一设置可能出现教程不成功情况

英雄技能威力格式: H\_SetMagicPower 参数1 参数2 参数3

参数1: 英雄技能名字(例:英雄烈火剑法)

参数2: 威力值

参数3: 计算方式(0按点数计算, 1按百分比计算)

英雄技能防御格式: H\_SetMagicDefPower 参数1 参数2 参数3

参数1: 英雄技能名字(例:英雄烈火剑法)

参数2: 威力值

参数3: 计算方式(0按点数计算, 1按百分比计算)

例子:

[@增加技能伤害]

#if

#act

SetMagicPower 雷电术 1000 0

SENDMSG 6 你的雷电术增加了1000点伤害

[@增加技能防御]

#IF

#ACT

SetMagicDefPower 雷电术 500 0

SENDMSG 6 别人使用雷电术打你抵消500点伤害

**把人物加入行会**

格式: ADDGUILDMEMBER 行会名称 人物名称(人物名称为空时把自己加入到行会)

[@main]

#ACT

ADDGUILDMEMBER 行会名称

把人物身上装备放入背包中.

格式: TakeEx (0~51)

```
#IF  
#ACT  
TakeEx 1
```

把某个地图中的玩家全部移动到另外一个地图.

```
#IF  
#ACT  
MoveMapPlay 0 3 333 333  
#SAY  
地图0中的人物已经全部移动到地图3中.
```

**把行会加入攻城列表** (攻城时间参照M2--参数设置--时间控制--申请攻城天数)

格式: ADDTOCASTLEWARLIST 城堡名称 行会名称(行会名称为\*号时所有行会加入到攻城列表) 天数(几天后开始攻城, 该参数可以为空, 为空时按照引擎设置的天数)  
注:建议使用其他攻城命令

```
[@main]  
#ACT  
ADDTOTOCastleWarlist 沙巴克 1  
SENDMSG 1 所有行会加入攻城列表
```

## 拆解物品功能

功能：可简单实现物品拆解，升级，回收等功能。  
格式：OpenItemBoxEx 标号(1-1000) 是否回收(0,1) 提示信息  
说明：标号代表要执行的脚本编号，提示信息是登录器显示的简单提示。  
放入的物品名字保存在人物的SO变量中。  
放入的物品的持久放在人物的NO变量中。  
NO中保存的持久1000=游戏中1点持久, 20000=20点持久。

例如：实现装备拆解功能。

```
[@main]
是否要把圣战戒指拆解为3个力量戒指。\
是否要把天尊戒指拆解为3个泰坦戒指。\
是否要把法神戒指拆解为3个紫碧螺戒指。\
<开始拆解/@拆解_戒指>
```

```
[@拆解_戒指]
#IF
#ACT
OpenItemBoxEx 1 1 拆解戒指类物品
```

Q-Function.txt中脚本：

```
[@GetBoxItem1]
#IF
EQUAL SO 圣战戒指
#ACT
Give 力量戒指 3
Break

#IF
EQUAL SO 天尊戒指
#ACT
Give 泰坦戒指 3
Break

#IF
EQUAL SO 法神戒指
#ACT
Give 紫碧螺 3
#ELSEACT
ReclaimItem
#ELSEASY
请放入<圣战戒指><天尊戒指><法神戒指>
```

## 拉起充值接口功能

Pullpay 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1：金额

参数2：充值方式(1. 支付宝 2. 花呗 3. 微信)      如果是上苹果商店充值就只能填写1 非苹果商店充值还是正常填写

参数3：货币ID(这里的货币ID必须后台已经配置好的ID)

参数4：上苹果商店拉起充值挡位 1 2 3 4 5 6 依次类推 根据你申请的苹果挡位来填写

比如：你后台配置的货币ID为 1:10元宝 那么元宝的ID为2 那么下面的拉起充值填写ID 必须为2

[@拉起安卓微信充值]

```
#IF  
#ACT  
Pullpay 10 3 2  
SENDMSG 6 你拉起了微信充值
```

[@上苹果商店拉起充值挡位1]

```
#IF  
#ACT  
Pullpay 10 1 2 1  
SENDMSG 6 你拉起了支付宝充值
```

:QFunction-0.txt 放到此文本下

```
[@ReCharge]  
#IF  
CHECKMONEY 10 > 9  
#ACT  
MONEY 10 - 1  
GIVE 木剑 1  
GIVE 金条 1  
SENDMSG 0 恭喜<$USERNAME>获得了充值大礼包一
```

### 播放光环效果

```
Gmexecute mobfireburn 3 348 334 12 600 0 0
```

3=地图编号

348=坐标X

334=坐标Y

12=光环类型 (1=僵尸钻的地洞 3=碎石块 4=困魔光 5=火墙 6=祖码教主裂开的石头 7=火 8=火 9=火 10=冰石块 11=地面一团火 12=禁锢光柱)

600=秒数

## 播放音乐声音

命令: PLAYSOUND 参数1 参数2 参数3

参数1:100 对应data目录下的表 cfg\_sound.xls 第一列:id 路径为:(stab\mp3\XX.MP3) 文件名不可以用中文

参数2:1 循环次数次数

参数3:0 播放模式(0播放给自己, 1播放给全服, 2播放给同一地图,, 4播放给同屏人物)

## 改变人物攻击模式

ChangeAttackMode (0~7)  
;0-全体攻击(主动攻击) 1-和平攻击(不PK) 2-夫妻攻击 3-师徒攻击 4-编组攻击 5-行会攻击 6-红名攻击 7-国家攻击

## 功能：增加脚本命令ChangeModeEx

改变人物当前模式(无敌,隐身,生命,魔法,攻击力,魔法力,道术力,攻击速度,禁止攻击,锁定,禁锢,冰冻,蛛网,防麻痹,防禁锢,防冰冻,防蛛网,麻痹,护身,吸血,吸蓝,隐身(类似隐身戒指),复活,破复活)

//格式: ChangeModeEx 模式(1-24) 时间(1-65535) 附加值(1-21亿)

//说明: 1=无敌 2=隐身 3=HP 4=MP 5=攻击力 6=魔法力 7=道术力 8=攻击速度 9=禁止攻击 10=锁定

//第三个参数无敌,隐身,禁止攻击时没有使用。

//如果是禁锢时, 第三个参数表示禁锢范围 第四个参数 , 1表示不禁锢自己 2表示禁锢自己 0或空按之前的

//11 禁锢(释放一个类似困魔咒的光圈, 敌对人物或怪物只能在这个圈子里移动, 无法走出圈子外面, 所有传送失效, 不能小退)

//12 冰冻

//13 蛛网

//14 防麻痹

//15 防禁锢

//16 防冰冻

//17 防蛛网

//18 麻痹

//19 护身(参数3:掉蓝比例控制) 参数4=伤害吸收(设置数值除以100)

//20 吸血

//21 吸蓝

//22 隐身(类似隐身戒指)

//23 复活(参数4:填1屏蔽复活提示信息)

//24 破复活

**英雄加H(只支持部分,隐身,锁定,禁锢等不支持)**

例子:

[@Test]

#IF

#ACT

ChangeModeEx 1 60

#SAY

给你1分钟的无敌时间,好好利用哦!

#If

#act

ChangeModeEx 3 60 100

#say

1分钟内, 血上限增加100

[@Main]

#if

#act

ChangeModeEx 10 88

SENDMSG 6 锁定88秒.

#ACT

ChangeModeEx 11 10 3

SENDMSG 6 你被禁锢10秒 范围3格

ChangeModeEx 12 10 5 3

**:冰冻几率 N分之一 如果参数3是5 几率为5分之一, 参数3是10, 则记录是10分之一**

SENDMSG 6 10秒内攻击目标, 可以使目标冰冻, 冰冻机率5(数字越大机率越低), 冰冻时长3秒

ChangeModeEx 13 10 5 3

**:蛛网几率 N分之一 如果参数3是5 几率为5分之一, 参数3是10, 则记录是10分之一**

SENDMSG 6 10秒内攻击目标, 可以使目标中蛛网, 中蛛网机率5(数字越大机率越低), 中蛛网时长3秒

ChangeModeEx 14 10

SENDMSG 6 10秒内可以防麻痹

ChangeModeEx 15 10

SENDMSG 6 10秒内可以防禁锢

ChangeModeEx 16 10

SENDMSG 6 10秒内可以防冰冻

ChangeModeEx 17 10

SENDMSG 6 10秒内可以防蛛网

ChangeModeEx 18 10 5 3

**:麻痹几率**

SENDMSG 6 10秒内攻击目标, 可以使目标麻痹, 麻痹机率5(数字越大机率越低), 麻痹时长3秒

ChangeModeEx 19 10 50

SENDMSG 6 护身, 扣除50%HP与50%MP有效1秒

ChangeModeEx 20 10 100 5000

**:吸血几率 百分比**

**:吸血点数 万分比**

SENDMSG 6 10秒内攻击目标, 可以吸血, 吸血机率100(数字越大机率越高 100表示每次都会吸血), 5000代表吸血百分比50%(比如攻击伤害值是10000, 50%的吸血比例, 可以吸血5000)

ChangeModeEx 21 10 100 5000

**:吸蓝几率 百分比**

**:吸蓝点数 万分比**

SENDMSG 6 10秒内攻击目标, 可以吸蓝, 吸蓝机率100(数字越大机率越高 100表示每次都会吸蓝), 5000代表吸蓝百分比50%(比如攻击伤害值是10000, 50%的吸蓝比例, 可以吸蓝5000)

ChangeModeEx 22 10

SENDMSG 6 10秒内对怪物隐身

ChangeModeEx 23 3600 3 1

SENDMSG 6 一个小时內可以复活3次,并屏蔽复活提示

ChangeModeEx 24 3600

SENDMSG 6 一个小时內可以破复活

ChangeModeEx 11 20 2 1

sendmsg 5 你禁锢的是他人, 没有禁锢自己

## 改变人物自己状态

人物格式：MAKEPOSITION  
参数1:类型 (0=绿毒 1=红毒 5=麻痺 12= 冰冻 13= 蛛网 其他无效)  
参数2:时间(秒)  
参数3:威力  
参数4:判断状态(1表示判断防全毒 防麻痺 防冰冻 防蛛网状态, 0或者空按之前的)  
英雄格式:H MAKEPOSITION 参数1 参数2 参数3 参数4  
HM. 英雄对面的怪物(人物无效)  
HP. 英雄对面的角色(怪物无效)

例：

[@绿毒]  
#ACT  
MAKEPOSITION 0 10  
#SAY  
你被绿毒了

[@红毒]  
#ACT  
MAKEPOSITION 1 10  
#SAY  
你被红毒了

[@麻痺]  
#ACT  
MAKEPOSITION 5 10 10  
#SAY  
你被麻痺了

[@冰冻]  
#ACT  
MAKEPOSITION 12 10  
#SAY  
你被冰冻了

[@蜘蛛]  
#ACT  
MAKEPOSITION 13 10  
#SAY  
你被蜘蛛缠绕

## 文本操作类

### 功能：创建文本文件

在指定位置建立一个文本文件.  
注意：文件保存在\Envir目录中.

例子：  
[@main]  
#IF  
#ACT  
CreateFile .. \QuestDiary\NewFile.txt  
#\$AY  
在Envir\QuestDiary目录中建立了一个文件.

### 功能：写入指定文本文件

功能：把字符串写入到指定的文本文件中, 可以指定写入行.  
格式: AddTextListEx 路径 字符串 行(0-65535)

例子：  
[@main]  
#IF  
#ACT  
AddTextListEx .. \TestList.txt <\$USERNAME> 0

### 功能：从文件中随机取文本

格式: GETRANDOMLINETEXT 文件 字符串变量 指定行(0或空是随机一行, 大于0是取指定行)

例子：  
[@Main]  
#If  
#Act  
GETRANDOMLINETEXT .. \QuestDiary\装备列表.txt S0  
#\$ay  
取回的文本是: <\$STR(S0)>

### 功能：读取文本文件中的内容到变量中.

格式: GetListString 文件路径 行号(行号从0开始) 变量1 变量2  
说明: 变量2可以不需要, 当读取变量2时文本单行的内容必须是以下格式:  
人物1:10  
人物2:20

例子：  
[@main]  
#IF  
#ACT  
GetListString .. \QuestDiary\测试.txt 5 A10 N10

### 功能：取字符串在列表中的下标.

格式: GetStringPos 路径 字符串

说明：返回值放在人物的N0变量中, 如果值= 9999999说明没有找到  
其他：返回值可以通过EQUAL做条件检测

[@main]  
#IF  
#ACT  
GetStringPos .. \QuestDiary\测试.txt 管理员  
SendMsg 5 字符串在列表中的位置:<\$STR(N0)>

### 功能：从文件中随机获取一行字符串

格式: GetRandomText 文件路径 变量(S0--S99) 指定行(0-10000)  
说明：没有指定行时随机取某一行的字符串.

例如:随机取一行字符串到S10中.  
[@Main]  
#IF  
#ACT  
GetRandomText .. \QuestDiary\测试.txt S10  
SendMsg 5 取出的字符串是:<\$STR(S10)>

例如:取特定行的字符串.

[@Main]  
#IF  
#ACT  
GetRandomText .. \QuestDiary\测试.txt S10 5  
SendMsg 5 取出的字符串是:<\$STR(S10)>

### 功能：清除列表内容

命令格式: CLEARNAMELIST namelist.txt

;清除列表  
[@Clearnamelist]  
#IF  
#ACT  
CLEARNAMELIST .. \QuestDiary\namelist.txt  
#\$AY  
列表已被清除

### 功能：删除文本某一行，保留行号

格式: DelText 文本路径 行数 删除模式(0=不保留删除行 1=保留删除行为空行)

**功能:** 从指定文件中删除字符串和从指定文件中增加字符串, 新格式老格式都可以使用。

**格式:**  
AddTextList 文件位置 字符串  
DelTextList 文件位置字符串

;增加字符串  
[@Test老格式]  
#IF  
#ACT  
AddTextList ..\TestList.txt 您的名字

[@Test新格式]  
#IF  
#ACT  
AddTextList ..\TestList.txt 您的名字您的性别

;删除字符串  
[@Test老格式]  
#IF  
#ACT  
DelTextList ..\TestList.txt 您的名字

[@Test1新格式]  
#IF  
#ACT  
DelTextList ..\TestList.txt 您的名字 您的性别

;

**功能:** 检查字符串是否在指定文件中

[@IF格式\_不区分大小写]  
#IF  
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\充值系统\10元卡号.txt <\$STR(\$\$2)>  
#\$SAY  
<\$STR(\$\$2)>在列表中  
#ELSE SAY  
<\$STR(\$\$2)>不在列表中

[@新格式\_区分大小写]  
#IF  
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\充值系统\10元卡号.txt <\$STR(\$\$2)> <\$STR(\$\$3)>  
#\$SAY  
卡号密码正确  
#ELSE SAY  
卡号密码错误

\$\$2和\$\$3的值在“10元卡号.txt”文本中以空格分开

;

**检查字符串是否在指定文件中 包含检测 检测的字符串不需要完全相同, 文件里的字符包含检测的字符, 就会成功**

[@CheckContainsTextList]  
#IF  
CheckContainsTextList ..\QuestDiary\充值系统\10元卡号.txt <\$STR(\$2)>  
#ACT  
SENDMSG 6 列表文件中某一行字符包含<\$STR(\$2)>  
#ELSE ACT  
SENDMSG 6 列表文件中某一行字符不包含<\$STR(\$2)>

[@CheckContainsTextListEx]  
#IF  
CheckContainsTextListEx ..\QuestDiary\充值系统\10元卡号.txt <\$STR(\$2)>  
#ACT  
SENDMSG 6 列表文件中某一行字符完全匹配<\$STR(\$2)>  
#ELSE ACT  
SENDMSG 6 列表文件中某一行字符不匹配<\$STR(\$2)>

CheckContainsTextList 和 CheckContainsTextListEx 区别

CheckContainsTextList 列表中, 是否包含被检测的字符

CheckContainsTextListEx 被检测的字符是否包含列表中的某一行内容

;

**功能:** 读取文本单行多列

格式: GetListStringEx 文本路径 行号 写入变量 符号(默认为空)

例子:  
[@读文本多列]  
#IF

#ACT  
AddTextListEx ..\QuestDiary\测试.txt 战士\*100\*法师\*200\*道士\*300 0  
GetListStringEx ..\QuestDiary\测试.txt 0 \$\$读取列 \*  
SENDMSG 0 ---<\$STR(\$\$读取列0)>---<\$STR(\$\$读取列1)>---<\$STR(\$\$读取列2)>---<\$STR(\$\$读取列3)>---<\$STR(\$\$读取列4)>---<\$STR(\$\$读取列5)>

;

**人物操作类**

;

**功能:** 检测人物名单

[@检测名字在文本]  
#IF  
CHECKNAMELIST ..\QuestDiary\测试.txt  
#ACT  
SendMsg 0 名字在文本  
#ELSE ACT  
SendMsg 0 名字不在文本

;

**功能:** 增加人物ID在列表中

CHECKACCOUNTLIST 检测账号唯一ID (非登录账号ID)  
ADDACCOUNTLIST 增加账号唯一ID (非登录账号ID)

例子：

```
#IF  
CHECKACCOUNTLIST ..\QUESTDIARY\测试.TXT  
#act  
SENDMSG 0 在里面  
#ELSEACT  
SENDMSG 0 不在里面  
  
#IF  
#Act  
ADDACCOUNTLIST ..\QUESTDIARY\测试.TXT
```

-----  
功能：删除人物ID在列表中

例子：

```
[@DelAccountList]  
#IF  
#Act  
DELACCOUNTLIST AccountList.txt
```

-----  
功能：增加人物名在列表中

格式：

```
[@AddNameList]  
#IF  
#Act  
ADDNAMELIST NameList.txt
```

-----  
功能：删除人物名在列表中

格式：

```
[@DelNameList]  
#IF  
#Act  
DELNAMELIST NameList.txt
```

-----  
功能：增加人物IP在列表中

例子：

```
[@AddIPList]  
#IF  
#Act  
ADDIPLIST IPList.txt
```

-----  
功能：删除人物IP在列表中

例子：

```
[@DelIPList]  
#IF  
#Act  
DELIPLIST IPList.txt
```

## 检测星期命令

功能：DAYOFWEEK 测试星期(MON\TUE\WED\THU\FRI\SAT\SUN)

[@MAIN]

<星期一/@星期一> <星期二/@星期二> <星期三/@星期三> <星期四/@星期四>\<星期五/@星期五> <星期六/@星期六> <星期天/@星期天>\

[@星期六]

#If

DAYOFWEEK SAT

#SAY

今天是星期六！

#ELSE SAY

今天不是星期六！

[@星期五]

#If

DAYOFWEEK FRI

#SAY

今天是星期五！

#ELSE SAY

今天不是星期五！

[@星期四]

#If

DAYOFWEEK THU

#SAY

今天是星期四！

#ELSE SAY

今天不是星期四！

[@星期三]

#If

DAYOFWEEK WED

#SAY

今天是星期三！

#ELSE SAY

今天不是星期三！

[@星期二]

#If

DAYOFWEEK TUE

#SAY

今天是星期二！

#ELSE SAY

今天不是星期二！

[@星期一]

#If

DAYOFWEEK MON

#SAY

今天是星期一！

#ELSE SAY

今天不是星期一！

[@星期天]

#If

DAYOFWEEK SUN

#SAY

今天是星期天！

#ELSE SAY

今天不是星期天！

功能：  
完美封号系统

格式：  
SETRANKLEVELNAME %s封号  
想人物名字与封号分行显示，只需在%s后面加上\，如：%s\封号

```
=====
[@NAME]
#IF
#ACT
SETRANKLEVELNAME %s\[封号]
#SAY
你的名字后面已经加上[封号]了
```

功能：检测性别

格式：

男： gender man  
女： gender woman

;=====

[@man]  
#IF  
gender man  
#SAY  
你是男人。  
#ELSE SAY  
你不是男人。

[@woman]  
#IF  
gender woman  
#SAY  
你是女人。  
#ELSE SAY  
你不是女人。

;-----  
功能：更换性别。

格式： CHANGEGENDER 性别(男 0 女 1)

;=====

[@toman]  
#IF  
#ACT  
CHANGEGENDER 0  
#SAY  
呵呵， 你已经变成一位猛男了。 \\

[@towoman]  
#IF  
#ACT  
CHANGEGENDER 1  
#SAY  
呵呵， 你已经变成一位淑女了。 \\

功能：更改人物颜色

格式：CHANGENAMECOLOR 颜色代码(0~255)

服务端Mir200\Envir\Data

cfg.colour.style.xls (移动端)  
cfg.colour.style-win32.xls (PC端)

可自定义设置颜色ID

```
;=====
;设置人物的名称颜色
[@changeexp0]
#IF
#ACT
CHANGENAMECOLOR 2
#SAY
你的颜色已改变。
;=====< /FONT>
```

功能：更改头发类型

格式：

```
;=====
[@ChangeHair]
#if
#act
HAIRSTYLE 0
#say
你的头发已更改
;=====< /FONT>
```

## 查看人物角色面板

查看自己面板ID: 101=装备 102=状态 103=属性 104=技能 105=生肖 106=称号 1011=时装

查看别人面板ID: 101=装备 106=称号 1011=时装

查看自己格式:OPENWINDOWS 面板ID

查看别人面板:VIEWPLAYER 角色UID

例子如下:

```
[@查看别人面板]
#IF
#act
;因为人物ID比较长，不要写入到N变量
MOV S$角色ID <$USERID>
VIEWPLAYER <$STR($角色ID)> 101
SENDMSG 0 你打开了别人装备面板
```

例子如下:

```
[@查看自己格式]
#IF
#ACT
OPENWINDOWS 101
SENDMSG 6 你打开了装备面板
```

## 检测地图相同怪物数量

格式: CheckMapSameMonCount 地图名称 怪物名称 控制符(<,>,=)数量是否忽略怪物名称后面的数字(0=检测数字, 1=不检测数字)

```
[@Main]
#IF
CheckMapSameMonCount 3 稻草人 > 10
#SAY
土城的稻草人大于10个
```

## 检测当前被攻击者身上状态

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 1
#SAY
当前攻击目标魔法盾持续中
```

```
[@test1]
#IF
P.CheckHumanState 1
#SAY
当前目标魔法盾持续中
```

## 毒素武器

使用方法:\Envir\UserData\PoisonWeapon.txt

格式：武器名称 成功几率 减HP值 基本时间 扩展时间

成功率100以下时设置多少就是多少的成功率例如:80就是80%的成功率50就是50%的成功率

扩展时间是一个随即值，假如设置为10那么它的值就是1-10之间的值。持续时间=基本时间+扩展时间所产生的随机值

例如:木剑 90 10 10 5

永久增加人物属性点

格式: USEBONUSPOINT 属性位置 (1-14) 控制符 (+, -, =) 点数 模式(0或空=上下限都加 1=下限 2=上限)  
1-攻击力 2-魔法力 3-道术力 4-防御力 5-魔防力 6-生命值 7-魔法值 8-准确 9-躲避 10-防御下限 11-防御上限 12-魔御下限 13-魔御上限

例子:

```
[@Main]  
#ACT  
USEBONUSPOINT 1 + 20  
SENDMSG 7 你的攻击力上下限增加20点.
```

```
[@Main]
```

```
#ACT  
USEBONUSPOINT 1 + 20 1  
SENDMSG 7 你的攻击力下限增加20点.
```

```
[@Main]
```

```
#ACT  
USEBONUSPOINT 1 + 20 2  
SENDMSG 7 你的攻击力上限增加20点.
```

功能：清理地图上指定名字的物品。

格式：

CLEARITEMMAP 地图 X Y 范围 物品名称 (清除地图物品，不带物品名称则清除所有)

说明： 物品名字等于\*时表示指定范围内的所有物品。

;清除盟重安全区内的回城卷

```
[@main]
#IF
#ACT
CLEARITEMMAP 3 330 330 10 回城卷
#SAY
盟重安全区内的回城卷都被清除了。
```

;清除盟重安全区内所有物品

```
[@main]
#IF
#ACT
CLEARITEMMAP 3 330 330 10
#SAY
盟重安全区内的所有物品都被清除了。
```

功能：清除人物转生数据(即人物转生后恢复到未转生状态)

格式：

=====

[@ClearRenewLevel]

#IF

#ACT

RestRenewLevel

## 清除地图中的怪物

功能：

用于清除指定地图里的怪物，人物的宝宝不在此范围以内，禁止清除怪物列表中的怪物不会被清除。  
此功能一般用于动态刷怪方式，在有人的地图出现怪物，没人时地图上的怪物全部清除，以大大节约机器资源。

命令格式：

CLEARMAPMON 地图号

例子：

```
#ACT  
CLEARMAPMON D717  
#say  
<返回/@main>
```

功能：清理地图上指定名字的物品.

格式：CLEARITEMMAP 地图 X Y 范围 物品名称 (清除地图物品，不带物品名称则清除所有)

说明：物品名字等于\*时表示指定范围内的所有物品.

;清除盟重安全区内的回城卷

```
[@main]
#IF
#ACT
CLEARITEMMAP 3 330 330 10 回城卷
#SAY
盟重安全区内的回城卷都被清除了。
```

清除盟重安全区内所有物品

```
[@main]
#IF
#ACT
CLEARITEMMAP 3 330 330 10
#SAY
盟重安全区内所有物品都被清除了。
```

功能：游戏中打开网站。  
格式：OpenWebSite 网站

#IF  
#ACT  
OpenWebSite http://www.996m2.com

## 新手界面引导功能

### 主界面ID查询

格式:Navigation 参数1 参数2 参数3

参数1: 界面ID(主界面ID;0=NPC面板;1=角色背包;2= 角色界面;3=英雄背包;40=英雄头像;200=PC端下方3个按钮;任务主窗口引导=任务的ID 9-12=商城面板 201=右下角切换按钮 202=玩家主面板 203=英雄主面板)  
参数2: 按钮ID(每个界面自己定义的ID) 例如: <Text | id=221 | x=25 | y=20 | color=255 | size=18 | text=NPC面板提示 | link=@NPC面板提示> id=221就是NPC按钮ID  
当参数1= (9-12=商城面板) 参数2=商城序号ID  
当参数1= (202=玩家主面板) 参数2=人物1-6装备界面页签  
当参数1= (203=英雄主面板) 参数2=英雄1-6装备界面页签  
参数3: 文字内容 支持前端标签必须以widget:开头(范例:widget:<TIMEPIPS|time=5>)

-----  
前端标签例子:

Navigation 201 1 widget:<RTText | text=这是一行\蓝色的引导 | size=16 | color=254 | x=-60 | y=-20><TIMEPIPS | 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

-----

PC端下方3个按钮引导: (角色=100 背包=101 技能=102)

//:例子

[@PC角色按钮引导]

#IF

#ACT

Navigation 200 100 角色按钮引导

-----

[@PC背包按钮引导]

#IF

#ACT

Navigation 200 101 背包按钮引导

-----

[@PC技能按钮引导]

#IF

#ACT

Navigation 200 102 技能按钮引导

-----

存入英雄背包按钮引导: (-1 存入英雄背包/存入人物背包)

//:例子

[@存入英雄背包引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 7 1

Navigation 1 -1 存入英雄背包

-----

[@存入人物背包引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 47 1

Navigation 3 -1 存入人物背包

-----

//:英雄新手头像引导: (1-英雄头像 2-状态 3-背包 4-召唤/收回)

//:例子

[@英雄头像引导]

#IF

#ACT

Navigation 40 1 头像引导

-----

[@英雄状态引导]

#IF

#ACT

Navigation 40 2 状态引导

-----

[@英雄背包引导]

#IF

#ACT

Navigation 40 3 英雄背包

-----

[@英雄召唤引导]

#IF

#ACT

Navigation 40 4 英雄召唤-收回

-----

//:商城物品引导

//:例子

[@商城物品引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 9 1

Navigation 9 -1 一心一意

-----

//:右下角切换按钮引导

//:例子

[@右下角引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 201 1

Navigation 201 -1 右下角切换按钮

-----

//:玩家装备栏界面引导

//:例子

[@玩家装备引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 1 1

Navigation 202 -1 玩家装备栏

-----

//:英雄装备栏界面引导

//:例子

[@英雄装备引导]

#IF

#ACT

OPENHYPERLINK 41 1

Navigation 203 -1 英雄装备栏

```

;-----[@NPC面板引导]
//:例子
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Text|id=221|x=25|y=20|size=18|color=251|text=NPC面板提示|link=@NPC面板提示>
<Text|x=22.0|y=64.0|color=251|size=18|text=背包物品唯一ID指引提示|link=@背包物品唯一ID指引提示>
<Text|x=20.0|y=108.0|color=251|size=18|text=角色面板装备位置指引提示|link=@角色面板装备位置指引提示>

[@NPC面板提示]
#IF
#ACT
//:0代表NPC主界面ID  221代表NPC按钮
Navigation 0 221 NPC面板提示
SENDMSG 0 增加成功
BREAK

[@背包物品唯一ID指引提示]
#IF
#act
//:打开背包 7 1
OPENHYPERLINK 7 1
//:1代表引导背包ID  31601代表背包物品唯一ID
Navigation 1 31601 背包界面提示

[@角色面板装备位置指引提示]
#IF
#act
OPENHYPERLINK 1 1
//:2代表角色面板      0代表装备位置
Navigation 2 0 角色界面提示

;-----[@主界面按钮引导提示例子]
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Text|x=237.0|y=17.0|color=255|size=18|text=主界面提示|link=@主界面提示>

[@主界面提示]
#IF
#act
//:103代表主界面左下的ID  333代表界面按钮ID
Navigation 103 333 主界面提示

//:QManage.txt
[@Login]
#IF
Equal <$CLIENTFLAG> 2
#ACT
MOV S$主界面按钮
<Button|id=333|x=328|y=65|pimg=private/main/Button_3/1900012059.png|mimg=private/main/Button_3/1900012058.png|color=255|nimg=private/main/Button_3/1900012058.png|link=@商城>
ADDBUTTON 103 7 <$STR(S$主界面按钮)>

;-----[引 导 主 窗 口 id]

-- 101 主界面左上
-- 102 主界面右上
-- 103 主界面左下
-- 104 主界面右下
-- 105 主界面左中
-- 106 主界面上中
-- 107 主界面右中
-- 108 主界面下中
-- 0 NPC面板
-- 1 角色背包
-- 2 角色界面
-- 3 英雄背包
-- 9 商城-装饰(按钮ID=商城序号ID)
-- 10 商城-补给(按钮ID=商城序号ID)
-- 11 商城-强化(按钮ID=商城序号ID)
-- 12 商城-好友(按钮ID=商城序号ID)
-- 40 英雄头像(按钮ID:1=头像, 2=状态, 3=背包, 4=召唤/收回)
-- 41 英雄装备位(按钮ID=装备位置)
-- 110 任务导航栏(按钮ID=任务ID)
-- 200 PC端下方3个按钮(按钮ID:100=角色按钮, 101=背包按钮, 102=技能按钮)
-- 201 右下角切换按钮
-- 202 玩家主面板

-- 212 角色属性
-- 213 角色技能
-- 214 角色称号
-- 215 角色时装
-- 231-235 角色英雄
-- 203 英雄主面板
-- 当参数1= (202=玩家主面板)  参数2=人物101-104内功界面页签; 1001为顶部基础页签; 1002为顶部内功页签
-- 当参数1= (203=英雄主面板)  参数2=英雄101-104内功界面页签; 1001为顶部基础页签; 1002为顶部内功页签
-- 当参数1= (204=玩家经络面板)  参数2=人物1-5经络页签
-- 当参数1= (205=英雄经络面板)  参数2=英雄1-5经络页签

```

## 游戏面板调用

### OPENHYPERLINK 参数1 参数2

参数1:面板ID  
参数2:1= 打开面板重复点按钮不会关闭,除非主动点关闭按钮(一般做任务配合新手引导用到) 2=关闭当前面板

例子:

```
[@打开界面]
#IF
#ACT
OPENHYPERLINK 1
Sendmsg 6 打开了装备栏面板
```

[@任务状态打开界面]

```
#IF
#ACT
OPENHYPERLINK 1 1
Sendmsg 6 打开了装备栏面板
```

[@关闭界面]

```
#IF
#ACT
OPENHYPERLINK 1 2
Sendmsg 6 关闭了装备栏面板
```

-----  
1 角色-装备

2 角色-状态

3 角色-属性

4 角色-技能

5 角色-称号

6 角色-首饰盒

7 背包

8 换肤

9 商城-热销

10 商城-装饰

11 商城-功能

12 商城-节日

13 行会-主界面

14 行会-成员列表

15 行会-行会列表

16 邮件

17 组队

18 附近玩家

19 装扮

20 设置-保护

21 设置-拾取

22 设置-战斗

23 设置-基础

24 小地图

25 技能设置

26 充值

27 拍卖行

28 好友

29 退出

30 打开创建行会界面

31 打开行会(智能打开)

32 排行榜面板

33 面对面交易面板

34 强制小退

35 交易行

36 切换按钮

37 时装界面

110 1 展开任务栏 (不填写参数2, 自动收缩)

110 2 折叠任务栏 (不填写参数2, 自动收缩)

111 盒子礼包面板

112 1 展开小地图 (不填写参数2, 自动收缩)

112 2 折叠小地图 (不填写参数2, 自动收缩)

113 PC分辨率面板

114 PC表情发送面板

116 玩家/怪物显示面板

300 新内挂面板

401 内功状态

402 内功技能

403 内功经络

404 内功连击

501 英雄内功状态

502 英雄内功技能

503 英雄内功经络

504 英雄内功连击

-----英雄面板-----

41 英雄-装备

42 英雄-状态

43 英雄-属性

44 英雄-技能

45 英雄-称号

46 英雄-首饰盒

47 英雄-背包

48 英雄-时装界面

## 烟花效果

SHOWEFFECT 类型(79~86)

QFunction=0 下增加如下:

```
[@StdModeFunc79]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 79
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc80]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 80
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc81]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 81
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc82]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 82
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc83]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 83
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc84]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 84
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc85]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 85
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc86]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 86
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放烟花咯、大家快去欣赏哦。

[@StdModeFunc87]
#IF
#ACT
Gmexecute showeffect 87
SENDMSG 0 <$USERNAME>在:%m%x:%y处放庆典蛋糕了!大家快去看拉
```

## 物品添加标记

位置介绍: (-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备)

检测标记格式:CheckItemFlag 装备位置 标识(1-32)

添加标记格式:SetItemFlag 装备位置 标识(1-32) 状态(0, 1) 0或为空=清除 1= 添加

### 物品位置

[@检测标记]

#IF

CheckItemFlag 0 32

#ACT

SENDMSG 6 你的衣服有32的标识

BREAK

[@添加标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 32 1

SENDMSG 6 你的衣服添加了32标识

[@清除标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 32 0

SENDMSG 6 你把衣服清除了32标记

功能：特修装备，在物品规则列表中限制物品的不会被修理

格式：RepairAll

该命令是检测命令，会自动扣除金币。

ActRepairAll

该命令是操作命令，不会扣金币

如果无法修理：

1. 金币不够
2. 需要修理的物品设置不允许修理的物品规则
3. 该NPC文件头没有加上允许修理的代码。例如修理衣服需要加上 +10 +11

;特修装备

```
(@repair @s_repair )
```

```
+10
```

```
+11
```

```
+15
```

```
+15
```

```
+27
```

```
+28
```

```
+5
```

```
+6
```

```
+22
```

```
+24
```

```
+26
```

```
[@main]
```

```
#IF
```

```
RepairAll
```

```
#SAY
```

```
你的装备修好了.
```

```
#ELSE SAY
```

```
你是不是没有钱啊.
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
ACTREPAIRALL
```

```
#SAY
```

```
你的装备修好了.
```

## 用脚本命令释放技能

有作施展格式: ReleaseMagic 参数1 参数2 参数3 参数4

无动作施展格式: ReleaseMagicEX 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1:释放技能id

参数2:0=普通技能 1=强化技能

参数3:技能等级

参数4:1=攻击目标 2=自身 5=对当前伤害的目标触发技能 (在伤害前AttackDamage 触发里面)

注:英雄使用时命令前面加H.

```
[@Attack]
#if
#act
ReleaseMagicEx 11 0 3 1
SENDMSG 6 你的物理攻击触发了1次3级雷电术
```

```
[@Magicattack]
#IF
Equal <$CURRRUSEMAGICID> 11
#ACT
ReleaseMagicEx 33 0 3 1
SENDMSG 6 你的雷电术触发了,1次3级雷电术冰咆哮
```

```
#IF
Equal <$CURRRUSEMAGICID> 11
#ACT
ReleaseMagicEx 2 0 3 2
SENDMSG 6 你的雷电术攻击为自己释放了一次3级治疗术
```

## 百分比计算

格式: PERCENT N1 N2 N3 即 $N1=(N2/N3)*100$

```
[@百分比计算]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#act
MOV N1 0
MOV N2 100
MOV N3 10
PERCENT N1 <$str(n2)> <$str(n3)>
GuildNoticeMsg 250 0 -<$STR(N1)>
```

## 离线挂机

离线挂机时间天, 小时, 分钟, 秒常量  
<\$OFFLINEDAYS> 离线多少天  
<\$OFFLINEHOURS> 离线多少消失  
<\$OFFLINEMINS> 离线多少分钟  
<\$OFFLINESECS> 离线多少秒

(@@offlinemsg)  
[@main]  
欢迎使用我提供的挂机功能, 使用此功能可以让你不必开电脑, \  
就可以进行泡点。\  
点击开始挂机后, 可输入一段留言信息给你的朋友。\  
<开始挂机/@offlinemsg>

[@@offlinemsg]  
#if  
ISDUPMODE  
#say  
请找一个空位置, 不能与别人站在一起。\\  
<返回/@main>  
#act  
break

#if  
INSAFEZONE  
#elseact  
break  
#elsesay  
请在安全区找一个位置站好, 不能会被别人杀的。\\  
<返回/@main>

#IF  
checklevelex > 0  
#act  
OFFLINEPLAY 100 ;这100是说100分钟被踢下线! 第一种离线命令  
OFFLINEPLAY 12 5000 ;说明1分钟可以获得5000经验。可以获得12分钟时间

(\* ) 使用离线挂机功能, 一定要在玩家退出游戏时候关闭所有定时器!

## 称号系统

称号ICON路径: stab\res\private\title\_icon

StdMode=70

Name 称号的名称, 该名称外观是否显示, 由Reserved字段控制

Shape 称号编号, 触发用的(shape 编号从1开始)

Color 颜色 0'255

Reserved 显示DB中的名字 (0默认显示名字+图标 1不显示数据库的称号名字 2不显示数据库的称号名字和头顶图标 )

Anicount 大于0时, 无需设置为当前称号, 属性就可以叠加到人物。等于0时, 需要设置为当前称号, 该称号的属性才会叠加到人物

Looks 称号图片的开始位置

DuraMax 可使用时间, 单位小时

其他就等同于装备属性

玩家改变使用称号或刚上线有使用到称号, 触发: QFunction的

人物: [@TitleChanged\_X]

英雄: [@HeroTitleChanged\_X]

X代表物品cfg\_equip.xls中的Shape字段

玩家取消使用称号时, 触发: QFunction的

人物: [@Untitled\_X]

英雄: [@HeroUntitled\_X]

X代表物品cfg\_equip.xls中的Shape字段

比如

[@TitleChanged\_1]

#IF

#ACT

伟大的【沙巴克城主】上线了

---

第三步: 使用脚本命令增加人物称号

称号对应NPC命令:

检测人物是否有某个称号

CHECKTITLE 称号名称(也就是在物品数据库增加的那个称号物品名称)

增加人物称号

CONFERTITLE 称号名称(也就是在物品数据库增加的那个称号物品名称) 是否设置为当前称号(1=设置为当前称号)

删除人物称号

DEPRIVETITLE 称号名称(也就是在物品数据库增加的那个称号物品名称, 多个称号请用,逗号隔开批量删除)

[@增加称号]

#IF

CHECKFENGHAOCOUNT > 29

#ACT

SENDMSG 6 已经有了所有称号

BREAK

#IF

NOT CHECKTITLE 巅峰战神 //检测没有这个称号

#ACT

CONFERTITLE 巅峰战神 //授予称号

#ELSEACT

SENDMSG 6 已经有了该称号

[@删除称号]

#IF

CHECKTITLE 巅峰战神

#ACT

DEPRIVETITLE 巅峰战神,巅峰法神,巅峰道神 //批量删除称号

;DEPRIVETITLE ALL //删除所有称号

功能: 检查玩家所有称号的数量

格式: CHECKFENGHAOCOUNT 操作符(<, >, =) 数量(0~30)

称号改变属性及时刷新

称号物品DuraMax=0时, 称号可以无限时间使用

赋予新称号, 将标注为未使用状态, 激活称号后才开始计时

## 移动内挂按钮到游戏主界面

data\cfg\_setup.xls表中增加字段



### L列

(图标坐标) 主界面位置103#移动端坐标X#移动端坐标Y#职业(0=战 1=法 2=道3=三职业) | 主界面位置103#PC端坐标X#PC端坐标Y#职业(0=战 1=法 2=道 3=三职业) < /FONT> </FONT>

mainpos

例子:103#900#500#3|103#150#150#3

### M列

(图标路径) 移动端默认图标路径#移动端按下图标路径|PC端默认图标路径#PC端按下图标路径

imgpath

public/1900000550.png#public/1900000551.png|public/1900000550.png#public/1900000551.png

## 新内挂游戏界面显示内挂图标说明

主界面显示开关图标

图片格式:(正常&按下&职业)

图片格式:(图片编号#主界面ID#横向偏移#纵向偏移|PC&按下显示[图片编号#主界面ID#横向偏移#纵向偏移|PC]&职业显示[0-2])

图片默认路径res\private\new\_setting\icon

示例一(开显示): 1900015210.png#107#0#-62|1900015210.png#107#0#-62

示例一(开关显示): btnbg.png#107#0#-62|btnbg.png#107#0#-62&btng.png#107#0#-62|btng.png#107#0#-62

示例一(分职业开关显示): btnbg.png#107#0#-62|btnbg.png#107#0#-62&btng.png#107#0#-62|btng.png#107#0#-62&1

功能：回到最近经过的城市安全区。  
说明：可方便制作回城石  
格式：GoHome

```
[@main]  
#if  
#act  
GoHome  
#say  
你已经回城了
```

[移动复制](#)

```
[@main]
#IF
#ACT
MIRCOPY 996M2.COM
SENDMSG 6 你当前复制的内容为:996M2.COM
```

### 穿人穿怪

人物格式: THROUGHHUM 参数1 参数2 参数3

英雄格式: 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  
ThroughHum 3 60 0  
SendMsg 5 人物60秒之内可随意穿人穿怪.
```

## 精准爆率(GOM)

爆率配置1和2都可以混用

;支持老爆率和精准爆率混合使用，都支持物品名称后面加上QF触发  
;功能：杀死怪物时，触发QF脚本 检测人物数据后决定是否爆出物品  
;命令：ALLOWDROP 参数1（默认参数1=0）  
;参数1：0=不允许掉落物品 1=允许掉落物品  
;常量：<\$CURRETMNAME> 杀死怪物正在爆出的物品名称  
;触发：在爆率中装备名字后面加|@触发字段 如：1/10 开天|@爆开天触发检测  
;1/10 强效魔法药|@爆稀有装备检测 触发规则：需要命中这1/10几率 才到触发QF里的 @爆稀有装备检测 这个字段  
;精准爆率有两种语句 #CASE和#IF  
;不支持自定义变量，其他变量都支持  
;一但加上触发，该物品，如果是被大刀或弓箭手等等非人物杀死的是不会爆的，因为只有人物才能触发脚本，人物杀死的才会根据脚本是否爆出  
1/10 强效魔法药|@爆稀有装备检测  
1/1 强效金创药  
1/1 强效金创药  
1/2 强效金创药  
1/3 强效金创药  
1/4 强效金创药  
1/4 强效金创药  
  
;  
;  
;  
-----CASE用法 检测N10变量-----  
#CASE N10|1 RANDOM  
-----CASE用法 检测N10等于100时爆物品，一但触发该爆率时N10变量值“|”后面值参数，参数=1 清空变量 参数=0 不清空 默认不清空（“RANDOM”该参数可选，可以加或者不加，如果加上“RANDOM”表示在括号里随机抽取一个物品爆出，括号里的几率也无效）  
100  
(  
1/1 太阳水|@爆稀有装备检测  
1/1 木剑|@爆稀有装备检测  
1/1 S10|@爆稀有装备检测  
;物品名称也支持变量，必须是字符变量，每次物品爆出后，该变量清空  
)  
  
-----CASE用法 检测N10等于101时爆物品，一但触发该爆率时N10变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
101  
(  
1/1 回城卷  
1/1 随机传送卷  
1/1 A10  
;物品名称也支持变量，必须是字符变量，每次物品爆出后，该变量清空  
)  
  
-----CASE用法 检测N10等于102时爆物品，一但触发该爆率时N10变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
102  
(  
1/1 强效太阳水  
1/1 A11  
;物品名称也支持变量，必须是字符变量，每次物品爆出后，该变量清空  
)  
  
;  
;  
;  
-----CASE用法 检测M10变量-----  
#CASE M10  
-----CASE用法 检测M10等于10时爆物品，一但触发该爆率时M10变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
10  
(  
1/1 重盔甲(男)  
1/1 重盔甲(女)  
1/1 S100  
;物品名称也支持变量，必须是字符变量，每次物品爆出后，该变量清空  
)  
  
-----CASE用法 检测M10等于11时爆物品，一但触发该爆率时M10变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
11  
(  
1/1 魔法长袍(男)  
1/1 魔法长袍(女)  
)  
  
-----CASE用法 检测M10等于12时爆物品，一但触发该爆率时M10变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
12  
(  
1/1 灵魂战衣(男)  
1/1 灵魂战衣(女)  
)  
  
;  
;  
;  
-----IF用法 检测N20变量 大于100 并且小于110-----  
;检测符号支持 大于:> 小于:< 等于:= 不等于:<> 大于等于:>= 小于等于:<= 如果是字符变量只支持等于和不等于两个检测符  
;---#IF [N20 > 100, N20 < 110|参数] 参数=1 清空变量 参数=0 不清空 默认不清空（“RANDOM”该参数可选，可以加或者不加，如果加上“RANDOM”表示在括号里随机抽取一个物品爆出，括号里的几率也无效）  
#IF [N20 > 100, N20 < 110|1] RANDOM  
(  
1/1 井中月|@爆稀有装备检测  
1/1 炼狱|@爆稀有装备检测  
1/1 A110  
1/1 A111  
1/1 S100  
;物品名称也支持变量，必须是字符变量，每次物品爆出后，该变量清空  
)  
  
-----IF用法 检测N21变量 大等于100时爆物品，一但触发该爆率时N21变量值自动归0，如果是字符变量自动为空  
#IF [N21 >= 100]  
(  
1/1 裁决之杖  
1/1 魔杖  
)

```
;-----IF用法 检测N22变量 大于100时爆物品，一但触发该爆率时N22变量值自动归0，如果是字符变量自动为空
#IF [N22 > 100]
(
1/1 骨玉权杖
)

;-----IF用法 检测N23变量等于100时爆物品，一但触发该爆率时N23变量值自动归0，如果是字符变量自动为空
#IF [N23 = 100]
(
1/1 无极棍
)
```

例子1：  
QF中脚本例子：

```
[@爆出稀有装备检测]
#OR
equal <$CURRTEMNAME> 屠龙
equal <$CURRTEMNAME> 嗜魂法杖
equal <$CURRTEMNAME> 裁决之杖
#act
goto @爆出稀有装备条件检测
break

[@爆出稀有装备条件检测]
#if
large U3 1999
#act
;U3充值记录大于2000元，则允许此物品掉落
ALLOWDROP 1
break
#elseact
;小于2000，不允许掉落
ALLOWDROP 0
```

## 绘制主界面的魔法球血球效果

格式: PLAYMAGICBALLEFFECT 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9

参数1: 图片开始序号 图片路径: res\private\ 移动端: mhp\_ui PC端: mhp\_ui\_win32 (图片前缀名字: fhp\_:HP整圆形 hp\_: HP半圆形 mp\_: MP半圆形)  
参数2: 播放张数  
参数3: 播放速度(毫秒)  
参数4: 有效时间(秒 -1时永久有效)  
参数5: 类型(0=HP 1=MP 2=FHP)  
参数6: 绘制高度(0=完整绘制 1=按照HP或者MP的高度绘制)  
参数7: 微调坐标X  
参数8: 微调坐标Y  
参数9: 显示缩放比例 (填写的数值除以100 如: 50=0.5倍显示 110=1.1倍显示)

```
//:例子
//:QManage.txt
[@Login]
#IF
#ACT
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 0 1 0 0 100
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 1 1 0 0 100
PLAYMAGICBALLEFFECT 0 30 200 -1 2 1 0 0 100
```

## 给予和回收带绑定物品规则装备

功能:

给予背包带绑定状态的物品。

给予格式: GiveStateItem 物品名称 数量 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6 项目7 项目8 ;0为正常,1为绑定项目类型

回收格式: TakeStateItem 物品名称 数量 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6 项目7 项目8 ;0为正常,1为绑定项目类型

绑定类型: 项目1=禁止扔; 项目2=禁止交易; 项目3=禁止存; 项目4=禁止修; 项目5=禁止出售; 项目6=禁止爆出的装备; 项目7=丢弃消失; 项目8=禁止摆摊或拍卖行

[@给予绑定的装备]

#ACT

GiveStateItem 木剑 1 1 0 0 0 0 0 0 1

SENDMSG 6 给你一个绑定木剑禁止扔, 禁止上架拍卖行或摆摊

[@回收绑定的装备]

#ACT

TakeStateItem 木剑 1 1 0 0 0 0 0 0 1

SENDMSG 6 回收一个绑定木剑禁止扔, 禁止上架拍卖行或摆摊

给予物品和GIVE扩展命令

给物品到用户包裹

格式:GIVE 物品名称 数量

给物品到用户包裹扩展GIVE命令

GIVE 物品名称 数量 极品属性(14个参数, 可以参考UPGRADEITEMEX命令 属性位置的介绍, 或自己实际测试看效果) 元素属性(11个参数, 从暴击机率开始) 改名名称(为空时, 不改名)

例:

[@给物品1]

#IF

#ACT

GIVE 布衣(男) 1

sendmsg 6 获得一个“布衣(男)”

[@给物品2]

#act

GIVE 布衣(男) 1 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|11|12|13|14|15|16|17|18|19|20|21|22|23|

sendmsg 6 获得一个带极品属性的“布衣(男)”

分割符号属性介绍:

装备极品属性:0-13

防御|魔御|攻击|魔法|道术|幸运(诅咒)|准确|敏捷|攻击速度|魔法躲避|毒物躲避|体力恢复|魔法恢复|中毒恢复|

装备元素属性:14-25

暴击几率增加|增加攻击伤害|物理伤害减少|魔法伤害减少|忽视目标防御|所有伤害反弹|增加目标暴率|人物体力增加|人物魔力增加|暴击伤害增加

## 给予物品直接到指定位置

格式: GiveOnItem 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 位置 (-1 当前OK框; 0~55 装备位置; boxitem0~boxitem99 自定义OK框位置)

参数2: 物品名称

参数3: 数量 (默认写1 数量大于1时只对自定义OK框叠加物品有效)

参数4: 属性位置

属性位置规则:

装备极品属性: 1-14

防御|魔御|攻击|魔法|道术|幸运(诅咒)|准确|敏捷|攻击速度|魔法躲避|毒物躲避|魔法恢复|体力恢复|中毒恢复|

装备元素属性: 15-24

暴击几率增加|增加攻击伤害|物理伤害减少|魔法伤害减少|忽视目标防御|所有伤害反弹|增加目标暴率|人物体力增加|人物魔力增加|暴击伤害增加

;例子

[@给予布衣]

#if

#act

GiveOnItem 0 布衣(男) 1 1|2|3|4|5|6|7|8|9|10|11|12|13|14|15|16|17|18|19|20|21|22|23|24|

SENDMSG 6 你获得一件全属性布衣(男)

[@给物品到OK框]

#if

#act

GiveOnItem boxitem0 沃玛凭证 10

SENDMSG 6 你放入一个沃玛凭证到OK框中

功能： 给字符串在前面或者后面增加指定个数的空格.

格式: SetStringBlank 变量(S, A) 长度(1-100) 格式(0, 1)?

说明: 可支持人物S变量或者全局A变量, 格式0=前面, 1=后面

注意: 第二个参数长度是指增加空格后整个字符串的长度, 例如字符串MirYQ引擎长度是9,

如果第二个参数设置1 那么实际增加6个空格.

注意: 英文字母和数字占用1个字节(长度), 汉字占用2个字节(长度).

GOM例子:-

```
[@Test]
#IF
#ACT
MOV S10 GOM引擎
SetStringBlank <$STR(S10)> 15 0
SendMsg 5 <$STR(S10)>

MOV S10 GOM引擎
SetStringBlank <$STR(S10)> 15 1
SendMsg 5 <$STR(S10)>
```

```
[@Test]
#IF
#ACT
MOV S10 996引擎
SetStringBlank S10 15 0
SendMsg 5 <$STR(S10)>

MOV S10 996引擎
SetStringBlank S10 15 1
SendMsg 5 <$STR(S10)>
```

## 给按钮增加红点

增加格式: Reddot 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6  
参数1: 主窗口ID(NPC面板默认=0 任务栏=110)  
参数2: 按钮ID(每个界面或者按钮都有ID) 任务栏使用任务ID  
参数3: X坐标  
参数4: Y坐标  
参数5: 模式(空=原来模式 0=图片, 1=特效)  
参数6: 图片路径或特效编号

删除格式: Reddel 主窗口ID(NPC面板默认为0) 按钮ID(每个界面或者按钮都有ID)

```
;例子
[@自定义图片红点]
#1F
#ACT
Reddot 104 333 15 15 0 res/public/btn_npcf_04.png
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@增加默认红点]

```
#1F
#ACT
Reddot 104 333 15 15 5
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@增加特效红点]

```
#1F
#ACT
Reddot 104 333 15 15 1 7000
SENDMSG 6 增加红点成功
```

[@删除红点]

```
#1F
#act
Reddel 104 333
SENDMSG 6 删除红点成功
```

## 红点主窗口id

- 101 主界面左上
- 102 主界面右上
- 103 主界面左下
- 104 主界面右下
- 105 主界面左中
- 106 主界面上中
- 107 主界面右中
- 108 主界面下中
- 0 NPC面板
- 1 角色背包
- 2 角色界面
- 3 英雄背包
- 9 商城-装饰(按钮ID=商城序号ID)
- 10 商城-补给(按钮ID=商城序号ID)
- 11 商城-强化(按钮ID=商城序号ID)
- 12 商城-好友(按钮ID=商城序号ID)
- 40 英雄头像(按钮ID: 1=头像, 2=状态, 3=背包, 4=召唤/收回)
- 41 英雄装备位(按钮ID=装备位置)
- 110 任务导航栏(按钮ID=任务ID)
- 200 PC端下方3个按钮(按钮ID:100=角色按钮, 101=背包按钮, 102=技能按钮)
- 201 右下角切换按钮
- 202 玩家主面板
- 203 英雄主面板

## 给装备设置绑定状态

功能：设置人物装备绑定状态。

格式：SetItemState 装备位置(0~12, -1时为OK框中物品) 绑定类型(0~7) 绑定状态(0为正常, 1为绑定)

功能：检测物品绑定状态

格式：CheckItemBind 装备位置(0~12, -1时为OK框中物品) 绑定类型

绑定类型：0=禁止扔 1=禁止交易 2=禁止存 3=禁止修 4=禁止出售 5=禁止爆出 6=丢弃消失 7=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) 8=禁止摆摊或上架拍卖行

;例

[@绑定武器禁止扔]

#IF

#ACT

SetItemState 1 0 1

SENDMSG 0 你的武器绑定了禁止扔

[@解除武器绑定]

#IF

#ACT

SetItemState 1 0 0

SENDMSG 0 你的武器已经解除禁止扔

;检测是否绑定

[@衣服已经绑定]

#IF

CheckItemState 0 8

#ACT

SENDMSG 0 你的衣服禁止上架拍卖行

;检测武器禁止扔

[@检测武器禁止扔]

#IF

CheckItemState 0 0

#ACT

SENDMSG 0 你的衣服已经绑定过禁止扔

## 编组地图传送

GROUPMAPMOVE 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1: 地图号  
参数2: 地图X坐标  
参数3: 地图Y坐标  
参数4: 可以传送最低等级(可以为空, 为空时不检测队员的等级直接传送)  
参数5: 传送范围。(以队长为中心传送队友, 0为不需要范围)  
参数6: @触发字段(可以为空)

---

;例

[@组队固定传送]

```
#IF  
#ACT  
GROUPMAPMOVE 3 333 333 1 0 @GROUPMAPMOVE1
```

[@组队随机传送]

```
#IF  
#ACT  
GROUPMOVE 3 333 333 1 0 @GROUPMAPMOVE2
```

QFunction-0.txt触发:

```
[@GROUPMAPMOVE1]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 组队固定坐标传送  
  
[@GROUPMAPMOVE2]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 组队随机坐标传送
```

## 聊天窗口信息前缀设置

格式: SetChatPrefix 前缀显示 颜色(0~255)

;例子

```
[@main]
#IF
#ACT
SetChatPrefix [专属会员] 251
```

```
[@恢复聊天]
#IF
#ACT
SetChatPrefix
```

## 脚本命令刷怪

命令: MonGenEx 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8 参数9 参数10 参数11 参数12 参数13 参数14 参数15  
参数1: 地图文件名称  
参数2: X坐标  
参数3: Y坐标  
参数4: 怪物名称  
参数5: 范围  
参数6: 数量  
参数7: 0 //只可填0  
参数8: 名称颜色(0~255)  
参数9: 怪物自定义名称  
参数10: 是否过滤数字(0不过滤, 1过滤)  
参数11: 国家名称(属于哪个国家的怪物)  
参数12: 是否可攻击同国家的玩家(0, 1)  
参数13: 不同国家怪物是否可PK(0, 1)  
参数14: 怪物是否禁止被同国家的人攻击(0, 1)  
参数15: 是否内功怪(0, 1)

```
[@main]
#if
#act
MonGenEx 3 330 330 白野猪 12 10 0 255 白野猪\\(新) 1
```

## 脚本总耗时

格式: (需要角色游戏权限为10)

PRINTUSETIME 1 开始计时

PRINTUSETIME 2 1 结束计时，并打印耗时信息(起始行——结束行进行打印) 参数2=1 打印当前循环次数，参数2不填按之前

例子:

```
[@耗时]
#IF
#ACT
PRINTUSETIME 1
TAKE 屠龙 10
PRINTUSETIME 2 1
SENDMSG 5 系统提示当前循环次数xxx, 耗时: xxxx微妙
```

说明:

打印机制为微妙

1000微妙=1毫秒

操作频繁脚本控制在10毫秒以内 (打印为10000微妙以内)

非经常触发脚本控制在15毫秒以内 (打印为15000微妙以内)

## 功能：实现由脚本控制怪物攻城

格式：

;怪物集中位置，怪物会自动向此位置集中  
MISSION 地图名 座标X 座标Y

;刷新怪物座标X  
PARAM1 X

;刷新怪物座标Y  
PARAM2 Y

;刷新怪物数量  
PARAM3 数量

;刷新怪物范围  
PARAM4 范围

;刷新怪物范围  
PARAM8 怪物名字颜色

;刷新怪物名称  
MobPlace 怪物名称

;例子  
[@MobMission]  
#if  
#act  
MISSION 3 330 330  
PARAM1 360  
PARAM2 340  
PARAM3 10  
PARAM4 5  
PARAM8 255  
MOBPLACE 半兽勇士

功能：自动移动到指定坐标，专用登录器。  
格式：GotoNow X Y

例子：在盟重时自动移动到330 330

#IF

IsOnMap 3

#ACT

GotoNow 330 330

;寻路开启

[@FindPathBegin]

#act

sendmsg 7 正在自动寻路

;寻路中断

[@FindPathStop]

#act

sendmsg 7 寻路中断

;寻路结束

[@FindPathEnd]

#act

sendmsg 7 寻路结束

#### **自动寻路打开指定NPC面板**

格式: OPENNPCSHOWEX NPC的ID 范围(如果不在同屏, 或者超过这个范围自动传送到NPC附近) 传送NPC附近几格范围

```
;例子  
[@打开ID100的NPC]  
#IF  
#ACT  
OPENNPCSHOWEX 100
```

功能：自动穿戴装备

格式：  
穿装备 TakeOnItem 装备名称 [位置](#)(0-55)  
脱装备 TakeOffItem [位置](#)(0-55)

```
;=====
;穿装备
[@TakeOnItem]
#IF
#ACT
TakeOnItem 天魔神甲 0
#$SAY
已经帮你穿上衣服了。
;=====

;=====
;脱装备
[@TakeOffItem]
#IF
#ACT
TakeOffItem 0
#$SAY
已经帮你把衣服脱下来了。
=====
```

增加通过物品唯一ID穿戴装备

格式：TAKEONMAKEINDEX 装备位置 物品唯一ID

例子：  
[@唯一ID穿戴装备]  
#IF  
#ACT  
TAKEONMAKEINDEX 1 2610491

增加通过物品IDX穿戴装备

格式：TAKEONIDX 装备位置 物品IDX

例子：  
[@IDX穿戴装备]  
#IF  
#ACT  
TAKEONIDX 4 50080  
SENDMSG 0 穿戴成功

功能：自动穿背包中的装备，TakeOn 物品名称 装备位置

示例：

```
#IF
#ACT
give 道遥扇 1
give 天尊戒指 2
give 天尊手镯 2
give 天尊项链 1
give 天尊头盔 1
give 天师长袍 1
give 天尊道袍 1
give 兽皮腰带 1
give 布鞋 1
give 红宝石 1
TakeOn 道遥扇 1
TakeOn 天尊项链 3
TakeOn 天尊头盔 4
TakeOn 天尊手镯 5
TakeOn 天尊手镯 6
TakeOn 天尊戒指 7
TakeOn 天尊戒指 8
TakeOn 兽皮腰带 10
TakeOn 布鞋 11
TakeOn 红宝石 12
messagebox 提示：新手<$USERNAME>装备已经领取\成不成气候全看你自己!
BREAK
```

自动穿装备和取装备. 新人出生就无需手动穿装备了.

例子:

```
;自动穿装备  
AutoTakeOnItem 装备名称 位置(0-55)  
;  
;自动脱装备  
AutoTakeOffItem 位置(0-55)
```

## 自定义OK框

//;把包裹中的物品放入OK框中  
BAGITEMINTOBOX 物品名称 OK框编号(0~99)

//;把包裹中的唯一ID物品放入OK框中  
BAGITEMMAKEINDEX 物品唯一ID OK框编号(0~99)

//;禁止放入命令，在OK框里放入物品时触发使用  
UNALLOWITEMINTOBOX

//;检测OK框中是否有物品  
CheckBoxItemCount OK框编号(0~99) 物品数量(该参数只有是叠加物品时才会有效)

//;检测矿石纯度命令  
CHECKBOXDURA 矿石名字 操作符 (> = <) 品质0~99

//;OK框物品返回到包裹  
ReturnBoxItem OK框编号(0~99)

//;删除OK框物品  
DELBOXITEM OK框编号(0~99) 删除数量(该参数只有是叠加物品时才会有效，如果该参数为空时，表示该OK框里的叠加物品不管有多少数量，都全部删除)

//;关联到OK框物品 所有操作或检测自定义OK框的脚本命令才能正常使用  
SetUpgradeItem 0

//;刷新自定义OK框  
:UpDateBoxItem OK框编号(0~99)

//;自定义OK框放入物品后在当前NPC脚本中触发，X值为0~99  
//;禁止放入命令，可以检测是否可以升级的物品，可以使用此命令禁止放入  
[@ItemIntoBoxX]  
#ACT  
UNALLOWITEMINTOBOX

//;把自定义OK框中的物品放入包裹后，在当前NPC脚本中触发，X值为0~99  
[@ItemOutBoxX]

<\$BOXITEM[X].NAME> 当前自定义OK框中的物品名称  
<\$BOXITEM[X].INDEX> DB里的IDX字段  
<\$BOXITEM[X].NAME> 当前自定义OK框中的物品名称  
<\$BOXITEM[X].NAME\_G> 当前自定义OK框中的物品改名名称  
<\$BOXITEM[X].DURA> 当前自定义OK框中的物品持久  
<\$BOXITEM[X].DURAMAX> 当前自定义OK框中的物品最大持久  
<\$BOXITEM[X].MAKEINDEX> 当前自定义OK框中的物品序号  
<\$BOXITEM[X].STDMODE> 当前自定义OK框中的物品StdMode字段值  
<\$BOXITEM[X].SHAPE> 当前自定义OK框中的物品Shape字段值  
<\$BOXITEM[X].LOOKS> 当前自定义OK框中的物品Looks字段值  
<\$BOXITEM[X].COLOR> 当前自定义OK框中的物品Color字段值  
<\$BOXITEM[X].UPGRADECOUNT> 当前自定义OK框中的物品星星数(等待更新)  
<\$BOXITEM[X].HP> 当前自定义OK框中的物品HP字段值  
<\$BOXITEM[X].MP> 当前自定义OK框中的物品MP字段值  
<\$BOXITEM[X].LAC> 当前自定义OK框中的物品的防御下限  
<\$BOXITEM[X].HAC> 当前自定义OK框中的物品的防御上限  
<\$BOXITEM[X].LMAC> 当前自定义OK框中的物品的魔防下限  
<\$BOXITEM[X].HMAC> 当前自定义OK框中的物品的魔防上限  
<\$BOXITEM[X].LDC> 当前自定义OK框中的物品的攻击下限  
<\$BOXITEM[X].HDC> 当前自定义OK框中的物品的攻击上限  
<\$BOXITEM[X].LMC> 当前自定义OK框中的物品的魔法下限  
<\$BOXITEM[X].HMC> 当前自定义OK框中的物品的魔法上限  
<\$BOXITEM[X].LSC> 当前自定义OK框中的物品的道路下限  
<\$BOXITEM[X].HSC> 当前自定义OK框中的物品的道路上限  
<\$BOXITEM[X].COUNT> 当前自定义OK框中叠加物品数量的功能

<\$BOXITEM[X].VALUE0> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE1> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE2> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE3> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE4> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE5> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE6> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE7> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE8> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值  
<\$BOXITEM[X].VALUE11> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值

=====

[@OK框例子]  
#IF  
CHECKLEVELEX > 0  
#ACT  
#SAY  
<Img|a=0|x=0.0|y=0.0|width=600|height=450|scale9t=100|scale9r=220|img=public/bg\_npc\_11.jpg|scale9l=10|scale9b=100|bg=1>  
<Button|a=0|x=596.0|y=1.0|size=18|color=255|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>  
<Text|a=0|x=385.0|y=169.0|size=16|color=251|text=删除OK框1内物品|link=@删除1>  
<Text|a=0|x=493.0|y=169.0|size=16|color=251|text=删除OK框2内物品|link=@删除2>  
<Text|a=0|x=377.0|y=131.0|size=16|color=251|text=删除OK框1内物品名字|link=@取名字1>  
<Text|a=0|x=490.0|y=127.0|size=16|color=251|text=删除OK框2内物品名字|link=@取名字2>  
<Text|a=0|x=358.0|y=89.0|size=16|color=251|text=返回OK框1内物品到包裹|link=@返回包裹1>  
<Text|a=0|x=481.0|y=89.0|size=16|color=251|text=返回OK框2内物品到包裹|link=@返回包裹2>  
<Text|a=0|x=346.0|y=52.0|size=16|color=251|text=自动放入屠龙到OK框1|link=@自动放入屠龙1>  
<Text|a=0|x=461.0|y=51.0|size=16|color=251|text=自动放入屠龙到OK框2|link=@自动放入屠龙2>  
<Text|a=0|x=310.0|y=247.0|size=16|color=251|text=检查OK框1内是否有物品1|link=@检查是否有物品1>  
<Text|a=0|x=443.0|y=248.0|size=16|color=251|text=检查OK框2内是否有物品2|link=@检查是否有物品2>  
<ITEMBOX|x=49.0|y=50.0|width=70|height=70|tips=<只能放入\武器/FCOLOR=249>|boxindex=1|stdmode=\*|tipsx=4|tipsy=100|img=public/1900000651\_3.png>  
<ITEMBOX|x=191.0|y=50.0|width=70|height=70|tips=<只能放入\衣服/FCOLOR=249>|boxindex=2|stdmode=\*|tipsx=4|tipsy=100|img=public/1900000651\_3.png>

[@检查是否有物品1]  
#IF  
CHECKBOXITEMCOUNT 1 1  
#ACT  
SENDMSG 0 --【1号框内有物品】--  
#ELSEACT

SENDMSG 0 --【1号框内没有物品】--

[@检查是否有物品2]

#IF

CHECKBOXITEMCOUNT 2 31

#ACT

SENDMSG 0 --【2号框内有物品】--

#ELSEACT

SENDMSG 0 --【2号框内没有物品】--

[@自动放入屠龙1]

#IF

#ACT

BAGITEMINTOBOX 屠龙 1

[@自动放入屠龙2]

#IF

#ACT

BAGITEMINTOBOX 屠龙 2

[@返回包裹1]

#IF

#ACT

RETURNBOXITEM 1

[@返回包裹2]

#IF

#ACT

RETURNBOXITEM 2

[@删除叠加1]

#IF

#ACT

DELBOXITEM 1 2

[@删除叠加2]

#IF

#ACT

DELBOXITEM 2 2

[@删除1]

#IF

#ACT

DELBOXITEM 1

[@删除2]

#IF

#ACT

DELBOXITEM 2

=====

[@检查OK框矿石纯度]

#ACT

SetUpgradeItem 1

#IF

CHECKBOXDURA 黑铁矿石 > 20

#ACT

SENDMSG 0 <\$BOXITEM[1].DURAMAX>

#ELSEACT

SENDMSG 0 纯度不够！

CHECKBOXDURA 检测的值为矿石实际显示的纯度

<\$BOXITEM[1].DURAMAX> 常量为实际值的1000倍，如品质是5则常量显示为5000

## 自定义人物装备框按钮支持无限添加按钮

添加方法: ADDBUTTON 参数1 参数2 参数3  
参数1: 3001 表示给自己人物装备框添加按钮  
参数1: 3002 表示给对方人物装备框添加按钮  
参数2: 按钮ID  
参数3: 按钮图标路径  
增加对方的名称常量:<\$USERSTATENAME>

;例子  
[@增加自己面板按钮]  
#IF  
#ACT  
MOV S\$珍宝按钮 <Button|x=180|y=250|pimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_22.png|mimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_21.png|color=255|nimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_20.png|link=@查看自己>  
ADDUTTON 3001 13 <\$STR(S\$珍宝按钮)>  
SENDMSG 6 给自己按钮增加成功

[@增加对方面板按钮]  
#IF  
#ACT  
MOV S\$对方珍宝按钮 <Button|x=180|y=250|pimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_22.png|mimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_21.png|color=255|nimg=custom/wmhl996/lgy\_zb\_20.png|link=@查看别人>  
ADDUTTON 3002 14 <\$STR(S\$对方珍宝按钮)>  
SENDMSG 6 给别人按钮增加成功

;-----QF添加  
;查看自己的自定义人物装备框界面  
[@查看自己]  
#IF  
#ACT  
#SAY  
<Img|move=0|img=public/bg\_npc\_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>  
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>  
<Img|x=68.0|y=49.0|img=public/1900000651\_3.png>  
<Text|x=195.0|y=78.0|color=255|size=18|text=自己的展示>

;查看对方的自定义人物装备框界面 对方的名称常量 <\$USERSTATENAME>  
[@查看别人]  
#IF  
#ACT  
#SAY  
<Img|move=0|img=public/bg\_npc\_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>  
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>  
<Img|x=68.0|y=49.0|img=public/1900000651\_3.png>  
<Text|x=195.0|y=78.0|color=255|size=18|text=<\$USERSTATENAME>别人的展示>

## 自定义游戏命令详解

自定义命令，是通过调用功能脚本里的相应脚本实现。

新增加可以获取用户输入的信息

配置文件: UserCmd.txt

配置文件格式:

```
;=====
;命令名称 对应编号
命令1 1
命令2 2
命令3 3
=====
```

功能脚本格式: QFunction-0.txt

```
[@UserCmd1]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
MESSAGEBOX 命令1, 调用成功...
```

```
[@UserCmd2]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
MESSAGEBOX 命令2, 调用成功...
```

```
[@UserCmd3]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
SENDMSG 0 你输入的是<$STR(S0)>
```

获取用户自定义命令输入参数

<\$PARAM(0)> <\$PARAM(1)> <\$PARAM(2)> <\$PARAM(3)> <\$PARAM(4)> <\$PARAM(5)> <\$PARAM(6)>

## 自定义属性介绍

自定义属性分三类:0~5 每个分类可以定义10个属性

;增加和修改分类名称:

格式:CHANGECUSTOMITEMTEXT 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 分类名称(-1为清空) 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;分类名称支持按图片路径按ID填

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)

格式:CHANGECUSTOMITEMTEXT 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) <IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID> 分类位置

例:ChangecustomitemText 1 <IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID>\<IMG:图片ID> 分类位置

;增加和修改分类名称颜色:

格式:CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 分类颜色(0~255) 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

删除装备所有自定义属性

CLEARCUSTOMITEMABIL 装备位置(-1为 OK框 0-100 装备位置) 删除后判断为非极品

;绑定自定义装备属性:

CHANGECUSTOMITEMABIL 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

;-----  
参数1:装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备)

;-----  
参数2:属性位置(0~9) 每个装备可以自定义10个属性

;-----  
参数3:绑定类型(0~4)

0=标识该属性绑定的颜色值默认读取(属性表:cfg\_custpro\_caption.xls)里面的颜色

1=表示该绑定属性表(属性ID:cfg\_att\_score.xls的属性ID), 必须绑定, 否则该属性无效, 游戏也不会显示

2=表示该属性绑定自定义属性表:cfg\_custpro\_caption.xls里面的属性ID

3=表示该属性是否是百分比属性(0, 1) 0不是百分比 1是百分比

4=属性显示位置(0~9) 如果一行有多个属性, 这里位置就写同一行

;-----  
参数4:绑定的值

参数3=0时 绑定属性颜色(0~255) 默认读取(属性表:cfg\_custpro\_caption.xls)里面的颜色

参数3=1时 绑定属性表:cfg\_att\_score.xls里面的属性ID

参数3=2时 绑定自定义属性表:cfg\_custpro\_caption.xls里面的属性ID

参数3=3时 绑定的值(0~1)

参数3=4时 显示位置(0~9)

;-----  
参数5:显示分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;-----  
;修改自定义属性值:

CHANGECUSTOMITEMVALUE 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0~9) 每个装备可以自定义10 个属性 操作符(+ - =) 属性值 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;检测自定义装备属性值:

CHECKCUSTOMITEMVALUE (-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0~9 每个装备可以自定义10个属性) 检测符(>, <, =) 属性值 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;检测自定义装备属性绑定类型:

CHECKCUSTOMITEMVALUETYPE (-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 属性位置(0~9 每个装备可以自定义10个属性) 检测符(>, <, =) 自定义属性表:cfg\_custpro\_caption.xls里面的ID 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;获取物品自定义属性的值:

GETHUMCUSTOMITEMVALUE 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 绑定属性ID (cfg\_att\_score.xls表里面的属性ID) 变量1(保存属性值) 变量2(如果属性是百分比的, 保存在这个变量) (0或为空获取单件;1为全身) 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;获取自定义属性cfg\_att\_score.xls绑定的ID:

GETCUSTOMPROPERTYVALUE 装备位置 属性位置(0~9) 每个装备可以自定义10个属性 存入变量(cfg\_att\_score.xls表里面的属性ID) 分类位置(0~5 ;为空默认为0)

;获取自定义属性cfg\_custpro\_caption.xls表的ID:

GETCUSTOMPROPERTYPOS 装备位置 属性位置(0~9) 每个装备可以自定义10个属性 存入变量(cfg\_custpro\_caption表里的ID) 分类位置(0~5;为空默认为0)

获取装备的自定义属性指定组指定位置的值:

GetCustomItemValue 装备位置 分组 (0~5) 属性位置(0~9) 变量1 变量2 ( 变量1为保存属性值 变量2是否为百分比, 是为1, 否为0)

获取自定义属性标题和颜色:

获取标题文字 GetCustomItemText 装备位置 分组 (0~5) 保存变量

获取标题颜色 GetCustomItemTextColor 装备位置 分组 (0~5 保存变量

;例子1

[@增加武器自定义属性分类1个加图片特效显示]

#IF

#ACT

;绑定身上武器第1分类名称为[自定义属性]说明:<IMG:XX图片路径:X坐标:Y坐标>\<TEXIAO:特效ID:宽:高:X坐标:Y坐标>\文字和颜色

CHANGECUSTOMITEMTEXT 1 [自定义属性1]:\<IMG:res/public/word\_fubentg\_01.png>\<TEXIAO:94:10:10:180:-70>\<文字描述/FCOLOR=116> 0

;第1分类名称显示颜色为251

CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 1 251 0

;修改自定义属性颜色为250

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 0 250 0

;绑定的属性伤害加成 对应真实属性表: cfg\_att\_score.xls ID10

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 1 10 0

;显示自定义类名称 对应显示属性表: cfg\_custpro\_caption.xls ID3

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 2 3 0

;是否显示百分比

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 3 0 0

;属性排序位置

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 4 0 0

;修改武器的自定义属性值

CHANGECUSTOMITEMVALUE 1 0 = 10 0

;例子2

[@增加武器自定义属性分类2个2个在一排]

#IF

#ACT

;绑定身上武器第2分类名称为[自定义属性2]

CHANGECUSTOMITEMTEXT 1 [自定义属性2]: 1

;第1分类名称显示颜色为251

CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 1 251 1

;修改自定义属性颜色为250

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 0 250 1

;绑定的属性伤害加成 对应真实属性表: cfg\_att\_score.xls ID9

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 1 9 1

;显示自定义类名称 对应显示属性表: cfg\_custpro\_caption.xls ID13

```

CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 2 13 1
;是否显示百分比
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 3 0 1
;属性排序位置
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 4 0 1
;修改武器的自定义属性值
CHANGECUSTOMITEMVALUE 1 0 = 10 1
;----- 对应显示属性表: cfg_custpro_caption.xls 显示是一个就会显示一排
;绑定的属性伤害加成 对应真实属性表: cfg_att_score.xls ID10
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 1 1 10 1
;显示自定义类名称 对应显示属性表: cfg_custpro_caption.xls ID13
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 1 2 13 1
;是否显示百分比
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 1 3 0 1
;属性排序位置
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 1 4 0 1
;修改武器的自定义属性值
CHANGECUSTOMITEMVALUE 1 1 = 30 1

```

```

=====
;例子3
[@显示第二分类一个属性为百分比]
#IF
#ACT
;绑定身上武器第1分类名称为[自定义属性3]
CHANGECUSTOMITEMTEXT 1 [自定义属性3]: 2
;第1分类名称显示颜色为250
CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 1 250 1
;修改自定义属性颜色为250
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 0 250 1
;绑定的属性伤害加成 对应真实属性表: cfg_att_score.xls ID10
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 1 10 1
;显示自定义类名称 对应显示属性表: cfg_custpro_caption.xls ID3
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 2 3 1
;是否显示百分比
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 3 1 1
;属性排序位置
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 4 0 1
;修改武器的自定义属性值
CHANGECUSTOMITEMVALUE 1 0 = 10 1
=====
```

```

;例子4
[@显示第三分类第一个属性为百分比]
#IF
#ACT
;绑定身上武器第1分类名称为[自定义属性3]
CHANGECUSTOMITEMTEXT 1 [自定义属性3]: 2
;第1分类名称显示颜色为250
CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 1 250 2
;修改自定义属性颜色为250
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 0 250 2
;绑定的属性伤害加成 对应真实属性表: cfg_att_score.xls ID10
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 1 10 2
;显示自定义类名称 对应显示属性表: cfg_custpro_caption.xls ID3
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 2 3 2
;是否显示百分比
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 3 1 2
;属性排序位置
CHANGECUSTOMITEMABIL 1 0 4 0 2
;修改武器的自定义属性值
CHANGECUSTOMITEMVALUE 1 0 = 10 2
=====
```

```

;例子5
[@获取自定义属性的值]
#IF
#ACT
获取当前物品属性位置(cfg_att_score.xls表里面的属性ID:10的值)
GETHUMCUSTOMITEMVALUE 1 10 N$自定义1 N$自定义2 1 0
SENDMSG 0 当前获取的值为:<$STR(N$自定义1)>--<$STR(N$自定义2)>
=====

;例子6
[@获取装备的自定义属性指定组指定位置的值]
#if
#act
GetCustomItemValue 1 2 0 N1 N2
SENDMSG 5 02组属性值是0号位置属性值是n1[<$STR(N1)>], 最后一位N2=<$STR(N2)>
GetCustomItemValue 1 2 1 N3 N4
SENDMSG 5 02组属性值是1号位置属性值是n3[<$STR(N3)>], 最后一位N4=<$STR(N4)>
GetCustomItemValue 1 2 2 N5 N6
SENDMSG 5 02组属性值是2号位置属性值是n5[<$STR(N5)>], 最后一位N6=<$STR(N6)>
GetCustomItemValue 1 2 3 N7 N8
SENDMSG 5 02组属性值是3号位置属性值是n7[<$STR(N7)>], 最后一位N8=<$STR(N8)>
SENDMSG 6 最后一位如果是0表示值是数值1则位百分比
=====
```

```

[@获取自定义属性标题和颜色命令]
#IF
#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)>
=====
```

## 自定义怪物

自定义怪物表: cfg\_monattack.xls  
怪物表race 字段必需是156, RaceImg 字段必需是19

怪物表: cfg_monster.xls AA列	
自定义怪物配置(配套自定义怪物攻击表: cfg_monattack.xls)	
格式: 参数1#参数2#参数3	
参数1: 自定义怪物表ID (多个用#分割) 参数2: 怪物走动模式 (1=不可移动 2=石化 3=瞬移)	

A列	B列	C列	D列	E列	F列	G列
//自定义怪物D 配合怪物表: cfg_monster.xls AA列	绑定表: cfg_skill_present.xls 技能表现特效D	攻击生效规则:  参数1#参数2#参数3#参数4#参数5 参数1: 使用间隔(毫秒) 参数2: 怪物HP 小于多少%百分比生效 参数3: 生效几率 数字越大生效几率越大 (权重计算) 参数4: 攻击规则可使用次数 (0或默认 不限次数) 参数5: 攻击规则次数使用完毕后多少时间重新恢复(秒)	怪物攻击伤害模式:  0=物理伤害 1=魔法伤害 2=怪物元气 3=怪物回血	攻击类型:  1=怪物近攻 2=怪物远攻 3=怪物回血	攻击目标模式:  0=单个目标攻击 1=群体攻击 (近攻自己为中心, 远攻目标为中心) 2=直线攻击 (以自己为起点) 3=半月方式	击中目标播放特效方式:  0=固定播放一个特效 1=被击中者每人播放一个特效

H列	I列	J列	K列	L列	
怪物可攻击到人物的距离(0~12)	群体攻击被击中目标范围(0~12)	自定义怪物攻击威力配置:  参数1#参数2 参数1: DC百分比(为空默认100%) 参数2: 附加威力(点数) <b>(如果E列=3 怪物回血 参数1=按怪物最大血量的百分比回血 参数2: 无效不需要配置)</b>	是否真实伤害 或 是否百分比恢复血量:  真实伤害时 (0=否,1=是) 恢复血量时 (0=百分比, 1=固定数值)	附加伤害1:  格式: 参数1#参数2#参数3#参数4 (多个用#分割) 参数1: 附加类型 (1=绿毒 2=红毒) 参数2: 成功机率 (0~100) 参数3: 时间(秒) 参数4: 点数	

M列	N列	P列
附加伤害2:  格式: 参数1#参数2#参数3 (多个用#分割) 参数1: 附加类型 (1=麻痹 2=冰冻 3=蜘蛛网 4=0防御 5=0魔防) 参数2: 成功机率 (0~100) 参数3: 时间(秒)	附加伤害3:  格式: 参数1#参数2#参数3 (多个用#分割) 参数1: 附加类型 (1=吸血 2=吸蓝) 参数2: 成功机率 (0~100) 参数3: 数值 参数4: 计算方式 (0=数值、1=当前值的百分比、2=最大值的百分比)	附加伤害4:  格式: 参数1#参数2#参数3 (多个用#分割) 参数1: 附加类型 (1=推动) 参数2: 成功机率 (0~100) 参数3: 推动格子数 参数4: 是否推动同等级目标 (0=是 1=否)

## 自定义按钮

ADDBUTTON 增加自定义按钮  
DELBUTTON 删除自定义按钮

ADDBUTTON 参数1:主窗口ID 参数2:图标ID 参数3:图标路径  
DELBUTTON 参数1:主窗口ID 参数2:图标ID

### 参数1:主窗口ID

101 主界面左上 建议开始微调坐标 0 0  
102 主界面右上 建议开始微调坐标 -65 0  
103 主界面左下 建议开始微调坐标 0 -92  
104 主界面右下 建议开始微调坐标 -62 -92  
105 主界面左中 建议开始微调坐标 0 0  
106 主界面上中 建议开始微调坐标 0 0  
107 主界面右中 建议开始微调坐标 -62 0  
108 主界面下中 建议开始微调坐标 0 -92  
109 主界面切换按钮  
110 主界面任务界面  
1101 主界面最顶左上  
1102 主界面最顶右上  
1103 主界面最顶左下  
1104 主界面最顶右下

2 角色-外框主面板-(切换页签按钮也会在)

3 角色-装备-上层  
3001 角色-装备-下层

301 别人装备界面-上层  
3002 别人装备界面-下层

4 角色-状态  
5 角色-属性  
6 角色-技能  
7 角色-背包  
8 小地图  
9 行会 行会列表  
10 行会 行会创建  
11 行会 主面板  
12 行会 行会成员  
14 邮件  
15 好友  
19 设置 保护  
20 设置 拾取  
21 设置 战斗  
22 设置 操作  
23 角色-称号  
24 角色-脚本面板2  
25 角色-脚本面板3  
26 角色-脚本面板4  
27 角色-脚本面板5  
28 角色-脚本面板6  
29 拍卖行 主面板  
30 拍卖行 世界拍卖  
31 拍卖行 行会拍卖  
32 拍卖行 我的竞拍  
33 拍卖行 我的上架  
34 拍卖行 竞价  
35 拍卖行 一口价  
36 拍卖行 上架  
37 拍卖行 下架  
38 拍卖行 超时  
39 角色-时装  
3901 角色-查看别人时装

3902 时装界面-下层  
40 充值界面  
41 首饰盒  
42 合成面板  
43 怪物大血条  
44 答题验证界面  
45 自定义排行榜  
46 图形验证界面

300 新内挂-基础  
305 新内挂-视距  
302 新内挂-战斗  
303 新内挂-保护  
304 新内挂-挂机

701 商城-装饰  
702 商城-补给  
703 商城-强化  
704 商城-好友

2301 他人称号  
4101 查看他人首饰盒

7001 背包第一页  
7002 背包第二页  
7003 背包第三页

50002 英雄-角色外框主面板 (二合一面板不支持挂靠)

50003 英雄-装备 上层  
53001 英雄-装备 下层  
53031 英雄-查看别人装备-上层  
53002 英雄-查看别人装备-下层  
50004 英雄-状态  
50005 英雄-属性  
50006 英雄-技能  
50007 英雄-背包  
50023 英雄-称号  
52301 查看他人英雄称号  
50024 英雄角色面板 脚本面板2  
50025 英雄角色面板 脚本面板3  
50026 英雄角色面板 脚本面板4  
50027 英雄角色面板 脚本面板5  
50028 英雄角色面板 脚本面板6  
50039 英雄-时装  
3903 英雄时装界面-下层

53901 查看他人英雄时装  
50041 英雄-首饰盒  
54101 查看他人英雄首饰盒

401 内功状态  
402 内功技能  
403 内功经络  
40301 经络-冲脉  
40302 经络-阴跷  
40303 经络-阴维  
40304 经络-任脉  
40305 经络-奇经  
404 内功连击  
501 英雄内功状态  
502 英雄内功技能  
503 英雄内功经络  
50301 英雄经络-冲脉  
50302 英雄经络-阴跷  
50303 英雄经络-阴维  
50304 英雄经络-任脉  
50305 英雄经络-奇经  
504 英雄内功连击

参数2:图标ID (1~XX不限制, 不可重复)

参数3:图标路径

<Button|a=0|x=180.0|y=2.0|tips={点击查看【金钻服  
务】/FCOLOR=250}|tipsx=10|tipsy=110|nimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|link=@会员服务>

增加图标实际例子如下:

```
#IF  
#ACT  
MOV S$图标 <Button|a=0|x=180.0|y=2.0|tips={点击查看【金钻服  
务】/FCOLOR=250}|tipsx=10|tipsy=110|nimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/jzhuiyuan1.png|link=@会员服务>  
INC S$图标 <Button|a=0|x=260.0|y=2.0|tips=点击查看【在线奖  
励】|tipsx=10|tipsy=110|nimg=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|color=255|size=18|pimg=custom/zdy/tubiao/zxjiangli1.png|link=@在线奖励>  
ADDBUTTON 101 1 <$STR(S$图标)>
```

QFunction-0.txt 触发可以随意定义, 不可有重复

[@会员服务]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你的图标正常

[@在线奖励]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你的图标正常

;

---

DELBUTTON 101 1

删除主窗口ID:101 图标ID:1

自定义输入

@@InPutString 用法 @InPutInteger 类似

22要和后面的变量一样<\$STR(S22)>

自定义输入 @@InPutString22 X X=1开启敏感字过滤 X=2昵称敏感字检测(更加严格)

比如 @@InPutString22\_1表示输入的内容开启敏感字过滤

@@InPutString22\_2表示输入的内容开启昵称敏感字检测(更加严格)

举例说明:

```
[@main]
<请输入充值卡卡号/@@InPutString22>\

[@InPutString22]
#IF
CHECKTEXTLIST .. \QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;这个命令是检测你输入的卡号和50000.txt这里面的某行卡号是否相同
#ACT
DELETETEXTLIST .. \QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;这个命令是将你输入的那行卡号在50000.txt这个文档里删除掉
GAMEGOLD + 50000
SENDMSG 7 充值成功: 增加[50000元宝], 你当前帐户里元宝数为: <$GAMEGOLD>
SENDMOVEMSG 0 251 249 350 1 [『<$USERNAME>』 使用在线充值卡--充值成功: 增加[50000元宝], 感谢您的支持希望您玩的开心:-)]
GOTO @充值元宝
#ELSEACT
SENDMSG 7 您输入的卡号不正确或已被他人使用, 请重新输入!
GOTO @充值元宝
```

---

[@main]

支持自定义对话框标题, 弹出来的对话框上面显示的信息, 括号里的信息就是对话框上显示的信息  
<请输入充值卡卡号/@@InPutString22(请输入充值卡卡号: )>\

```
[@InPutString22]
#IF
CHECKTEXTLIST .. \QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;这个命令是检测你输入的卡号和50000.txt这里面的某行卡号是否相同
#ACT
DELETETEXTLIST .. \QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;这个命令是将你输入的那行卡号在50000.txt这个文档里删除掉
GAMEGOLD + 50000
SENDMSG 7 充值成功: 增加[50000元宝], 你当前帐户里元宝数为: <$GAMEGOLD>
SENDMOVEMSG 0 251 249 350 1 [『<$USERNAME>』 使用在线充值卡--充值成功: 增加[50000元宝], 感谢您的支持希望您玩的开心:-)]
GOTO @充值元宝
#ELSEACT
SENDMSG 7 您输入的卡号不正确或已被他人使用, 请重新输入!
GOTO @充值元宝
```

说明: 获取对面人物的名字  
格式: GetOppositeHumName 变量

```
#IF  
#ACT  
GetOppositeHumName $0  
SendMsg 5 你对面的人物是:<$STR($0)>
```

## 获取当前唯一ID物品的星星数量

只支持脱下装备获取，不支持穿戴获取星星

例子：

```
;人物脱下装备获取当前星星
[@TakeOffEx]
#IF
EQUAL <$TAKEOFFTOBAG> 0
#ACT
LINKITEMBYMAKEINDEX <$CURRTEMMAKEINDEX>
ChangeItemNameColor -1 249
UpdateBoxItem -1
GetItemStars <$CURRTEMMAKEINDEX> N$星星数量
SENDMSG 7 当前唯一ID:<$CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <$CURRTAKETEMPOS>，物品名称: <$CURRTEMNAME>，星星数量为:<$STR(N$星星数量)>
#ELSEACT
H. LINKITEMBYMAKEINDEX <$CURRTEMMAKEINDEX>
H. ChangeItemNameColor -1 253
H. UpdateBoxItem -1
H. GetItemStars <$CURRTEMMAKEINDEX> N$星星数量
SENDMSG 0 当前唯一ID:<$H. CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <$H. CURRTAKETEMPOS>，物品名称: <$H. CURRTEMNAME>，星星数量为:<$STR(N$星星数量)>
```

;英雄脱下装备获取当前星星

```
[@HeroTakeOffEx]
#IF
EQUAL <$H. TAKEOFFTOBAG> 1
#ACT
H. LINKITEMBYMAKEINDEX <$H. CURRTEMMAKEINDEX>
H. ChangeItemNameColor -1 250
H. UpdateBoxItem -1
H. GetItemStars <$H. CURRTEMMAKEINDEX> N$星星数量
SENDMSG 7 当前唯一ID:<$H. CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <$H. CURRTAKETEMPOS>，物品名称: <$H. CURRTEMNAME>，星星数量为:<$STR(N$星星数量)>
#ELSEACT
LINKITEMBYMAKEINDEX <$H. CURRTEMMAKEINDEX>
ChangeItemNameColor -1 254
UpdateBoxItem -1
GetItemStars <$H. CURRTEMMAKEINDEX> N$星星数量
SENDMSG 0 当前唯一ID:<$H. CURRTEMMAKEINDEX>的物品，位置: <$H. CURRTAKETEMPOS>，物品名称: <$H. CURRTEMNAME>，星星数量为:<$STR(N$星星数量)>
```

### 获取当前地图指定怪物名称的数量

格式: FindMapMonster 地图号 怪物名称(\*号代表全部怪物) 存入变量 模式  
模式=0或为空 (当前地图共存在的怪物数量, 包含死亡怪物, 尸体未清理掉的)  
模式=1 当前地图存活的怪物数量  
模式=2 当前地图死亡的怪物数量

```
//;例子
[@数羊羊]
#IF
#ACT
FindMapMonster 3 羊 N1
SendMsg 6 共有羊<$STR(N1)>只
FindMapMonster 3 羊 N1 1
SendMsg 6 活羊共<$STR(N1)>只
FindMapMonster 3 羊 N1 2
SendMsg 6 死羊共<$STR(N1)>只
```

功能: 获取当前物品的附加元素属性  
格式: GetNewItemAddValue 0 0 M10

参数1: 物品位置  
参数2: 元素属性  
参数3: 保存变量

0: //暴击几率  
1: //攻击伤害  
2: //物理伤害减少  
3: //魔法伤害减少  
4: //忽视目标防御  
5: //所有伤害反弹  
6: //目标概率  
7: //人物体力增加  
8: //人物魔力增加  
11: //暴击伤害

## 获取当前行会人数

格式: GETGuildsNumber 行会名称 存入变量

[@获取行会人数]

```
#IF  
#ACT  
GETGuildsNumber 行会名称 S10  
SENDMSG 0 当前行会人数为: <$STR(S10)>
```

## 设置自己行会人数

格式: SETGUILDINFO (操作符 + - = ) 数量

[@获取行会人数]

```
#IF  
ISGUILDMASTER  
#ACT  
SETGUILDINFO = 100  
#ELSEACT  
SENDMSG 6 你不是行会老大
```

## 获取技能等级功能

格式: **GetMagicLevel** 参数1 参数2 参数3

参数1: 技能名称

参数2: 查询类型 (0普通技能 1强化技能 2当前技能熟练度 3当前技能等级最大熟练度)

参数3: 存入变量 ;例子

### 英雄获取技能等级功能

cfg\_magic.xls技能表与技能表现表cfg\_magicinfo.xls修改为英雄技能名称(例:英雄烈火剑法)

注:涉及到英雄技能相关全部使用英雄技能名称,不统一设置可能出现教程不成功情况

格式: **H.GetMagicLevel** 参数1 参数2 参数3

参数1: 英雄技能名称(例:英雄烈火剑法)

参数2: 查询类型 (0普通技能 1强化技能 2当前技能熟练度 3当前技能等级最大熟练度)

参数3: 存入变量 ;例子

[@获取技能等级]

#IF

#ACT

GetMagicLevel 烈火剑法 0 N1

SENDMSG 0 你的烈火剑法等级为:<\$STR(N1)>

## 获取指定地图指定怪物当前血量和最大血量

说明：建议使用在活动或者当前地图就一只这个怪物的情况下  
格式：FindMapMonsterHealth 地图编号 怪物名字 N1(当前血量) N2(最大血量)

例子：  
[@main]  
#IF  
#ACT  
FindMapMonsterHealth 0150 牛魔王 N1 N2  
SENDMSG 6 当前0150地图的牛魔王当前血量<\$STR(N1)>-最大血量<\$STR(N2)>

### 获取指定地图玩家数量

格式: GetPlayCountInMap 参数1 参数2 参数3

参数1: 地图编号

参数2: 是否全部获取 0=全部获取 1=排除已死亡的

参数3: 存入变量

例子:

```
[@main]
#IF
#ACT
GetPlayCountInMap 3 0 NO
SENDMSG 6 当前3地图一共有<$STR(N0)>人
```

#### 说明：获取物品原始各项数据库字段值参数

格式：通过物品名字取数据库字段值 GetDBItemFieldValue 物品名称 字段名 变量

格式：通过 IDX 字段取数据库字段值 GetDBIdxItemFieldValue idx 字段名 变量

**注：不支持数值型变量，只支持字符型变量**

示范脚本：

```
[@循环]  
#ACT  
GetDBItemFieldValue 屠龙 idx $$物品IDX  
GetDBItemFieldValue 屠龙 stdmode $$物品类型  
sendmsg 6 idx : <$STR($$物品IDX)> , stdmode:<$STR($$物品类型)>
```

### 获取当前玩家行会名称

格式:GETGUILDINFO 玩家名称 存入变量

```
[@获取行会名称]
#IF
#ACT
GETGUILDINFO <$USERNAME> S10
SENDMSG 6 当前玩家行会名称为: <$STR(S10)>
```

## 获取背包物品数量

格式: GETBAGITEMCOUNT 物品名称 变量名

例子:

[@背包物品数量]

#IF

#ACT

GETBAGITEMCOUNT 木剑 NO

SENDMSG 0 你背包物品为:<\$STR(NO)>个

## 装备升级

装备升级功能可以指定升级物品及属性，按指定机率得到结果。  
需要升级的装备物品必须放在身上。

### 命令格式

UPGRADEITEMEX 物品位置(0~55) 属性位置(0~14) 成功机率(0~100) 点数机率(0~255) 是否破碎(0, 1) 是否显示文字信息(0, 1)

#### 属性位置:

不同类型的物品属性位置不一样，以后补充这些资料，自行可以进行测试得到。

#### 成功机率:

升级成功机率，数字越大机率越小。

#### 点数机率:

升级成功后得到的点数，数值在 0 ~255之间。

#### 是否破碎:

升级失败后装备是否破碎，数值为0或1，1为失败后破碎。

### 装备极品属性的位置

- 0. AC
- 1. MAC
- 2. DC
- 3. MC
- 4. SC
- 5. 幸运(诅咒)
- 6. 准确
- 7. 敏捷
- 8. 攻击速度
- 9. 魔法躲避
- 10. 毒物躲避
- 11. 体力恢复
- 12. 魔法恢复
- 13. 中毒恢复

## 装备投保(保价)系统

在人物死亡掉装备的时候，如果该装备做过投保，就不会掉落该装备，而是扣除投保时的元宝

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

开启方式：M2-参数设置-人物死亡-装备保价

QF脚本触发，人物死亡掉装备触发 [@DropUseItemsX] X表示装备位置

字段Insurance 设置了人物死亡掉装备才会触发。投保次数，每次人物死亡掉装备自动减1

### 相关常量：

OK框的常量

保金类型: <\$BOXITEM[X]. INSURANCECURRENCY>

投保次数: <\$BOXITEM[X]. INSURANCECOUNT>

投保金额: <\$BOXITEM[X]. INSURANCEGOLD>

以下常量必须在 [@DropUseItemsX] 触发里才会有效

当前掉落前装备的 剩余投保次数: <\$INSURANCECOUNT>

当前掉落前装备的 保金类型: <\$INSURANCECURRENCY>

当前掉落前装备的 投保金额: <\$INSURANCEGOLD>

当前掉落前装备的 名称: <\$INSURANCEITEMNAME>

### 相关脚本命令：

检测装备投保次数

CHECKINSURANCECOUNT 位置(-1表示OK框) 检测符(>,<,=) 次数(0-65536)

调整装备投保次数

CHANGEINSURANCECOUNT 位置(-1表示OK框) 调整符(+,-,=) 次数(0-65536)

[@main]

#if

CHECKGAMEGOLD > 99

#act

CHANGEINSURANCECOUNT 0 + 1

GAMEGOLD - 100

sendmsg 6 你的衣服投保增加一次，扣除100元宝！

#elseact

sendmsg 6 你的元宝不足100，投保失败！

break

QF脚本触发:

[@DropUseItems0]

#if

#act

SENDMSG 6 你的衣服【<\$INSURANCEITEMNAME>】有保险，没有掉。剩余投保次数(<\$INSURANCECOUNT>) 保金类型(<\$INSURANCECURRENCY>) 投保金额(<\$INSURANCEGOLD>)

[@DropUseItems1]

#if

#act

SENDMSG 6 你的武器【<\$INSURANCEITEMNAME>】有保险，没有掉，剩余投保次数(<\$INSURANCECOUNT>) 保金类型(<\$INSURANCECURRENCY>) 投保金额(<\$INSURANCEGOLD>)

## 给人物装备面板加特效

格式:UpdateEquipEffect 参数1 参数2  
参数1: 特效ID, 0~65535 (0是删除特效)  
参数2, 位置 (0~1) 0在前面 1在后面

例子:

[@挂到角色面板]

```
#IF  
#ACT  
UpdateEquipEffect 10086 1
```

[@删除前面特效]

```
#IF  
#ACT  
UpdateEquipEffect 0 0
```

[@删除后面特效]

```
#IF  
#ACT  
UpdateEquipEffect 0 1
```

## 设置人物伤害吸收

检测伤害吸收格式: CheckSuckDamage 操作符(> = <) 数量(1-2000000000)

设置伤害吸收格式: SetSuckDamage 操作符(+ - =) 总吸收值(1-2000000000) 吸收比例(1-1000) 成功率(1-100) 吸收比例 1= 0.1% 500 = 50% 1000= 100%

当前伤害吸收常量: <\$SUCKDAMAGE>

QFunction-0.txt伤害吸收成功触发 [@DamageAbsorption]

说明: 当人物设置伤害吸收后, 收到攻击后会按照一定比例减少受到的伤害.

例子: 当前拥有5000点伤害吸收, 每次吸收20%, 成功率100%. 当前攻击受到100点伤害, 那么本次攻击实际受到的伤害是80点. 当前伤害吸收剩余4980点, 此状态直到伤害吸收等于0时恢复, 下线保存.

;如设置总共吸收1000点伤害, 每次吸收20%伤害, 成功率95%

[@设置伤害吸收]

#IF

#ACT

SetSuckDamage + 1000 200 95

SENDMSG 6 设置总共吸收1000点伤害, 每次吸收20%伤害, 成功率95%

[@检测伤害吸收]

#IF

CheckSuckDamage > 1000

#SAY

SendMsg 5 你当前拥有的伤害吸收大于1000点.

//;QFunction-0.txt触发

[@DamageAbsorption]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你当前设置伤害吸收值 :<\$SUCKDAMAGE>

## 设置和检测人物当前权限

检测格式: CHECKMISSION 操作符(< > = ?) 权限(0~10)  
设置格式: CHANGEPERMISSION 设置权限(0~10)

```
//;例子  
[@设置人物权限10级]  
#IF  
#ACT  
    CHANGEPERMISSION 10  
;=====  
[@检测人物权限]  
#IF  
CHECKMISSION > 5  
#ACT  
SENDMSG 6 你当前权限大于5
```

**功能：**

设置人物当前模式。（1管理模式、2无敌模式、3隐身模式）

**格式：**

CHANGEMODE 模式类型 开关（1为开，0为关）

```
=====
[@test]
#IF
#ACT
    CHANGEMODE 1 1
    CHANGEMODE 2 1
    CHANGEMODE 3 1
=====
=====
```

## 设置人物背包格子数量

设置: EXTBAGOPENITEMCOUNT 格子数量(46~126)

当前背包格子数量常量: <\$ADVBAGSIZE>

说明: 快捷栏6格也算在角色背包格子内

大背包最多扩展到3页 (1页46格, 2页86格, 3页126格)

背包格子数量达到47格或以上, 自动显示第二个背包切页按钮

背包格子数量达到87格或以上, 自动显示第三个背包切页按钮

```
;例子  
[MAIN]  
#IF  
CHECKGAMEGOLD > 100  
#ACT  
EXTBAGOPENITEMCOUNT 50  
SENDMSG 6 你的背包格子扩展到<$ADVBAGSIZE>格, 当前背包格子空格数量常量: <$BAGNILCOUNT> 当前背包格子使用数量: <$BAGUSERCOUNT>, 剩余未开启的背包格子数: <$EXTBAGCLOSEITEMCOUNT>
```

## 点击背包锁头触发

QFunction-0.txt

[@ClosedBagItemClick]

功能：设置地图的杀怪经验倍数

格式：

MAPKILLMONEXPRATE 地图文件名称(\*号表示所有地图) 倍率  
倍率 为杀怪经验倍数，倍数除以100为真正的倍率(200 为 2 倍经验, 150 为1.5倍, 0表示关闭地图的杀怪经验倍数)

```
;=====
[@MAPKILLMONEXPRATE]
#IF
#ACT
MAPKILLMONEXPRATE 0 1000
#SAY
您在比奇的杀怪经验倍数为 10倍
=====
```

```
[@MAPKILLMONEXPRATE]
```

```
#IF
#ACT
MAPKILLMONEXPRATE * 1000
#SAY
所有地图杀怪经验倍数为 10倍
=====
```

#### 经验计算公式

66号属性 \* (脚本命令杀怪经验 + 脚本命令地图杀怪经验)

功能：设置攻击力倍数

格式：

POWERRATE 倍率 有效时间

倍率 为杀攻击力倍数，倍数除以100为真正的倍率(200为2倍攻击，150为1.5倍攻击)支持变量操作

```
;=====
```

```
[@POWERRATE]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
POWERRATE 1000 600
```

```
SENDMSG 0 您当前攻击力倍数为 10倍, 有效时间 600秒
```

```
SENDMSG 0 复当前攻击力倍数<$POWERRATE>, 当前攻击力倍数剩余时间<$POWERRATETIME>
```

```
;===== </FONT>
```

功能：设置杀怪经验倍数。

格式：

KILLMONEXPRATE 倍率 有效时间

倍率 为杀怪经验倍数，倍数除以100为真正的倍率(200 为 2 倍经验, 150 为1.5倍)

```
;=====
```

```
[@KILLMONEXPRATE]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
KILLMONEXPRATE 1000 600
```

```
SENDMSG 6 您当前杀怪经验倍数为<$KILLMONEXPRATE>倍, 有效时间<$KILLMONEXPRATETIME>秒。
```

#### 经验计算公式

66号属性 \* (脚本命令杀怪经验 + 脚本命令地图杀怪经验)

## 设置装备和人物绑定状态

格式: SetItemBind 装备位置(0~55,-1时为OK框中物品) 绑定(0~1)

说明: 参数2 0=取消 1=绑定

格式: CheckItemBind 装备位置(0~55,-1时为OK框中物品)

;例

[@检测物品是否绑定]

#IF

CheckItemBind 1

#ACT

SendMsg 6 您的武器已经和角色绑定过了

[@绑定物品]

#IF

#ACT

SetItemBind 1 1

SendMsg 6 已经设置您的武器和您的角色绑定了

[@取消绑定]

#IF

#ACT

SetItemBind 1 0

SendMsg 6 你的武器已经和角色解绑

## 设置物品来源



格式: SetThrowItemLy 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6

参数1=来源1GM制造, 2Npc制造, (5怪物爆出;可以任意填写)

参数2=地图名称 (没有可以用“\*”号, 不能为空)

参数3=怪物名称 (没有可以用“\*”号, 不能为空)

参数4=人物名称 (没有可以用“\*”号, 不能为空)

参数5=年-月-日 (也可以使用“DATE”表示使用当前日期)

参数6=时:分:秒 (也可以使用“TIME”表示使用当前时间)

;例

[@设置GM制造]

```
#IF  
#ACT  
SetThrowItemLy 1 *  
Give 木剑 1
```

[@设置NPC制造]

```
#IF  
#ACT  
SetThrowItemLy 2 <$MAP> * <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>  
Give 木剑 1
```

;参数1=5, 可以随意设置来源

[@设置怪物爆出]

```
#IF  
#ACT  
SetThrowItemLy 5 <$MAP> 稻草人 <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>  
Give 木剑 1
```

[@设置其他爆出]

```
#IF  
#ACT  
SetThrowItemLy 5 <$MAP> 夺宝活动 <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>  
Give 木剑 1
```

;支持使用SetThrowItemLy设置来源, CHANGEMAKEITEMINFO只要有第一个参数就可以

[@修改衣服的物品来源]

```
#ACT  
SetThrowItemLy 5 <$MAP> 白野猪 <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>  
SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为白野猪
```

## 获取物品来源

功能: 获取物品来源

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: 杀怪掉落; 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

### 功能：设置装备内观特效

格式: 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)

例子:

[@main]

#IF

#ACT

SETITEMEFFECT 3 133 1

SENDMSG 6 你的项链增加了背包特效ID:133

## 读写ini配置项

写配置项格式: WriteConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节 配置项值  
读配置项格式: ReadConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节 配置项值

删除配置项区: DelConfigFileSection 路径 配置项区  
删除配置项节: DelConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节

:=====以下命令属高效率读写配置项(缓存,引擎关闭才会保存)===== ======

缓存方式写配置项格式: WriteCacheConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节 配置项值  
缓存方式读配置项格式: ReadCacheConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节 配置项值

删除配置项区: DelCacheConfigFileSection 路径 配置项区  
删除配置项节: DelCacheConfigFileItem 路径 配置项区 配置项节

这4个是 Cache(缓存), 操作速度会比不带cache的快很多, 问题就是, 在M2运行过程中, 只能用脚本操作, 手动操作的无效。如果ini文件不存在手动操作的情况下, 就用Cache  
Cache的特点是, 对ini的操作只打开一次, 然后一直在内存缓存, 所以只命令操作才有效, 手动操作无效。关闭引擎时候才会保存到INI文件内, 引擎运行期间一直内存中运行, 所以启动引擎后手动修改INI文件信息是无效的

在没有手动操作ini的情况下, 推荐用带cache的。不带cache的比较耗时。

比如提现: 操作会删除提现记录属于手动操作, 所以不能使用cache, 但计算战斗力属于内部引擎操作无手动干预, 可以使用带cache的!

此命令配合使用 就相当于变量保存操作

重读高效率缓存ini配置命令只支持ReadCacheConfigFileItem

LoadCacheIniFile

; //示例

[@MAIN]

#ACT

LoadCacheIniFile

[@写配置]

#IF

#ACT

WriteConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 996M2  
SENDMSG 6 写入QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 996M2

[@读配置]

#If

#act

ReadConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 S1  
SENDMSG 6 你读取的配置内容为:S1=<\$STR(S1)>

[@删区]

#if

#act

DelConfigFileSection .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME>  
SENDMSG 6 删区QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME>

[@删节]

#if

#act

DelConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容  
SENDMSG 6 删节QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容

[@写配置到缓存]

#IF

#ACT

WriteCacheConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 996M2

SENDMSG 6 写入QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 996M2

[@读配置到缓存]

#If

#act

ReadCacheConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容 S1  
SENDMSG 6 你读取的配置内容为:S1=<\$STR(S1)>

[@删区到缓存]

#if

#act

DelCacheConfigFileSection .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME>  
SENDMSG 6 删区QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME>

[@删节到缓存]

#if

#act

DelCacheConfigFileItem .. \QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容  
SENDMSG 6 删节QuestDiary\KEY.txt <\$USERNAME> 配置内容

## 读取表格功能

读取格式:ReadExcel 表格路径 行号  
变量:Excel+列 0列开始

例子:

```
[@读取表格第1行第1列]
#IF
#ACT
```

```
ReadExcel ..\QuestDiary\996m2.xls 1
SENDMSG 0 -<$GLOBAL(Excel0)>
```

```
[@读取表格第1行第2列]
#IF
```

```
#ACT
ReadExcel ..\QuestDiary\996m2.xls 1
SENDMSG 0 -<$GLOBAL(Excel1)>
```

ReadExcelEx, 加载Excel文件到全局自定义变量中(免声明)。

存储方式: 会按着行列的方式存储到变量里, 具体的格式是, 文件名\_行号\_列号

两个常量: 总列数: <文件名\_ColCount> , 总行数: <文件名\_RowCount>

功能：临时调整人物属性

格式：ChangeHumAbility 属性(1-20) 操作符(= + -) 效果(1-21亿) 时间秒

说明：属性1-20分别对应人物

1=防御下限  
2=防御上限  
3=魔御下限  
4=魔御上限  
5=攻击下限  
6=攻击上限  
7=魔法下限  
8=魔法上限  
9=道术下限  
10=道术上限  
11=MaxHP  
12=MaxMP  
13=HP恢复  
14=MP恢复  
15=毒恢复  
16=毒躲避  
17=魔法躲避  
18=准确  
19=敏捷  
20= 幸运

例子：

```
[@Test]  
#IF  
#ACT  
ChangeHumAbility 2 + 10 60  
#SAY  
你的防御上限增加10点. 60秒后恢复
```

功能：新临时调整人物属性

格式：ChangeHumAbilityEX 属性(cfg\_att\_score.xls表属性ID) 操作符(= + -) 效果(1-21亿) 时间秒

说明：属性对应cfg\_att\_score.xls表所有属性

## 调整人物属性点

### 格式:

复位属性点数: RESTBONUSPOINT

检查人物附加属性点数: CHECKBONUSPOINT 控制符(=, >, <) 点数

调整人物属性点: BONUSPOINT 控制符(=, +) 点数(0~1000)

;=====

[@BONUSPOINT1]

#IF

#ACT

BONUSPOINT + 1

#SAY

你的属性点已经加了1点。

;=====

功能：强制人物的攻击模式

格式：SetHumanAttackMode 攻击模式(0-7) 时间(秒)

说明：0-全体攻击(主动攻击) 1-和平攻击(不PK) 2-夫妻攻击 3-师徒攻击 4-编组攻击 5-行会攻击 6-红名攻击(不主动攻击，受攻击后反击) 7-国家模式

例子：强制人物和平模式

#IF

#ACT

SetHumanAttackMode 1 3600

-----

说明：检测人物的攻击模式

格式：CheckAttackMode 模式(0-7)

#IF

CheckAttackMode 0

#SAY

全体攻击模式

#IF

CheckAttackMode 1

#SAY

和平攻击模式

功能：调整人物的HP(血量)或MP(蓝量)

命令: HUMANHP 参数1 参数2 参数3

参数1: 控制符 (+ - =)

参数2: 数值

参数3: 飘血调用ID (cfg\_damage\_number.xls表)

H. HUMANHP 调整英雄自己血量

HM. HUMANHP 英雄攻击怪物(人物无效)

HP. HUMANHP 英雄攻击对面(怪物无效)

注:英雄暂支持这3个

示例一:

;=====

[@增加自身血量]

#IF

#ACT

HUMANHP + 200

示例二:

;=====

[@Attack]

;攻击怪物时附加200点伤害并播放飘血类型数字

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 1

#ACT

M. HUMANHP - 200 8

;攻击人物时附加200点伤害并播放飘血类型数字

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

P. HUMANHP - 200 8

调整人物所有属性 支持cfg\_att\_score.xls表里面所有属性

临时的属性不会保存，自己用变量保存

ChangeHumNewValue 属性位置(cfg\_att\_score.xls属性ID) 属性值 有效时间(秒)

例子：

```
[@人物元素]
#IF
#ACT
ChangeHumNewValue 25 10 60
SENDMSG 6 增加攻击伤害10% 时间60秒
```

#### 自定义属性ID（只支持64位引擎）

200~249为你们自己定义的属性ID 获取自定义属性常量: <\$CUSTABIL[200~249]>

200~249为你们自己定义的属性ID 获取英雄自定义属性常量: <\$H.CUSTABIL[200~249]>

可以投在装备表里，强化这些只能通过自定义属性来做，如果附加到人物身上，需要用ChangeHumNewValue来设置

功能：调整人物经验点数。

格式：CHANGEEXP 参数1(=, +, -) 参数2(经验值) 参数3(为空或0时不增加聚灵珠经验 1时同时聚灵珠经验)

;=====

;将人物的经验点数设置为指定点数，不能为负数

[@changeexp0]

#IF

#ACT

CHANGEEXP = 20000

#SAY

你当前的经验点数为 20000。

;=====

;将人物的经验点数加1000点数，不能为负数

[@changeexp1]

#IF

#ACT

CHANGEEXP + 1000

#SAY

你的经验点数已经增加1000点。

;=====

;将人物的经验点数减1000点数，不能为负数，如果人物点数小于1000则指定为0

[@changeexp2]

#IF

#ACT

CHANGEEXP - 1000

#SAY

你的经验点数已经减少1000点。

;=====

< /FONT>

## 调整游戏速度

格式: ChangeSpeed 速度类型 速度值 有效时间(秒, 该参数为空时表示不限制时间)

速度类型 1为 移动速度 2为攻击速度 3为魔法速度

速度值(-10和10之间 小于0为减速 等于0不变速)

```
[@main]  
#ACT  
CHANGESPEED 1 5  
#SAY  
移动速度增加
```

## 调整物品元素属性

检测: CHECKNEWITEMVALUE 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 属性(0-10) 检测符(>, <, =) 值(1-100)

执行: SetNewItemValue 位置(-1时是OK框中的装备, 0-55时是穿在身上的装备) 属性(0-10) 操作符(+, -, =) 值(1-100)

(0)暴击几率增加 1~100%  
(1)增加攻击伤害 1~100%  
(2)物理伤害减少 1~100%  
(3)魔法伤害减少 1~100%  
(4)忽视目标防御 1~100%  
(5)所有伤害反弹 1~100%  
(6)增加目标暴率 1~100%  
(7)人物体力增加 1~100%  
(8)人物魔力增加 1~100%  
(11)暴击伤害增加 1~100%

```
[@main]  
#IF  
CHECKNEWITEMVALUE 0 0 > 10  
#SAY  
暴击几率大于10%
```

**功能:调整人物身上物品装备名字颜色**

格式:ChangeItemNameColor 物品位置(0-55, -1位OK框物品) 颜色(0-255)

说明:颜色=0时恢复默认颜色.

例子:

[@main]  
#IF  
#ACT  
ChangeItemNameColor 1 253  
SENDMSG 6 你装备名字的颜色变成紫色了.**功能: 检测装备名字的颜色**

格式: CheckItemNameColor 位置(0-55) 颜色(0-255)

例子:

[@main]  
#IF  
CheckItemNameColor 1 253  
#ACT  
SENDMSG 6 武器名字紫色显示.

### 通过物品唯一ID获取物品名称

格式:.GetItemNameByMakeIndex 参数1 参数2 参数3

参数1:物品唯一ID

参数2:存入变量

参数3:填1表示获取改名后的装备名字

:例子

[@获取物品唯一ID的名称]

#IF

#ACT

GetItemNameByMakeIndex <\$STR(S0)> S2

通过物品唯一ID获取该物品是否绑定

格式:Getitembindinfo 物品id 变量名

```
;例子  
[@main]  
#IF  
#ACT  
Getitembindinfo 22136 N$绑定状态  
SENDMSG 0 当前物品状态为:<$str(N$绑定状态)>
```

## 通过物品的唯一ID删除物品

格式:DelItemByMakeIndex 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)

DelItemByMakeIndex 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)  
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 代表删除成功)

```
[@main]
#IF
#ACT
MOV S$递增物品唯一ID
MOV S$递增物品名称
LoopBagItems @获取当前背包所有物品 N$物品唯一ID S$物品的名称
DelItemByMakeIndex <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品ID:<$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品名称:<$STR(S$递增物品名称)>
```

[@获取当前背包所有物品]

```
#IF
#ACT
INC S$递增物品唯一ID <$STR(N$物品唯一ID)>,
INC S$递增物品名称 <$STR(S$物品的名称)>,
```

例子:

```
[@MAIN]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|img=public/1900000510.png|img=public/1900000511.png|link=@exit>
<RText|x=25|y=20|text=<遍历背包删除物品/@删除>>

#IF
#ACT
MOV S$递增物品唯一ID
MOV S$递增物品名称
LoopBagItems @获取当前背包所有物品 N$物品唯一ID S$物品的名称 N$物品的数量 S$物品的颜色 S$物品的标识 是否极品
SelectBagItems <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品ID:<$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品名称:<$STR(S$递增物品名称)>
```

[@获取当前背包所有物品]

```
#IF
#ACT
INC S$递增物品唯一ID <$STR(N$物品唯一ID)>,
INC S$递增物品名称 <$STR(S$物品的名称)>,
```

[@删除]

```
#IF
#act
DelItemByMakeIndex <$STR(S$递增物品唯一ID)>
```

## 遍历背包勾选物品

遍历背包格式: LoopBagItems 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1: 回调接口 @跳转  
参数2: 物品唯一ID存到变量  
参数3: 物品名字存到变量  
参数4: 物品数量存到变量  
参数5: 物品颜色存入到变量  
参数6: 物品标记存入到变量  
参数7: 当前物品, 是否极品存入变量

勾选背包物品格式: SelectBagItems 物品唯一ID (逗号, 为分割符号)

例子:

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
LoopBagItems @获取当前背包所有物品 N$物品唯一ID S$物品的名称 S$物品的数量 S$物品的颜色 S$物品的标记 S$物品的极品
MOV S$递增物品唯一ID
MOV S$递增物品名称
MOV S$递增物品数量

[@获取当前背包所有物品]
#IF
#ACT
INC S$递增物品唯一ID <$STR(N$物品唯一ID)>,
INC S$递增物品名称 <$STR(S$物品的名称)>,
INC S$递增物品数量 <$STR(S$物品的数量)>,
SelectBagItems <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品ID: <$STR(S$递增物品唯一ID)>
SENDMSG 6 你当前背包所有物品名称: <$STR(S$递增物品名称)>
SENDMSG 7 你当前背包所有物品数量: <$STR(S$递增物品数量)>
```

## 动态创建一个镜像地图

创建格式: **AddMirrorMap** 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5 参数6 参数7 参数8

说明: 创建成功后, 人物D99变量返回1, 否则返回0

参数1:原地图编号, 在地图配置文件中存在的地图!

参数2:新地图编号, 临时使用的地图编号, 就和镜像地图功能一样!

参数3:新地图名, 这里指客户端显示的名字

参数4:该地图存在的有效时长(秒), 时间到后, 此地图将自动回收, 并且将地图上的人传送至E参数设置的地图

参数5:人物退出时返回的地图编号

参数6:小地图编号

参数7:返回地图的X坐标

参数8:返回地图的Y坐标

功能: 删除动态创建的镜像地图

删除格式: **DelMirrorMap** 地图名

功能: 设置/获取镜像地图的时间

获取格式: **MirrorMapTime** 参数1 参数2

参数1:地图名

参数2:时间 (单位: 秒)

说明: 如果时间不写, 则表示获取当前地图的剩余时间, 时间返回在D99变量

如果获取地图失败或不是镜像地图, 则D99返回-1

检测格式: **CheckMirrorMap** 地图名

功能: 检测镜像地图是否已经创建

-----下面是使用例子-----

```
; 使用人物名称做为副本地图的名称创建副本
[@main]
#if
#act
MirrorMapTime <$USERNAME>
#SAY
剩余时间: <$STR(D99)>秒 \
<创建副本/@创建副本> \
<进入副本/@进入副本> \
<删除副本/@删除副本> \
[@删除副本]
#ACT
DELMIRRORMAP <$USERNAME>
goto @main

[@进入副本]
#IF
LARGE D99 0
#ACT
give 回城卷 1
map <$USERNAME>
#ELSEACT
goto @main
SENDMSG 6 副本地图还没有创建

[@创建副本]
#If
CheckMirrorMap <$USERNAME>
#ACT
goto @main
SENDMSG 6 该副本地图已经创建
BREAK

#IF
#ACT
AddMirrorMap 0 <$USERNAME> 比奇副本 60 0159 101 325 336
; 创建一个连接, 地图3 坐标 X:333 Y:333 连接到新创建的副本地图坐标 X:333 Y:333
AddMapGate 连接 3 333 333 1 <$USERNAME> 333 333 60

#If
Equal D99 1
#ACT
goto @main
SENDMSG 6 创建成功
#ELSEACT
goto @main
SENDMSG 6 创建失败
```

## 脚本设置防秒杀功能

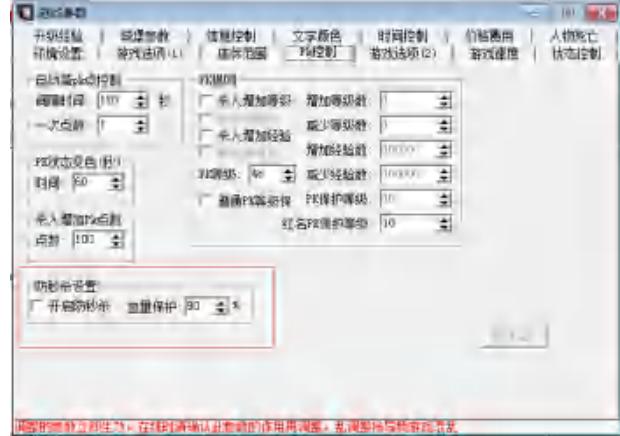
说明：当前你血量100%的时候敌方第一刀伤害打掉你多少血量，如果你血量不是100%的时候防秒杀功能不生效

格式:KilledProtect 最多减少HP%

```
;例子  
[@防止秒杀]  
#IF  
#ACT  
KilledProtect 90  
SENDMSG 6 你的血量满的时候, 敌人第一刀最多砍你90%血量
```

## M2设置全局防秒杀功能

说明：引擎设置了以后整个区所有人都生效，脚本和引擎优先生效脚本。



## 增加限次使用物品的次数

格式: AddFunItemDura 次数

说明: 只对刚刚使用过的类型(StdItem=2)的物品有效.

;例

```
[@StdModeFunc11]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
AddFunItemDura 1000
```

```
;当前试用物品持久增加1000
```

功能：随机杀死地图中的怪物。

格式：RandomKillMon地图 怪物名字 数量(1-255) 掉落物品(0,1) 0=掉落 1=不掉落

说明：地图=Self时表示当前地图。

例子：

```
[@main]
#IF
#ACT
RandomKillMon Self 稻草人 5
```

## 随机输入验证码

```
[@Main]
#If
CheckLevelEx > 0
#Act
SetRandomNo
#Say
<输入验证码/@@CheckNo>:<$RANDOMNO >

[@@CheckNo]
#If
CheckRandomNo
#Say
输入正确.
#ElseSay
输入不正确.
```

## 顶戴花翎功能

格式: SetIcon 参数1 参数2参数3 参数4 参数5 参数6 参数7

参数1: 位置(0-9)  
参数2: 播放效果(0图片名称 1特效ID)  
参数3: 图片名或者特效ID  
参数4: X坐标 (为空时默认X=0)  
参数5: Y坐标 (为空时默认Y=0)  
参数6: 自动补全空白位置0,1(0=掉 1=不掉)  
参数7: 是否只有自己看见(0=所有人都可以看见 1=仅仅自己可以看见)  
参数8: 0=或空接之前的 1=在后面播放  
普通效果顶戴花翎文件路径: res\Topwear\tupian.png  
增加特效效果顶戴花翎文件路径: stab\anim\effect 特效需要打包好, 然后到表里添加特效ID cfg\_model\_info.xls 增加特效ID

//:增加人物普通顶戴花翎

[@增加普通顶戴花翎]  
#IF  
#act  
SetIcon 0 0 tupian 0 10 0 0  
;xx=图片文件名不需要路径和后缀名

//:增加人物特效顶戴花翎

[@增加特效顶戴花翎]  
#IF  
#act  
SetIcon 0 1 5003 0 10 0 0  
;5003=特效ID

//:删除人物顶戴花翎

;SetIcon (位置(0-9) -1  
[@删除]  
#IF  
#act  
SETICON 0 -1  
SETICON 1 -1  
SETICON 2 -1

//:增加NPC顶戴花翎

参数介绍: (位置(0-9) 播放效果(0普通 1特效) (图片名, 特效ID) X(为空时默认X=0) Y(为空时默认Y=0) 自动补全空白位置0,1(0=掉 1=不掉)

X:\MirServer\Mir200\Envir\NpcIcons\\*\*\xx.txt 没有文件自己新建  
\*\*=对应的NPC文件路径 xx=npc文件名 必须要和你MerChant.txt 配置的文件路径一样  
如MerChant.txt文件中的装备回收要加顶戴花翎: 996m2\装备回收 3 333 333 装备回收 0 15 0 0 0  
那么新建文件 X:\MirServer\Mir200\Envir\NpcIcons\996m2\装备回收.txt ;填写下面参数到文本中保存  
0 1 5002 0 0 0

//:增加怪物顶戴花翎

参数介绍: (位置(0-9) 播放效果(0普通 1特效) (图片名, 特效ID) X(为空时默认X=0) Y(为空时默认Y=0) 自动补全空白位置0,1(0=掉 1=不掉)

X:\MirServer\Mir200\Envir\MonIcons\xx.txt 没有文件自己新建 ;填写下面参数到文本中保存  
xx=怪物文件名  
0 1 5001 0 0 0

## 骰子功能

playdice (出现几个骰子动画 比如 3 就是会出现 3个骰子转动) @xxx

骰子的显示顺序和点数 对应 私人变量 D0 D1 D2 D3 D4 D5

例子

[@开始摇骰子]

```
#IF  
#ACT  
MOV D0 1  
MOV D1 2  
MOV D2 3  
MOV D3 4  
MOV D4 5  
MOV D5 6
```

playdice 6 @动画结束触发

[@动画结束触发]

```
#IF  
#ACT  
messagebox 【提示】当前动画出现骰子数量为6个，点数依次为： 1 2 3 4 5 6
```

**只用于制作 飞行棋类游戏功能**

**严禁用于赌博类脚本的制作**

## 高速 文件 读写 LoadFileToMemory

该命令作用是，把脚本用到的数据文件加载到内存里，脚本命令读取的时候就不用从硬盘读取该文件了

已经在启动的时候加载到内存，直接在内存读写，读写速度快，用在读写比较频繁的文件，比如捡取触发等等，引擎每隔一段时间，保存一次该文件，不会频繁读写硬盘。

缺点

不能手动修改该文件，只能通过脚本命令读写

```
[@Startup]
#ACT
LoadFileToMemory ..\QuestDiary\数据\名单.txt 0

[@main]
#IF
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\数据\名单.txt <$USERNAME>
#SAY
你的名字已经保存
#ELSEACT
AddTextList ..\QuestDiary\数据\名单.txt <$USERNAME>
SENGMSG 6 写入后，已经在内存中，不会立即保存到文件里，引擎每隔一段时间自动保存，文件里可能看不见。
SENGMSG 6 不管是否保存，使用CHECKTEXTLIST命令检测是存在的，使用了LoadFileToMemory后，所有命令都是直接检测内存的
```

NPC对话框内倒计时

<COUNTDOWN|a=0|x=0|y=0|time=xx|count=xx|size=xx|color=xx|link=@触发>

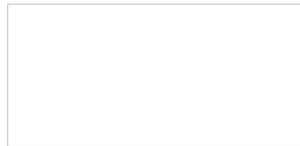
标签1: COUNTDOWN 秒数  
标签2: TIMETIPS 天数+小时+分钟+秒

支持参数

-- 倒计时  
-- time 倒计时时间  
-- link 脚本命令  
-- count 循环次数  
-- size 文本大小  
-- color 文本颜色

COUNTDOWN新增参数

-- showWay 参数(0,1)  
0=[xx秒]  
1=[小于1天 xx:xx:xx 大于1天 xx天xx时xx分]



;例子

```
[@main]
#IF
#SAY
<Img|children={0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}|a=1|x=737.0|y=201.0|reset=1|move=1|img=private/revive/bg_swfh_1.png|bg=1>
<Layout|id=0|width=348|height=200>
<Text|id=1|x=163|y=73|size=16|color=1006|text=消耗: x2>
<Text|id=2|x=110|y=15|size=18|color=1001|text=死亡复活>
<Text|id=3|x=77.0|y=45.0|size=16|color=1006|text=你被 牛魔王 杀死了! >
<Img|id=4|x=204.0|y=70.0|width=35|height=28|img=item/item_0/000124.png>
<COUNTDOWN|id=5|x=70|y=73|time=30|count=1|size=16|color=249|link=@复活1>
<Button|id=6|x=45|y=100|pimg=public/1900000652.png|nimg=public/1900000653.png|color=1020|size=17|text=免费复活|link=@复活1>
<Button|id=7|x=170|y=100|pimg=public/1900000652.png|nimg=public/1900000653.png|color=1020|size=17|text=原地复活|link=@复活2>
```

NPC调用装备信息

ItemShow物品显示 把物品放到NPC面板上显示

下面参数重要说明:不要随便改变字符大小写,参数的前后位置可以任意

<ItemShow|itemid=10598|itemcount=1|showtips=1|x=479.0|y=326.0|link=@跳转> ;支持ItemShow @跳转

ItemShow=参数1 不要修改他的大小写否则出错

itemid=物品表物品ID 匹配道具表或装备表的IDX 如:XX\Mir200\Envir\Data\cfg\_item.xls 或cfg\_equip.xls 表的Idx列编号

itemcount=显示数量 0=不显示数量 1=显示数量

showtips=显示属性 0=不显示属性 1=显示属性

bgttype=显示外框 0=不显示外框 1=显示外框

grey=灰色显示 0=正常显示 1=灰色显示

lock=显示锁图标 0=不显示 1=显示

color 数量文本颜色

dblink 双击触发



### 关联背包物品唯一ID

关联格式:LINKITEMBYMAKEINDEX 物品唯一ID  
关联刷新:UpDateBoxItem=1

```
[@关联背包物品]
#IF
#ACT
#$SAY
<BAGITEMS|positions=0|condition=*|select=<$STR(S0)>|count=12|row=2|x=0|y=0|selecttype=1|link=@关联物品唯一ID>
```

```
[@关联物品唯一ID]
#IF
#ACT
LINKITEMBYMAKEINDEX <$STR(S0)>
ChangeItemNameColor -1 253
UpDateBoxItem -1
SENDMSG 0 你的物品颜色变成了253
GOTO @关联背包物品
```

## 圆形进度条

圆形进度条标签 <CircleBar>

参数

-- loadingbg :进度条底图  
-- loadingbar:进度条bar图  
-- startper :进度条起始进度 默认为0  
-- endper :进度条结束进度 默认为100  
-- time :播放耗时 默认1s播放完  
-- offsetX、offsetY:进度条bar中心点相对于进度条底图的偏移坐标  
-- link:跳转

例子:

```
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<CircleBar|loadingbg=private/treasure_map_ui/bg_xbzy_02.png|loadingbar=private/treasure_map_ui/bg_xbzy_03.png|startper=0|endper=100|time=1|offsetX=0|offsetY=0|x=50|y=50|link=@跳转>
[@跳转]
#if
#act
SENDMSG 6 圆形进度条读取完毕
```

## 复选框组件

```
-- -- ****
-- "<CheckBox|id=0|children={1, 2, 3...} |checkboxid=xx|nimg=xx|pimg=xx|default=xx|submit=xx|delay=xx|count=xx|link=@触发>"  
-- -- 复选框  
-- -- checkboxid 复选框ID 用于提交数据, ID用数字变量名, 返回变量值0和1, 0表示没有勾选1表示勾选  
-- -- nimg 未选择时显示的图片  
-- -- pimg 选择时显示的图片  
-- -- default 默认选择状态 1显示 0不显示  
-- -- delay 自动提交时间(执行link=@触发间隔时间)  
-- -- count 自动提交次数(点击后执行link=@触发次数)  
-- -- ****  
说明:checkboxid参数支持返回勾选状态 0 1 , 设置方式 checkboxid= 数字型变量的名字 (必须是数字变量, 变量不能重复)  
例如:N66变量不勾选状态=0 勾选后N66变量=1 取消勾选N66变量=0  
范例:  
<CheckBox|x=288.0|y=412.0|nimg=public/1900000550.png|pimg=public/1900000551.png|checkboxid=1|default=1|count=3|delay=1|checkboxid=N66|default=<$STR(N66)>|link=@勾选触发>  
[@勾选触发]  
#if  
#act  
SENDMSG 9 勾选状态N66=<$STR(N66)>
```

面板通用参数：

针对目前拼图的脚本做了一些优化。功能性的脚本还是PC端一样。  
比如 `mapmove.. equal small ..等等全都一样`

原脚本内容如下做优化修改：

前端新脚本标签		
元素类型	类型说明	原传奇脚本写法
Text	文字	<字体颜色/FCOLOR=69>、<可以触发字段颜色/FCOLOR=250>/@跳转1>.....
Img	图片,背景图	<Img:N:F:X:Y:D/@Label>,包括OPENMERCHANTBIGDLG在内
Button	按钮	<ImgEx:F:U:H:D:X:Y:P/@Label>
Effect	动画, 特效	PlayImg 播放图片, 特效.....
Input	自定义输入框	INPUTTEXT、INPUTNUM (GEE输入框),扩展输入*号显示为密码项
COUNTDOWN	NPC内容倒计时	<COUNTDOWN:10:3:251:0:0/@倒计时结束> (GEE, NPC对话框内倒计时)
ItemShow	物品信息显示	<ItemShow:D:F:X:Y:Z/@Label> (GEE调用物品信息显示)
CheckBox	勾选,复选框	无 新脚本案例_下载
Layout	点击范围区域	无 新脚本案例_下载
layerid	NPC面板窗口ID	定义ID, 可实现窗口是否开启或关闭状态

针对以前老脚本, 界面显示脚本做一些优化, 以前老脚本 位置被固定死。没有这个灵活。想到什么就可以写什么

简单例子: <Text|text=<\$NPCNAME>|x=30|y=20|size=18|color=1005> ;依次是, 显示的NPC名称变量, X, Y坐标, 字体大小, 颜色, 任意参数可加

不固定位置: <Text|y=20|size=18|text=<\$NPCNAME>|x=30|color=1005>

可写可不写: <Text|y=20|text=<\$NPCNAME>|x=30>

字体大小不要的话, 可以不写  
颜色不要的话, 也可以不写

新脚本需要认识的参数:

-- ++++++  
-- 字段1为元素类型, 必须. !!! 禁止使用 default\_x (x为数字 1 2 3)  
-- 字段可任意缺省

参数	参数说明
通用属性 id(元素ID)	id=*, *为数字任填, 唯一, 不能有重复
children(子节点)	children={1,2,3...} 绑定写有 id=1段的内容
link	响应事件(@触发)
a	显示位置(0=左上角,1=右上角,2=左下角,3=右下角,4=居中,7=上下居中,8=左右居中)
ax	锚点X
ay	锚点Y
x	坐标X
Y	坐标Y
percentx	坐标X 百分比
percenty	坐标Y 百分比
width	宽度
height	高度
percentwidth	宽度 百分比
percentheight	高度 百分比
color	X颜色 0-255,颜色 服务端可自定义颜色表 cfg_colour_style.xls 支持闪烁, 格式为color=255,254,253, 闪烁间隔1s
size	字体大小

## 气泡引导功能

增加气泡格式: addbutshow 参数1 参数2 参数3

参数1: ID

参数2: 显示名称

参数3: @跳转QF(支持回调功能, 例:@气泡引导回调, aaa, bbb, ccccc)

删除气泡格式: delbutshow ID

例子:

[@增加气泡]

#IF

#ACT

AddbutShow 1 测试气泡 @跳转QF

[@气泡引导]

#act

AddbutShow 1 测试气泡 测试气泡 测试气泡 @气泡引导回调, aaa, bbb, ccccc

QFunction-0.txt

[@跳转QF]

#IF

#act

mapmove 3 333 333

OPENHYPERLINK 26

SENDMSG 6 你的气泡触发成功

[@删除气泡]

#IF

#ACT

DelbutShow 1

SENDMSG 6 你的气泡删除成功

[@气泡引导回调]

#act

sendmsg 6 气泡回调Param1=<\$Param1>

sendmsg 6 气泡回调Param2=<\$Param2>

sendmsg 6 气泡回调Param3=<\$Param3>

## 百分比显示图片

--百分比图片 <PercentImg>

参数

direction 方向 0从左到右 1从右到左 2从上至下 3从下至上  
img 图片路径  
minValue 显示图片进度值  
maxValue 定义图片最大值

[@百分比显示图片]

#IF

#SAY

```
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<PercentImg|direction=0|x=44.0|y=57.0|minValue=143|maxValue=143|img=public/bg_szjm_02.png|esc= 0>
```

## 自定义列表容器(左右滑动,上下滑动)

列表容器:<ListView>

```
<ListView|children={1, 2}|direction=xx|bounce=xx|margin=xx>
-- direction    方向 1竖向 2横向
-- bounce       是否弹性 1是 0否
-- margin        子控件间隔
-- reload        刷新面板=1 不刷新=0

-- default      索引跳转第几个容器
-- cantouch     是否可滑动 1默认 0不可
```

```
-- 例子:<ListView|children={2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}|x=33|y=55|width=220|height=440|direction=1|bounce=0|margin=1|reload=0>
-- 我想跳转到ID: 9的容器 default=8 因为children= {2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}里面的ID, 9在第8个顺序
-- loadStep=3   默认加载容器ID层数 写大型界面有卡顿可以3个配在一起使用效果更佳
-- loadCount=4  逐步加载容器ID层数
-- loadDelay=1  是否延迟加载 0=取消延迟 1= 延迟加载并刷新
-- ****
```

同一脚本ID不可以重复, 背景默认ID为1, 自己定义ID从2开始  
如果容器脚本非常大, 导致单页面加载脚本卡, 需要用延迟加载功能就不卡了

例子:

```
[@main]
#IF
#ACT
MOV$锁定<Img|id=26|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面
```

```
[@显示页面]
<Img|bg=1|move=1|reset=0|img=public/1900000610.png>
<Layout|x=775.0|y=1.0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=782.0|y=2.0|img=public/1900000510.png|ping=public/1900000511.png|link=@exit>
<Img|x=255|y=52|width=2|height=46|img=public/bg_yxzs_02.png>
<Img|x=270|y=70|img=public/word_sxbt_04.png>
<Img|ax=0|ay=1|x=300.0|y=260.0|width=400|height=120|img=public/bg_hhzy_01_1.png>
<Text|x=363.0|y=400.0|color=255|size=16|text=活动说明: 开区一周双倍, 开区暴率双倍\活动说明: 开区一周双倍, 开区暴率双倍\活动说明: 开区一周双倍, 开区暴率双倍>
<Img|x=302|y=110|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=300|y=108|itemid=1|showtips=1|color=1003>
<Img|x=382|y=110|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=380|y=108|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=462|y=110|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=460|y=108|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=542|y=110|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=540|y=108|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=622|y=110|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=620|y=108|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=302|y=180|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=300|y=178|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=382|y=180|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=380|y=178|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=462|y=180|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=460|y=178|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=542|y=180|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=540|y=178|itemid=1|showtips=1>
<Img|x=622|y=180|img=public/1900000651.png>
<ItemShow|x=619|y=177|itemid=1|showtips=1>
```

```
<ListView|children={2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}|x=33|y=55|width=220|height=440|direction=1|bounce=0|margin=1|reload=0|default=8>
<Img|id=2|children={20}|x=33.0|y=55.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B1>
<Img|id=20|children={21}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=21|children={22}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=22|children={23}|text=容器案例1|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=23|children={24}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=24|children={25}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=25|children={26}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00139.png>
```

```
<Img|id=3|children={30}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B2>
<Img|id=30|children={31}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=31|children={32}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=32|children={33}|text=容器案例2|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=33|children={34}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=34|children={35}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=35|children={36}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00134.png>
```

```
<Img|id=4|children={40}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B3>
<Img|id=40|children={41}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=41|children={42}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=42|children={43}|text=容器案例3|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=43|children={44}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=44|children={45}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=45|children={46}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00135.png>
```

```
<Img|id=5|children={50}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B4>
<Img|id=50|children={51}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=51|children={52}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=52|children={53}|text=容器案例4|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=53|children={54}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=54|children={55}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=55|children={56}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00136.png>
```

```
<Img|id=6|children={60}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B5>
<Img|id=60|children={61}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=61|children={62}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=62|children={63}|text=容器案例5|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=63|children={64}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=64|children={65}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=65|children={66}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00137.png>
```

```
<Img|id=7|children={70}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B6>
<Img|id=70|children={71}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=71|children={72}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=72|children={73}|text=容器案例6|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=73|children={74}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=74|children={75}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=75|children={76}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00138.png>
```

```
<Img|id=8|children={80}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B7>
<Img|id=80|children={81}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=81|children={82}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
```

```

<Text|id=82|children={83}|text=容器案例7|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=83|children={84}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=84|children={85}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=85|children={86}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00140.png>

<Img|id=9|children={90}|x=33.0|y=150.0|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_01.png|link=@首领B8>
<Img|id=90|children={91}|x=13|y=10|img=custom/challenge_boss/icon_bosstz_01.png>
<Img|id=91|children={92}|x=2|y=55|img=custom/challenge_boss/bg_bosstz_02.png>
<Text|id=92|children={93}|text=容器案例8|x=110|y=-10|size=18|color=1003>
<Text|id=93|children={94}|text=1/3|x=-90|y=11|size=16|color=255>
<Text|id=94|children={95}|text=等级60|x=100|y=-50|size=16|color=255>
<Img|id=95|children={96}|x=-112|y=5|img=monster_icon/00130.png>

<$STR ($$锁定)>

[@首领B1]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=26|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B2]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=36|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面
SENDMSG O AAAAAAAA

[@首领B3]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=46|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B4]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=56|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B5]
#IF
#ACT
MOVS $$锁定 <Img|id=66|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B6]
#IF
#ACT
MOVS$$锁定<Img|id=76|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B7]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=86|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

[@首领B8]
#IF
#ACT
MOV $$锁定 <Img|id=96|x=-29|y=-20|width=230|height=90|img=public/1900000678_1.png|scale9b=0|scale9t=10|scale9r=0>
GOTO @显示页面

翻页容器示例:

[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<PageView|children={1, 3, 2}|x=297.0|y=49.0|width=450|height=200|direction=1|color=255>
<Layout|id=1|x=206.0|y=193.0|color=251>
<Layout|id=3|x=361.0|y=349.0|color=254>
<Layout|id=2|x=265.0|y=245.0|color=253>

[@容器跳问题]
<Img|width=380|height=500|img=public/icon_paihangbang_05.png|bg=1|reset=0|move=1>
<Layout|x=340|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=340|y=20|nimg=public/icon_gb_01.png|link=@exit>
<ListView|children={2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}|x=30|y=50|width=150|height=400|margin=15>
<Button|id=2|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=1111|link=@触发>
<Button|id=3|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=2222|link=@触发>
<Button|id=4|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=333|link=@触发>
<Button|id=5|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=444|link=@触发>
<Button|id=6|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=555|link=@触发>
<Button|id=7|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=666|link=@触发>
<Button|id=8|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=777|link=@触发>
<Button|id=9|ax=0|ay=1|x=0|y=0|width=150|height=55|pimg=public/bg_hhzy_01_3.png|outline=2|nimg=public/bg_hhzy_01_3.png|size=17|mimg=public/bg_hhzy_01_3.png|color=251|text=888|link=@触发>

```

### 自定义图片 Img

```
--<Img| img=xxx.png| bg=1| move=1| reset=1| show=0| layerid=0| width=xx| height=xx| scale9l=xx| scale9r=xx| scale9t=xx| scale9b=xx| link=@脚本命令>
-- img 图片路径
-- bg 是背景图
-- esc ESC关闭
-- move 可移动
-- reset 重置界面坐标
-- show 显示位置 0左上 1右上 2左下 3右下 4中间
-- layerid 界面ID
-- loadDelay 延迟加载剩余界面 1=延迟 0=不延迟
-- hideMain=1 隐藏UI界面
-- forbidBagEquip=1 禁止打开背包装备栏
-- scale9l 九宫拉伸 距左侧距离
-- scale9r 九宫拉伸 距右侧距离
-- scale9t 九宫拉伸 距上方距离
-- scale9b 九宫拉伸 距下方距离
-- grey 灰化显示 0默认 1灰色
-- bagPos 背包位置 1左边 0右边
-- flip 翻转显示 0默认 1翻转
-- opacity 透明度 0-255 默认255全显
-- ****
```

## 自定义序列帧播放

```
-- '<Frames id=0 children={1,2,3...} a=0 x=0 width=xx height=xx prefix=xx suffix=xx count=xx speed=xx loop=xx>'  
-- -- 序列帧  
-- -- prefix 前缀  
-- -- suffix 后缀  
-- -- count 图片数量  
-- -- speed 播放速度 毫秒  
-- -- loop 是否循环 -1. 循环 1. 播放1次 2. 播放2次  
-- -- finishframe 停留哪个帧  
-- -- finishhide 完成是否隐藏  
<Frames|suffix=.png|prefix=public/word_fubentg_|count=10|loop=-1|speed=100>
```

## 自定义播放(特效)

```
-- -- ****  
-- <Effect|effectid=xxxx|effecttype=xx|scale=xx>  
  
-- -- 特效  
-- -- effectid 特效id  
-- -- effecttype 特效类型 0.特效 1.npc 2.怪物 3.技能 4.人物 5.武器 6.翅膀 7.发型  
-- -- count 播放次数  
-- -- act 特效动作 0.待机 1.走 2.攻击...  
-- -- dir 特效方向 0.上 1.右上 2.右 ...  
-- -- speed 特效速度 1.正常速度  
-- -- scale 缩放比例 1.正常缩放  
-- -- ****
```

## 自定义文字信息

```
-- -- ****
;触发
--"<Text|id=1|children={1, 2, 3...}|a=0|x=0|y=0|text=测试文本|color=255|size=12|link=脚本命令>"  
--<Text|id=0|children={1, 2, 3...}|a=0|x=0|y=0|text=测试文本|color={255, 254, 253}|size=12|link=脚本命令>"  
--<Text|text=测试文本|color=xx|size=12|scrollWidth=50|link=@脚本命令>  
;显示内容不触发  
--<Text|text=测试文本|color=255|size=12>< BR>--<Text|text=测试文本|color=255, 254, 253|size=12>  
--- 显示文本  
--- text 文本  
--- color 文本颜色 支持闪烁，格式为{255, 254, 253}，闪烁间隔1s  
--- size 文本大小  
--- scrollWidth 滚动区域宽度  
--- scrollWay 滚动方式 -- 0 从右到左 1 从下到上  
--- scrollTime 滚动时间  
--- scrollHeight 滚动区域高度  
--- clickInterval 点击间隔 单位:毫秒  
--- auto 自动执行秒数 (配合platform参数使用)  
--- platform 平台 1 PC端 2 手机端  
--- simplenumber 简化数值 1 (超万显示万为单位 超亿显示亿为单位)  
--- tips 鼠标经过提醒文字备注  
--- tipsx 鼠标经过提醒文本X偏移  
--- tipsy 鼠标经过提醒文本Y偏移  
--- outline 插边大小  
--- outlinecolor 插边颜色
```

## 自定义文字按钮

```
-- -- ****
--><Button|nimg=xx|pimg=xx|text=按钮文字|color=255|size=12|width=xx|height=xx|link=@触发>
-- -- 按钮
-- -- nimg 正常图片路径
-- -- pimg 按下图片路径
-- -- text 按钮文字
-- -- color 文本颜色
-- -- size 文本大小
-- -- grey 显示颜色 0.默认 1.灰色
-- -- tips 鼠标悬停提醒文字备注
-- -- tipsx 鼠标悬停提醒文本X偏移
-- -- tipsy 鼠标悬停提醒文本Y偏移
-- -- tipWidth 鼠标悬停提醒文本宽度设置
-- -- textwidth 文本最大宽度
-- -- clickInterval 点击间隔 单位:毫秒
-- -- reload 按钮改变ID时刷新 0或空为默认 1为开启
-- -- opacity 透明度 0-255 默认255全显
-- -- ****
```



官方提供的按钮资源：

```
<Button|nimg=public/1900000652.png|pimg=public/1900000653.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000660.png|pimg=public/1900000661.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000662.png|pimg=public/1900000663.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000663.1.png|pimg=public/1900000663.2.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000673.png|pimg=public/1900000674.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000679.png|pimg=public/1900000679.1.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
<Button|nimg=public/1900000680.png|pimg=public/1900000680_1.png|text=按钮文字|color=255|size=12|link=@触发>
```

## 自定义输入框

```
<Input|inputid=xx|type=xx|width=xx|height=xx|color=xx|size=xx|mincount=xx|maxcount=xx|errortips=xx>
--- Input 输入框
--- inputid(0~9) 输入框ID 用于提交数据
--- type 输入类型 0任意文本 1数字 2密码 3绝对值数字(输入09显示9)
--- place 空着时提醒文本
--- placecolor 空着时提醒文本颜色
--- width 输入框宽度
--- height 输入框高度
--- color 输入文本颜色
--- size 输入文本大小
--- mincount 最小输入字符数
--- maxcount 最大输入字符数
--- errortips 输入类型不符提醒
--- isChatInput 开启输入内容敏感字符库过滤,适用喊话敏感字屏蔽(不配置默认为1开启状态)
--- onlyCh 输入仅能中文 1仅中文
--- submitInput (0~9) 提交输入框内容可以提交多个(格式: submitInput=3, 4, 5)
--- isNameInput 命称敏感字检测(更加严格)
--- 输入的字符常量<$NPCINPUT(X)> X= 0~9

:例子
[@自定义输入框]
#IF
#ACT
#SAY
<Img|x=-503.0|y=-168.0|width=2000|height=2000|bg=1|img=public/1900000651_1.png>
<Img|x=-503.0|y=-168.0|width=2000|height=2000|img=public/1900000651_1.png>
<Img|x=-503.0|y=-168.0|width=2000|height=2000|img=public/1900000651_1.png>
<Img|x=446.0|y=179.0|img=public/lock_2.png>
<Text|x=484.0|y=230.0|color=255|size=40|text=限制登录>
<Img|x=486.0|y=294.0|img=public/1900000668.png>
<Img|x=486.0|y=294.0|img=public/1900000668.png>
<Img|x=486.0|y=294.0|img=public/1900000668.png>
<Input|x=492.0|y=297.0|width=145|height=25|size=18|errortips=1|mincount=6|maxcount=12|inputid=1|type=1>
<Button|x=513.0|y=341.0|nimg=public/1900000660.png|submitInput=1|pimg=public/1900000661.png|size=18|color=1003|text=密码登录|link=@sig>
<Text|x=25|y=20|color=255|size=22|text=Ver 1.0.0>
<Layout|width=2000|height=2000>

[@sig]
#IF
CHECKTEXTLIST .. \QuestDiary\代理登录\密码设定.txt <$NPCINPUT(1)>
#ACT
Mov U0 1
SENDMOVEMSG 1 224 162 350 1 密码正确！欢迎您登录<$SERVERNAME>区！
#ELSEACT
SendCenterMsg 249 255 密码错误！ 0 3
```

## 自定义进度条百分比显示

进度条 <LoadingBar>  
size 文本字体大小  
color 文本字体颜色  
outline、outlinecolor 描边宽度 描边颜色  
direction 方向 0从左到右 1从右到左  
loadingbg 进度条底图  
loadingbar 进度条滚动图  
startper 进度条起始进度  
interval 进度条滚动间隔 默认0.05  
loadvalue 每个时间间隔滚动的进度值 默认10 (即0.5s滚动到百分百)  
offset X、offsetY 进度条bar中心点相对于进度条底图的偏移坐标  
link 跳转  
endper 进度条结束进度 默认为100

;例子  
[@main]  
<Img|move=0|img=public/bg\_npc\_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>  
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>  
<Button|x=546|y=0|img=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>  
<LoadingBar|percent=1|size=18|color=253|outline=1|outlinecolor=1|direction=0|loadingbg=public/bg\_szjm\_03\_1.png|loadingbar=public/bg\_szjm\_03\_2.png|startper=0|interval=0.1|loadvalue=1|x=44|y=57|img=public/cuilian/2.png|esc=0|link=@11>

[@11]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 进度条读取完毕

范围大小点击区域

<Layout|width=50|height=50|color=xx|link=@触发>

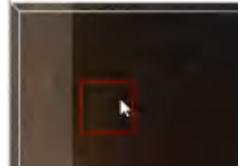
-- -- 容器

-- -- width 容器宽度

-- -- height 容器高度

-- -- color 容器颜色 (不写颜色为透明, 0-255为专用调整颜色)

-- -- \*\*\*\*\*



图上所示：只要是红色区域都能触发！

### EquipShow获取身上物品显示到格子里面

```
--<EquipShow>
--<EquipShow| index=xx| showtips=xx| link=@脚本命令>

-- index          物品位置(0-55)
-- showtips       是否显示tips      0=不显示 1=显示(移动端生效,PC端无效)
-- bgtype         是否显示背景图    0=不显示 1=显示
-- scale          缩放比例
-- link           单击触发 @脚本命令
-- dblink         双击触发 @脚本命令
-- reload         刷新面板=1 不刷新=0
-- effectshow     1=显示背包 2=显示内观 0=不显示 默认值为1
-- *****
```

#### //:EquipShow例子

```
[@main]
#IF
#SAY
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show= 0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link= @exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<EquipShow| index=1| showtips=1| link=@脚本命令>
```

### ItemShow按物品IDX显示到格子里面

```
--<ItemShow>
--<ItemShow| itemid=xx| itemcount| showtips=xx| link=@脚本命令>
```

```
-- itemid        物品id
-- itemcount     物品数量
-- color         数量颜色
-- showtips      是否显示tips
-- link          单击触发 @脚本命令
-- dblink        双击触发 @脚本命令
-- grey          灰化显示
-- lock          1/0 显示锁图标
-- *****
```

#### //:ItemShow例子

```
[@main]
#IF
#SAY
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show= 0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link= @exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<ItemShow|x=48.0|y=37.0|width=70|height=70|itemid=20000|itemcount=99|showtips=1|bgtype=1|color=250>
```

### DBItemShow 按物品的唯一ID显示到格子里面

```
-- <DBItemShow>
-- <DBItemShow|x=0|y=0|makeindex=22125|link=@跳转触发>
```

```
-- makeindex      唯一ID
-- showtips       是否显示tips
-- link           单击触发 @脚本命令
-- dblink         双击触发 @脚本命令
-- grey          灰化显示
-- showstar       显示星级   1=显示 0=不显示
-- *****
```

#### //:DBItemShow例子

```
[@main]
#IF
#SAY
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<DBItemShow|x=0|y=0|makeindex=22125|link=@跳转触发>
```

### 背包道具显示到格子后,点击产生勾选效果

```
--双击触发link=@标签 其他参数一样
--<DLINKITEMS>
--<DLINKITEMS| id=3| condition=*| select=<$STR($0)>| count=16| row=4|x=240|y=15| link=@双击穿戴>
```

```
--<BAGITEMS>
--<BAGITEMS| condition=xx#xx, xx#xx, | select=1, 2, 3| count=xx| row=1| link=@脚本命令>
```

```
-- condition      StdMode#Shape, StdMode#Shape
-- condition2,     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
-- select          已经选择的道具唯一ID
-- count           格子数量
-- row             显示行数
-- link            单击触发 @脚本命令
-- dblink          双击触发 @脚本命令
-- selecttype      选择类型 0=多选 1=单选
-- showstar        星级显示 1=显示 0=不显示
-- conditionEx (注意大小写) 过滤星级 0=不过滤 1=过滤
-- conditionParam (注意大小写) 过滤星级等级
-- conditionOnOff (注意大小写) 显示星级条件 0=为星级小于设定条件值不显示 1=为大于设定条件值不显示
-- exclude         勾选完物品唯一ID 不显示在当前同一组件内 格式:exclude=<$str($0)>
-- filter1         排除道具ID,排除道具ID(多个,逗号分隔)
-- filter2         排除道具名,排除道具名(多个,逗号分隔)
-- filter3         只显示道具ID或道具名,道具ID或道具名 (多个,逗号分隔;支持ID和道具名同时用)
```

```
--exbind                                为1时过滤绑定的
-- *****
//;BAGITEMS例子
[@MAIN]
#IF
#ACT
#SAY
<BAGITEMS|id=3|condition=*|select=<$STR(S0)>|count=12|row=2|x=0|y=0|link=@选择物品2>
[@选择物品2]
#IF
#ACT
SendMsg 0 -- 【】--<$STR(S0)>
GOTO @MAIN

说明
变量S0 是返回被点选的物品的唯一ID 点选多个物品就会返回多个ID 用;号分割
跳转回显示界面 会出现勾选效果
;
```

### 获取身上装备并显示到格子里

```
--<EQUIPITEMS>
--<EQUIPITEMS|positions=*|select=<$STR(S0)>|count=xx|row=1|link=@脚本命令>
-- positions          装备位置
-- select             已经选择的道具唯一ID
-- count              格子数量
-- selecttype         选择类型 0=多选 1=单选
-- showstar           显示星级 1=显示 0=不显示
-- row                显示行数
-- iwidth             元素宽
-- iheight            元素高
-- iimg               元素背景图
-- link               脚本命令
-- <$STR(S0)>       物品唯一ID写入变量
-- *****
```

```
//;EQUIPITEMS例子
[@MAIN]
#IF
#SAY
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<EQUIPITEMS|x=85.0|y=42.0|select=<$STR(S0)>|positions=*|count=4|row=1|link=@脚本命令>
```

```
[@脚本命令]
#IF
#ACT
SendMsg 0 -- 【】--<$STR(S0)>
GOTO @MAIN
```

### MKItemShow 按唯一ID显示物品到物品框（人物数据加英雄数据）

```
--<MKItemShow> 其他参数和DBItemShow一致
--<MKItemShow|x=700|y=320|makeindex=2610456|count=100|showtips=1|bgtype=1|canmove=1|link=@tttt>
-- link              双击触发和拖动到背包触发@脚本命令
-- canmove          可拖动参数 0不可拖动 1可拖动
;
```

### 英雄相关

```
--<HEROEquipShow> 参数等同 EquipShow
```

```
--<HEROEQUIPITEMS> 参数等同 EQUIPITEMS
```

```
--<HERODBItemShow> 参数等同 DBItemShow
```

```
--<HEROBAGITEMS> 参数等同 BAGITEMS
```

### 宠物相关

```
--<PETEQUIPSHOW> : 宠物装备图标 参数等同EquipShow
```

**注:面板参数必须与说明书大小写一致,否则无效**

## 面板显示角色内观部件

-- <UIModel>

角色内观 UIModel	
sex	性别 0男 1女
scale	1默认大小
clothID	衣服内观Looks
clothEffectID	衣服特效ID 格式: (特效ID#模式(0前面;1在后面) #X坐标#Y坐标) 多个特效用&隔开
weaponID	武器内观Looks
weaponEffectID	武器特效ID 格式: (特效ID#模式(0前面;1在后面) #X坐标#Y坐标) 多个特效用&隔开
headID	头盔内观Looks
headEffectID	头盔特效ID
capID	斗笠内观Looks
capEffectID	斗笠特效ID
shieldID	盾牌
shieldEffectID	盾牌特效ID
veilID	面巾
veilEffectID	面巾特效
hairID	发型
notShowMold	true则不显示裸模
notShowHair	true则不显示头发

例子：

```
[@显示角色内观]
#IF
#$SAY
<Img|width=546|height=333|bg=1|loadDelay=1|move=0|reset=1|img=public/bg_npc_01.png|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<UIModel|x=225|y=230|scale=1|sex=1|headID=344|clothID=003790|capID=1188|weaponID=003810|clothEffectID=6023#1#0#0|weaponEffectID=6024#1#0#0>
```

## 商城物品添加绑定功能

商城表: cfg\_store.xls 第14列 增加BindRules字段

//;商城物品绑定功能规则:

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 256.禁止拍卖 512.禁止挑战

设置方法:

单个规则填编号, 多个规则填每个规则编号相加的结果

例如: 设置禁止扔、禁止交易 BindRules字段填3 禁止出售、禁止爆出BindRules字段填48

## 商城触发

商城具体配置, 请查看表data\cfg\_store.xls

### 商铺去掉原价功能

(商铺表格第4列填0或空, 则不显示原价)

### 多货币设置

字段: costtype

格式: 货币ID#货币ID#货币ID (商城显示货币数量, 取最后一个货币ID)

说明: 扣除顺序从前往后扣, 第一个货币满足扣第一个, 不满足则 第一个货币+第二个货币+第三个货币

比如: 4#2, 先扣货币ID4的在扣货币ID2的 如果货币ID4不足会自动从货币ID补

### 商铺物品是否满足指定条件显示功能

;购买前触发 @CanBuyShopItem

;写到QFunction-0.txt

[@CanBuyShopItemXX] XX=商城填写的编号

NotAllowedBuy 1 不允许购买 (0;或者不写=允许购买)

;商铺显示触发 CanShowShopItem

;写到QFunction-0.txt

[@CanShowShopItemXX] XX=商城填写的编号

NOTALLOWSHOW (1=不显示) (0, 或者不写=显示)

;例子:

[@CanBuyShopItem100]

#IF

CHECKLEVELEX = 50

#ACT

NotAllowedBuy 1

MESSAGEBOX 不允许购买此物品[<\$STR(S0)>]

;例子:

[@CanShowShopItem100]

#IF

CHECKLEVELEX = 35

#ACT

NOTALLOWSHOW 1

;不显示此物品

### 购买前触发 [@CanBuyShopItemX]

说明: QF脚本触发X代表物品IDX

[@CanBuyShopItem200]

#if

#ACT

sendmsg 7 购买了回城卷物品

### 购买后触发

;购买成功触发 @BuyShopItem

;写到QFunction-0.txt

;例子:

[@BuyShopItem]

#IF

#ACT

sendmsg 7 购买道具名称:<\$STR(S0)>, 购买物品数量:<\$STR(N0)>, 购买物品价格:<\$STR(M0)>, 购买使用的货币ID:<\$STR(M1)>

### 商城常量:

<\$STR(S0)> 购买物品名字

<\$STR(N0)> 购买物品数量

<\$STR(M0)> 购买物品金钱

<\$STR(M1)> 购买消耗的货币ID(0为关联货币不做显示)

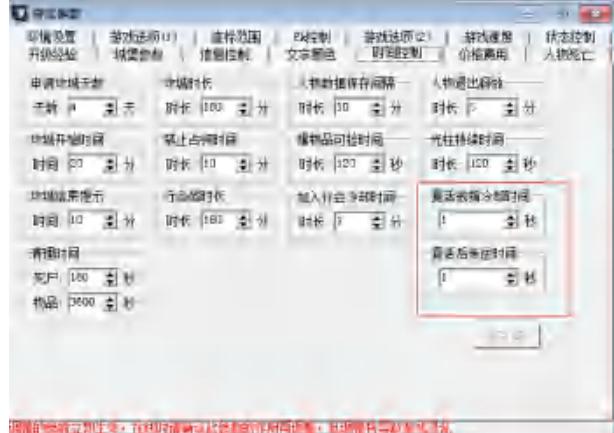
### 新增商城表cfg\_store 字段:OnceCount

每次最少买多少个#每次最多买多少个

如:1#1 每次最多买1个

如:10#20 每次最少买10个 最多20个

## 复活间隔设置



请根据实际情况，在此基础上可以适当增加或减少，帮助提高服务器性能。

## 多货币关联使用功能

表: cfg\_item.xls表

设置方法: Reserved字段

货币组分类(数字) #优先扣除顺序 如: 22#1

货币名称 idx	Name	分类 StdMode	效果 Shape	重量 Weight	负重值(外观) AniCount	特殊设置 Source	预留 Reserved
1 金币	41	99		0	0	0	0
2 元宝	41	33		0	0	22#1	
3 铜钱金币	41	0		0	0	0	0
4 铜钱元宝	41	0		0	0	22#1	
5 钢刚石	41	0		0	0	0	0
6 经验	41	0		0	0	0	0
7 灵符	41	0		0	0	0	0
8 购点	41	0		0	0	0	0
9 英镑值	41	0		0	0	0	0
10 游戏币	41	1		0	0	22#2	
11 充值点	41	0		0	0	0	0
12 RMB点	41	0		0	0	0	0
13 PK点	41	0		0	0	0	0
14 积分	41	0		0	0	0	0
15 声望	41	0		0	0	0	0
16 消费点	41	0		0	0	0	0
17 青金点	41	0		0	0	0	0

图介绍: 22#3 22#1 22#2 22=这三个货币是一个类别的 后面的1 2 3 代表扣除的顺序 数字越小越优先扣除

检测多货币关联格式: CheckBindMoney 货币名称 检测符(> < =) 数量

获取多货币数量格式: GetBindMoney 货币名称 存入变量

扣除多货币数量格式: ChangeBindMoney 货币名称 数量

显示多货币常量格式: \$STM(MONEY\_4,5)

说明: 多货币只支持扣除, 不支持增加, 如果要增加请用其他命令 如: GAMEGOLD MONEY

[@扣除关联货币]

#IF

#ACT

ChangeBindMoney 元宝 300

SENDMSG 6 你扣除了和元宝关联的货币300个

[@获取多货币]

#IF

#ACT

GetBindMoney 元宝 S1

SENDMSG 6 你当前关联元宝的货币有:<\$STR(S1)>个。

[@多货币]

#IF

CheckBindMoney 元宝 > 300

#ACT

SENDMSG 6 你的元宝关联货币足够

#ELSEACT

SENDMSG 6 你的元宝关联货币不足够

[多货币面板关联显示]

<Text|x=225.0|y=264.0|color=255|submitInput=2|size=18|text=\$STM(MONEY\_4,5)|link=@执行>

礼包相关配置：  
!Setup.txt文件：  
Gift\_DomainName=http://www.xqhuyu.com  
Gift\_Key=7PZJ1moeAE5Dnjb6pCYu8Ja5Bubb2urL  
Gift\_PathDocument0=/api/GameApi/getGiftList  
Gift\_PathDocument1=/api/GameApi/sendGift

<\${ARRGIFTITEMIDX[X, X]}> 获取礼包IDX  
<\${ARRGIFTITEMNAME[X, X]}> 获取礼包名称  
<\${ARRGIFTITECOUNT[X, X]}> 获取礼包数量

第一个X=礼包类型（1=登录礼包 3=礼包码） < /FONT>  
第二个X=礼包物品0~99

QR触发：

```
[@GiftStatusOk]
#if
#act
SendMsg 6 成功了

[@GiftStatusFail]
#if
#Act
SendMsg 6 失败了
```

NPC脚本命令：

<重载礼包/@重载礼包> <领取礼包/@领取礼包> <领取状态/@领取状态> <获取礼包物品/@获取礼包物品>

[@领取状态]

```
#IF
#ACT
获取领取礼包的状态：0=从未请求过领取 1=请求发起等待中 2=领取成功 3=领取失败 4=发生错误收到的返回为空 5=收到信息为空 6=已领取过该礼包 7=对不起礼包码填写错误 8=无法使用该礼包码 9=未从盒子登录，无法领取该礼包 10=账号不存在 11= 对不起，小号无法领取游戏礼包< /FONT>
SendMsg 6 <$USERGIFTSTATUS>
```

[@获取礼包物品]

```
#IF
#ACT
sendmsg6类型1第一个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[1, 0]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[1, 0]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[0, 0]}>
sendmsg6类型1第二个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[1, 1]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[1, 1]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[0, 1]}>
sendmsg6类型1第三个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[1, 2]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[1, 2]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[0, 2]}>
```

```
sendmsg6类型2第一个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[3, 0]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[3, 0]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[3, 0]}>
sendmsg6类型2第二个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[3, 1]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[3, 1]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[3, 1]}>
sendmsg6类型2第三个礼包IDX=<${ARRGIFTITEMIDX[3, 2]}>, 礼包名称=<${ARRGIFTITEMNAME[3, 2]}>, 礼包数量=<${ARRGIFTITECOUNT[3, 2]}>
```

[@重载礼包]

```
#IF
#ACT
;REGETGIFTLIST 重新加载礼包:无参数
REGETGIFTLIST

[@领取礼包]
```

```
#IF
#ACT
;POSTGIFTTYPE 获取礼包：参数1=类型整型 参数2= 礼包码字符(参数1等于3时才生效)< /FONT>
POSTGIFTTYPE 1 礼包码
```

## 盒子称号

盒子常量:  
<\$BOXTITLE> 称号ID 1~9 称号特效ID5100~5108  
<\$BOXTITLEOPEN> 盒子称号是否开启 0=未开启 1=已开启  
<\$BOXLOGIN> 盒子登录状态 0=非盒子登录 1=盒子登录

称号属性常量:  
<\$BOXTITLEADVALUE1~5> 称号属性值1~5  
<\$BOXTITLEADVDESC1~5> 称号属性描述1~5

取礼包内容常量:  
1、每日礼包取值  
<\$ARRGIFTITEMNAME[1, 0~9]> 每日礼包1~9物品名字  
<\$ARRGIFTITEMIDX[1, 0~9]> 每日礼包1~9物品IDX  
<\$ARRGIFTITEMCOUNT[1, 0~9]> 每日礼包1~9物品数量

POSTGIFTTYPE 1 发送每日礼包领取请求 参数1 = 1 为每日礼包请求

2、超级礼包取值:  
<\$ARRGIFTITEMNAME[3, 0~9]> 超级礼包1~9物品名字  
<\$ARRGIFTITEMIDX[3, 0~9]> 超级礼包1~9物品IDX  
<\$ARRGIFTITEMCOUNT[3, 0~9]> 超级礼包1~9物品数量

POSTGIFTTYPE 3 参数2 发送超级礼包领取请求 参数1 = 3 为超级礼包请求 参数2=验证码串  
SENDBOXTYPE 上报后台下载发起界面 参数1 = 发起界面ID 天天省钱按钮=7101 称号界面=7102 每日礼包界面=7103

触发说明:  
[@GiftStatusOk] 礼包领取成功触发  
[@GiftStatusFail] 礼包领取失败触发  
<\$USERGIFTSTATUS> 失败返回状态常量  
[@BOXTITLECLOSE] 称号下架触发  
[@REBOXTITLE] 断线重连触发

## 盒子称号位置错乱解决办法:

顶戴资源透明边过大与SetIcon命令X坐标Y坐标非默认  
适配时都会导致盒子称号位置错乱(根据透明边与命令坐标适配)  
1.重新打包顶戴称号素材,打包时切割透明边  
2.使用资源调整工具把顶戴坐标全部调整到正确位置  
3.脚本SetIcon命令X坐标Y坐标还原默认0坐标  
注:盒子称号顶戴X坐标Y坐标为默认不能修改

## 脚本初始化

格式: [@Startup]

说明:

登陆脚本QManage.txt

当M2启动后[@Startup]下的脚本会自动加载一次,而且只加载一次。

适用于全局变量读取。

示例:

[@Startup]

#IF

#ACT

INC G35 20

## 通区文本设置

通区设置，需要在后台开启功能才可以使用

```
;通区创建和删除文本
TongFile 参数1 参数2
参数1: (0创建文件 1删除文件)
参数2: 文件名称    如: aaa.txt

;通区同步文本
UpDateTongFile 参数1 参数2
参数1: 文件名称 如: 996m2.txt
参数2: 同步的文件名(如: 996m2.txt) 同步到参数1 (bbb.txt) 中      ,参数2留空默认同步参数1文件名

;更改文件内容
ChangeTongFile 参数1 参数2 参数3 参数4
参数1: 文本路径(最大200字符)
参数2: 内容(最大64中文字符)
参数3: 指定操作行
参数4: 0 =文件尾追加内容(快); 1 =插入内容到指定行; 2=替换内容到指定行; 3=删除指定行内容; 4=清空整个文件内容

;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

;例子
[@新建文件]
#IF
#ACT
TongFile 0 ..\QuestDiary\996m2.txt

[@删除文件]
#IF
#ACT
TongFile 1 ..\QuestDiary\996m2.txt

[@同步目标文件]
#IF
#ACT
UpDateTongFile ..\QuestDiary\bbb.txt ..\QuestDiary\996m2.txt

[@同步当前文件]
#IF
#ACT
UpDateTongFile ..\QuestDiary\996m2.txt

[@InPutString22]
#IF
#ACT
ChangeTongFile ..\QuestDiary\996m2.txt <$STR(S22)> 1 0

[@同步通区变量]
#act
MOV G100 200
UpdateTongVar G100
```

## 新任务系统

任务表:cfg\_newtask.xls

接取任务格式:NEWPICKTASK 任务ID

刷新进行中任务状态格式:NEWCHANGETASK 任务ID 任务状态标识1~9 (可以做进度任务) 如:当前杀怪 2/10 配合任务表%s

完成任务格式:NEWCOMPLETETASK 任务ID

删除任务格式:NEWDELETETASK 任务ID

任务指定打怪格式:KILLOMOBAPPOINT 地图 坐标X 坐标Y 范围 怪物名称|怪物名称

任务停止打怪格式:STOPAUTOATTACK

寻路打开NPC面板格式:OPENNPCSHOWEX NPC的ID 范围(如果不在同屏, 或者超过这个范围自动传送到NPC附近) 传送NPC附近几格范围

增加NPC头顶特效格式:SETNPCEFFECT NPC的ID 特效ID X坐标 Y坐标 特效ID:(问号5056 感叹号5055) 注:只能增加一个NPC

删除NPC头顶特效格式:DELNPCEFFECT NPC的ID

任务栏置顶:TASKTOPSHOW 任务ID

任务打开面板: OPENHYPERLINK 面板ID 状态(1= 任务专用打开面板)

@PickTask 接取任务触发

@ClickNewTask 点击任务触发

@ChangeTask 刷新任务触发

@CompleteTask 完成任务触发

@DeleteTask 删除任务触发

当前点击任务常量:<\$CURRTASKID>

[@接取任务]

#IF

#ACT

NEWPICKTASK 1

[@刷新当前任务状态]

#IF

#ACT

;这里的状态标识支持0~9 配合任务表里面的%s去刷新状态  
;第一个%s对应第一个状态标识 第二个%s代表第二个状态标识 以此类推  
NEWCHANGETASK 1 <\$STR(U0)> <\$STR(U1)> <\$STR(U2)> <\$STR(U3)>

[@完成任务]

#IF

#ACT

NEWCOMPLETETASK 1

[@删除任务]

#IF

#ACT

NEWDELETETASK 1

;QFunction-0.txt触发

@PickTask

#if

#ACT

SENDMSG 6 你接取了任务!!!!!

BREAK

[@ChangeTask]

#if

#ACT

SENDMSG 6 你改变了任务!!!!

BREAK

[@CompleteTask]

#if

#ACT

SENDMSG 6 你完成了任务!!!!

BREAK

[@DeleteTask]

#if

#ACT

SENDMSG 6 你删除了任务!!!!

BREAK

[@ClickNewTask]

#if

#ACT

SENDMSG 6 你点击了任务为ID:<\$CURRTASKID>!!!!!

BREAK

## 师徒脚本

名字显示修改Mir200\Strings.ini

MasterName=[%s的师父]

NoMasterName=[%s的徒弟]

[@main]  
<我想拜师/@master>\ \ \\  
<我想出师/@unmaster>\ \ \\  
<离开/@exit>\ \ \\

[@master]  
想拜师呀，你要拜的师父来了没有？ \\ \\  
与你师父面对面站好，开始拜师。 \\ \\  
<准备好了/@agree>\ \ \\  
<我知道了/@exit>\ \ \\  
<返回/@main>\ \ \\

[@agree]  
:检查是不是已经是别人的师父  
#if  
 checkismaster  
#act  
 break  
#say  
没事别来这玩！！！ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\

:检查是不是已经拜师了  
#if  
 checkmaster  
#act  
 break  
#say  
你都都已經拜了别人为师，怎么还拜师！！！ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\

:检查对面的人物是不是别人的徒弟  
#if  
 checkposemaster  
#say  
你找了个什么人做师父，怎么现在还是别人的徒弟？ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\  
#act  
 break

:检查二个有没站好位置  
#if  
 checkposedir  
#elsesay  
你们二个面对面站好呀，不要乱动。 \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\  
#elseact  
 break

#if  
 checklevel 40  
#say  
你都40多级了还要找师父？ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\  
#act  
 break

:检查对方等级  
#if  
 checkposelevel > 50  
#elsesay  
你找个什么师父呀，等级这么低？ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\  
#elseact  
 break  
#act  
 master

[@StartGetMaster]  
拜师仪式正式开始。 \\ \\  
你是否确认拜师？ \\ \\  
<确认/@RequestMaster>\ \ \\

[@StartMaster]  
拜师仪式正式开始。 \\ \\  
对方已经向你提出拜师请求。 \\ \\

[@RequestMaster]

:检查所需物品  
#if  
 checkitemw 力量戒指 1  
#elsesay  
你都没信物，怎么拜呀！！！ \\ \\  
<返回/@main>\ \ \\  
#elseact  
 break

#if  
#act  
 takew 力量戒指 1  
 master requestmaster

[@WaitMaster]  
你已向对方请求拜师，请耐心等待对方的答复。

[@RevMaster]  
对方想拜你为师，你是否想收此人为徒？ \\ \\  
<同意/@ResponseMaster>\ \ \\  
<不同意/@ResponseMasterFail>\ \ \\

[@ResponseMaster]  
#if  
#act  
 master responsemaster ok

```

[@ResponseMasterFail]
#if
#act
    master responsemaster fail
[@EndMaster]
你们二个已经是师徒关系了。\\ \
<关闭/@exit>
[@EndMasterFail]
拜师失败！\\ \
<关闭/@exit>
[@MasterDirErr]
对方没站好位置

[@MasterCheckDir]
请站好位置\\ \

[@HumanTypeErr]
此人不可以做你的师父。

;=====
开始
[@unmaster]
#if
    havemaster
#act
    unmaster
#elsesay
你都没师父，跑来做什么？？\\ \
<返回/@main>

;=====
[@UnMasterCheckDir]
按正常出师步骤，必须二个人面对面站好位置，\\
如果人来不了你只能选择强行出师了。\\ \
<我要强行出师/@FunMaster>
<返回/@main>
;=====

:对面位置不是人物时显示的信息
[@UmMasterTypeErr]
你对面站了个什么东西，怎么不太象人来的。\\ \
<返回/@main>
[@UmIsMaster]
必须由徒弟发出请求！！！\\ \
<返回/@main>
[@UmMasterError]
不要来捣乱！！！\\ \
<返回/@main>
;=====

:开始程序后，双方显示的信息
[@StartUnMaster]
出师仪式现在开始！！！\\ \
是否确定真的要脱离师徒关系？\\ \
<确定/@RequestUnMaster>
[@WaitUnMaster]
出师仪式现在开始！！！\\ \
;=====

:发出请求
[@RequestUnMaster]
#if
    havemaster
#act
    unmaster requestunmaster
;=====

:回应请求
[@ResponseUnMaster]
#if
    havemaster
#act
    unmaster responseunmaster
;=====

:请求后显示的信息
[@WaitUnMaster]
你已向对方发出请求，请耐心等待对方的答复。
;=====

:请求后对方显示的信息
[@RevUnMaster]
对方问你请求，你是否答应？\\ \
<我愿意/@RequestUnMaster>
<返回/@main>
;=====

[@ExeMasterFail]
你都没师父，跑来做什么？\\ \
<返回/@main>
;=====

:强行
[@ForcUnMaster]
#if
    checkitem 金条 1
    havemaster
#act
    take 金条 1
    unmaster requestunmaster force
#elsesay
要收一根金条的手续费，你没有金条，\\ \
<确定/@exit>
;=====

:完成后的提示信息
[@UnMasterEnd]
呵呵，你已经脱离苦海

```

## 微信公众号

获取KEY格式: BindWeChat参数 (1= 绑定 2= 解绑 3= 验证)  
微信公众号脚本下载:<http://video-help.hgtny.cn:9999/shipin/wxringzh.zip>

```
[@获取绑定KEY]
#IF
#ACT
BindWeChat 1
SENDMSG 6 获取的KEY为:<$REWECHATTYPE>
```

```
[@获取解绑KEY]
#IF
#ACT
BindWeChat 2
SENDMSG 6 获取的KEY为:<$REWECHATTYPE>
```

```
[@获取验证KEY]
#IF
#ACT
BindWeChat 3
SENDMSG 6 获取的KEY为:<$REWECHATTYPE>
```

```
[@清除公众号所有常量]
#IF
#ACT
ClearWeChat
```

```
[@获取客户端机器码]
#IF
#ACT
SENDMSG 7 当前机器码为: <$DEVICECODE>
;虚拟机器码,清理缓存以后,客户端机器码就会改变
```

```
:QFunction-0.txt
;获取KEY成功触发
[@BindWeChat]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你获取的微信KEY: <$WECHATKEY>
```

```
;验证成功触发
[@BindReWeChat]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你输入的微信KEY: <$REWECHATKEY>
SENDMSG 6 微信名称: <$REWECHATNAME>
SENDMSG 6 微信ID: <$REWECHATID>
```

## 实名认证

```
//;例子
[@MAIN]
#IF
CHECKBINDHUM
#ACT
SENDMSG 6 你已经实名了
```

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
OPENBINDHUM
SENDMSG 6 你打开了实名窗口
```

## 结婚系统

```
[@main]
#If
Equal <$CLIENTFLAG> 1
#Act
Break
#Say
欢迎你来婚姻圣殿，你来这里一定有你想做的\
我能帮你些什么呢？\
在结婚的时后，系统会自动为你们点然光环和火把\
<想要结婚/@marry> | <想要离婚/@unmarry> | <要离开这里/@shazi> | \
\\

#If
Equal <$CLIENTFLAG> 2
#Act
Break
#Say
<Img|x=0.0|y=0.0|height=222|bg=1|move=0|img=public/bg_npc_01.png|reset=1|show=0>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<RText|x=39.0|y=16.0|color=255|size=18|text=欢迎你来婚姻圣殿，你来这里一定有你想做的>
<Text|x=26.0|y=50.0|color=255|size=18|text=我能帮你些什么呢？>
<Text|x=26.0|y=83.0|color=255|size=18|text=在结婚的时后，系统会自动为你们点然光环和火把>
<Text|x=27.0|y=126.0|color=255|size=18|text=>
<Text|x=47.0|y=154.0|color=251|size=18|text=想要结婚|link=@marry>
<Text|x=170.0|y=154.0|color=251|size=18|text=想要离婚|link=@unmarry>
<Text|x=287.0|y=154.0|color=251|size=18|text=要离开这里|link=@shazi>
<Text|x=27.0|y=180.0|color=255|size=18|text=>
<Text|x=27.0|y=153.0|color=255|size=18|text=>
<Text|x=390.0|y=153.0|color=255|size=18|text=>
<Text|x=148.0|y=153.0|color=255|size=18|text=>
<Text|x=269.0|y=153.0|color=255|size=18|text=>
```

```
[@shazi]
#Act
mapmove 3 335 338
```

```
[@Marry]
<$USERNAME>, 你和你的心上人一起来了吗. ?
结婚可是双方自愿的, 如果你们准备好了. \
请面对面站好, !再向对方<求婚/@Agree>.. !
不管你的求婚有没有成功. 都需要给我一个求婚戒指.. ! \
<还没准备好/@Exit>
```

```
[@Agree]
#If
CheckMarry
#Act
Messagebox 你都结过婚了. 还来注册结婚. 想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break
#If
```

```
CheckPoseMarry
#Act
Messagebox 对方已经结过婚了. 是不是想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
Gender Man
#elseAct
Messagebox 只有男的向女的求婚. 还没见过大姑娘向小伙子求婚的. !
Goto @Main
Break
#If
```

```
CheckPoseGender Man
#Act
Messagebox 你变态呀. 想搞同性恋. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
CheckPoseDir 2
#elseAct
Messagebox 你们二个面对面站好呀. 不要乱动. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
CheckLevel 30
#elseAct
Messagebox 结婚要求你的等级必须30级或以上. 小伙子努力练好级再来找我. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
CheckPoseLevel > 19
#elseAct
Messagebox 你的对象还没成年. 等她长大点再来吧. 小伙子不要心急嘛. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
CheckItemw 求婚戒指 1
#elseAct
Messagebox 你没求婚戒指. 弄到求婚戒指再来找我吧. !
Goto @Main
Break
```

```
#If
#Act
Takew 求婚戒指 1
Marry
```

```
[@StartMarry]
```

```

#ifndef
CheckMarry
#endif
Messagebox 你都结过婚了. 还来注册结婚. 想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break

#ifndef
Gender Man
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Say
婚礼现在正式开始.\ \
你愿意娶对方为妻. 并照顾她一生一世吗.?\\ \
<我愿意/@RequestMarry>

#ifndef
Gender WoMan
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Say
婚礼现在正式开始.\ \
请耐心等待你心爱的人向你求婚\ \

```

[@RequestMarry]

```

#ifndef
CheckMarry
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Messagebox 你都结过婚了. 还来注册结婚, 想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break

#ifndef
small M3 60
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Marry RequestMarry
Gmexecute showeffect 79

```

Gmexecute showeffect 79

Gmexecute showeffect 78  
SENDMSG 0 【<\$USERNAME>】正在:%m%x%y求婚. 并放出一心一意的烟花表示诚心、【<\$USERNAME>】的朋友快跟他一起放一心一意支持他~~。

[@WateMarry]  
你已向对方求婚. 请耐心等待对方的答复. !

[@RevMarry]

```

#ifndef
CheckMarry
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Messagebox 你都结过婚了. 还来注册结婚. 想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break

#ifndef
Say
对方向你求婚. 你是否答应嫁给他.?\\ \
<我愿意/@ResposeMarry> \
<我不愿意/@ResposeMarryFail>

```

[@ResposeMarry]

```

#ifndef
CheckMarry
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Messagebox 你都结过婚了. 还来注册结婚. 想犯重婚罪呀. !
Goto @Main
Break

#ifndef
small M3 60
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
Marry ResponseMarry ok
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 80
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】接受求婚, 并在:%m%x%y处开心的放出6种烟花、大家恭喜二位新人百年好合~白头偕老。
DelayCall 2000 @庆典蛋糕1
#elseAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

```

[@庆典蛋糕1]

```

#ifndef
small M3 60
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
INC M3 2
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 80
Gmexecute showeffect 81
DelayCall 2000 @庆典蛋糕2
#elseAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

```

[@庆典蛋糕2]

```

#ifndef
small M3 60
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
INC M3 2
Gmexecute showeffect 80
Gmexecute showeffect 81
Gmexecute showeffect 82
DelayCall 2000 @庆典蛋糕3
#elseAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

```

[@庆典蛋糕3]

```

#ifndef
small M3 60
#endif
#ifndef
Break
#endif
#ifndef
INC M3 2
Gmexecute showeffect 81

```

```

Gmexecute showeffect 82
Gmexecute showeffect 83
DelayCall 2000 @庆典蛋糕4
#ELSEAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

[@庆典蛋糕4]
#IF
small M3 60
#Act
INC M3 2
Gmexecute showeffect 82
Gmexecute showeffect 83
Gmexecute showeffect 84
DelayCall 2000 @庆典蛋糕5
#ELSEAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

[@庆典蛋糕5]
#IF
small M3 60
#Act
INC M3 2
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 84
DelayCall 2000 @庆典蛋糕6
#ELSEAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

[@庆典蛋糕6]
#IF
small M3 60
#Act
INC M3 2
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 79
Gmexecute showeffect 84
DelayCall 2000 @庆典蛋糕
#ELSEAct
MOV M3 0
ClearDelayGoto

[@ResposeMarryFail]
#If
CheckMarry
#Act
Messagebox 你都结过婚了.还来注册结婚.想犯重婚罪呀.!
Goto @Main
Break

#If
#Act
Marry Responsemarry Fail

[@EndMarry]
#Act
Messagebox 你们二个已经成为了一对全法夫妻了.
Close

[@EndMarryFail]
#Act
Messagebox 结婚失败.
Close

[@MarryDirErr]
#Act
Messagebox 对方没站好位置.
Close

[@MarryCheckDir]
#Act
Messagebox 请站好位置.
Close

[@HumanTypeErr]
#Act
Messagebox 你变态呀.既然选择一个非人类作为结婚对象.
Close

[@MarrySexErr]
#Act
Messagebox 你变态呀.既然同性恋.
Close

=====离婚开始
[@unmarry]
#If
Checkmarry
#act
Unmarry
#ElseAct
Messagebox 你都没结婚离什么婚.?
Close

=====双方离婚时没面对面站好显示的信息
[@UnMarryCheckDir]
要离婚是吧.?离婚是二个人的事.必须二个人对面对站好位置.\n
如果人来不了你只能选择强行离婚了.!\\ \
<我要强行离婚>@!UnMarry> \
<返回/>@main>

=====对面位置不是人物时显示的信息
[@UnMarryTypeErr]
你对面站了个什么东西.怎么不太象人来的.!\\ \
<返回/>@main>

```

```
;=====开始离婚程序后，双方显示的信息
[@StartUnMarry]
#If
Gender Man
#Act
Break
#Say
是否确定真的要与你共事多年的妻子离婚吗.?\\ \
<确定/@RequestUnMarry>

#If
Gender WoMan
#say
你的老公现在向我请求离婚.是不是愿意协议离婚.?\\ \
<确定/@RequestUnMarry>
#Act
Break

;=====发出离婚请求
[@RequestUnMarry]
#If
CheckMarry
#Act
UnMarry RequestUnmarry
;=====回应离婚请求
[@ResponseUnMarry]
#If
Checkmarry
#Act
Unmarry Responseunmarry

;=====请求离婚后显示的信息
[@WaitUnMarry]
你已向对方发出离婚请求.请耐心等待对方的答复.!

;=====请求离婚后对方显示的信息
[@RevUnMarry]
对方向你离婚请求,你是否答应离婚.?\\ \
<我愿意/@RequestUnMarry>
<返回/@main>

;=====没结过婚的人点离婚后出的提示信息
[@ExeMarryFail]
你都没结过婚.跑来做什么.?\\ \
[返回/@main]

;=====强行离婚
[@fUnMarry]
#If
Checkmarry
#Act
Unmarry Requestunmarry Force
#ElseAct
Messagebox 我不能让你离婚.!
Close

;=====离婚完成后的提示信息
[@UnMarryEnd]
#If
#Act
Messagebox 呵呵.你已经脱离苦海了..
[@Asktime]
你调查结婚时间的请求已发出.请稍后\
<确定/@Exit>
```

## 脚本控制一键拾取

使用说明:CTRL+F10 用脚本调用保存的时候 不要勾选可见性 如果默认开启勾选可见性即可

开启格式:AUTOPICKITEMBYBTN

关闭格式:STOPAUTOPICKITEMBYBTN

;例子

[@开启]

#IF

#act

AUTOPICKITEMBYBTN

SENDMSG 6 你开启了一键捡取功能

[@关闭]

#IF

#act

STOPAUTOPICKITEMBYBTN

SENDMSG 6 你关闭了一键捡取功能

移动端

PC端

## 脚本调用LUA

切记：调用LUA时一般涉及到系统功能，比如某某排行榜需要做一些特殊的排序功能的脚本不太好计算的情况下调用一下，不要写在如：杀怪触发及切换地图触发等经常调用的功能里  
另外调用时可在TXT里面上下位置写入打印耗时的命令，查看该调用的实际耗时，调用Lua时耗时大于20000微妙的全部需要优化

切记：调用LUA时一般涉及到系统功能，比如某某排行榜需要做一些特殊的排序功能的脚本不太好计算的情况下调用一下，不要写在如：杀怪触发及切换地图触发等经常调用的功能里  
另外调用时可在TXT里面上下位置写入打印耗时的命令，查看该调用的实际耗时，调用Lua时耗时大于20000微妙的全部需要优化

切记：调用LUA时一般涉及到系统功能，比如某某排行榜需要做一些特殊的排序功能的脚本不太好计算的情况下调用一下，不要写在如：杀怪触发及切换地图触发等经常调用的功能里  
另外调用时可在TXT里面上下位置写入打印耗时的命令，查看该调用的实际耗时，调用Lua时耗时大于20000微妙的全部需要优化

格式：CALL LUA 参数1 参数2

参数1： LUA文件名(文件必须放在Market\_Def目录下，更新LUA文件重读NPC即可)

参数2： @调用LUA函数,向LUA脚本发送数据

注：向LUA发送数据用小写逗号，支持变量。保存LUA文件格式必须为(GB2312、ANSI)否则含有中文会乱码

注：txt调用lua会清空(-1)位置的数据!!! txt调用lua会清空(-1)位置的数据!!!

示例一：

```
=====
[@Main]
#IF
#ACT
;调用script.lua中的message函数
CallLua script @message
```

;LUA脚本示例

```
function message(player)
    sendmsg(player, 1, {"Msg": "打印测试", "FColor": 255, "BColor": 0, "Type": 1, "Time": 3, "SendName": "xxx", "SendId": "123"})
end
=====
```

示例二：

```
=====
[@Main]
#IF
#ACT
;调用script.lua中的message函数
MOV S$lua文件 script
MOV S$lua函数 message
MOV S$发送数据 1000
CallLua <$str(S$lua文件) > @<$str(S$lua函数)>, <$str(S$发送数据)>
```

;LUA脚本示例

```
function message(player, ss)
    for i = 1, 100 do
        ss = ss .. 1
        sendmsg(player, 1, {"Msg": ss..", "FColor": 255, "BColor": 0, "Type": 1, "Time": 3, "SendName": "xxx", "SendId": "123"})
    end
end
=====
```

**脚本调用Lua新读取方式**

配置文件：格式必须为GB2312(ANSI)

LuaCondList.txt, LuaFuncList.txt, LuaFunc-0.lua, LuaCond-0.lua, 文件存放在 Envir\Market\_Def 下。

LuaFunc-0.lua 为lua代码文件(功能执行)

LuaCond-0.lua 为lua代码文件(判断条件)

LuaFuncList.txt 调用方法自定义的执行命令(不可与服务端提供的脚本接口重复)

LuaCondList.txt 调用方法自定义的检测命令(不可与服务端提供的脚本接口重复)

执行后的结果传递到脚本中的常量 <\$LUARESULT>

[@LUA函数]

```
#act
addnumber 2000000 403435
sendmsg 6 <$LUARESULT>
```

LuaFunc-0.lua文件:

```
function addnumber(actor, aa, bb)
    return aa + bb
end
```

LuaFuncList.txt文件:

```
addnumber
```

```
=====
```

[@LUA判断]

```
#if
```

```
checkbig 10000
```

```
#act
```

```
sendmsg 6 比1000大
```

```
#elseact
```

```
sendmsg 6 比1000小
```

LuaCond-0.lua文件:

```
function checkbig(actor, aa)
    if tonumber(aa) > 1000 then
        return true
    else
        return false
    end
end
```

LuaFuncList.txt文件:

```
checkbig
```

## 自定义装备进度条 类似刀魂功能

功能说明：可以给装备自定义进度条，最高支持3个进度条。显示在装备名称的下面一行  
移动端默认补丁路径: mod\_fgcq\stab\res\private\item\_tips\sword\_soul  
PC端默认补丁路径: mod\_fgcq\stab\res\private\item\_tips\_win32\sword\_soul

### 检测进度条是否开启：

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBAR 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-18时是穿在身上的装备) 进度条序号(0=表示第一个进度条, 1表示第二个进度条)

### 检测进度条值：

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-18时是穿在身上的装备) 进度条序号(0=表示第一个进度条, 1表示第二个进度条, 2表示第三个进度条) 检测类型(0当前进度值, 1进度条最大值, 2进度条等级(0~65535)) 检测符(<, >, = ) 检测值(0~100) 是否检测数值(0=默认, 1=数值)

### 修改自定义装备进度条属性：

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-18时是穿在身上的装备)

参数2: 进度条序号。参数范围(0,1) 0= 表示第一个进度条 1表示第二个进度条

参数3: 修改类型, 参数范围(0~1) 0显示或关闭进度条 1进度条名称(会显示在进度条左边)

### 参数4:

参数3=0时, 范围(0关闭进度条, 1显示进度条)

参数3=1时, 进度条名称(15个字符)支持显示进度值、百分比、进度条等级 %p表示当前进度值 %m表进度条最大值 %l表示进度条等级 %r表示进度条百分比

参数3=2时, 进度条名称颜色(0~255)

参数3=3时, 则参数4默认为1, 代表进度条图片循环绘制 (例如: CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 3 1)

参数3=4时, 显示进度的数值(0不显示, 1百分比显示方式 2数值显示方式)

### 修改自定义装备进度条属性值：

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-18时是穿在身上的装备) 进度条序号(0=表示第一个进度条 1表示第二个进度条 2表示第三个进度条) 类型(0表示当前进度1表示进度条最大值, 2表示进度条等级(0~65535)) 操作符(+,-,=) 值

### 获取自定义装备进度条属性值：

GetCustomItemProgressbarValue 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1: 装备位置

参数2: 进度条序号(0,1)

参数3: 获取值类型(0,1,2,3) 0=进度当前值 1=进度条最大值 2=进度条等级 3=进度条当前百分比

参数4: 保存到变量

### 例子

[@检测衣服的第一个进度条是否开启]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条已经开启

#ELSEACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条没有开启

[@检测衣服的第一个进度条是否开启]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条已经开启

#ELSEACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条没有开启

[@检测衣服的第一个进度条最大值]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 1 > 99

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条最大值大于99

#ELSEACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条最大值不大于99

[@检测衣服的第一个进度条当前值]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 0 > 99

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条当前值大于99

#ELSEACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条当前值不大于99

[@检测衣服的第一个进度条等级]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 2 > 99

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条等级大于99

#ELSEACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条等级不大于99

[@检测衣服的第一个进度条百分比]

#IF

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARPERCENT 0 0 > 99

#ACT

SENDMSG 6 衣服的第一个进度条百分比为100%

[@显示衣服的第一个进度条]

#ACT

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 0 1

[@显示衣服的第二个进度条]

#ACT

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 1 0 1

[@显示衣服的第三个进度条]

#ACT

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 2 0 1

[@关闭衣服的第一个进度条]

#ACT

CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 0 0

[@关闭衣服的第二个进度条]

```
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 1 0 0

[@关闭衣服的第三个进度条]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 2 0 0

[@修改衣服的第一个进度条的名称]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 1 刀魂
;支持显示进度值、百分比、进度条等级 %p表示当前进度值 %m表示进度条最大值 %l表示进度条等级 %r表示进度条百分比
;例如:
;CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 1 刀魂:%l
;CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 1 刀魂:%r
;CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 1 刀魂:%p-%m

[@修改衣服的第一个进度条的颜色]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 2 254

[@修改衣服的第一个进度条图片素材]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 3 1
SENDMSG 6 衣服的第一个进度条动态图片素材, 使用默认路径的图片素材循环播放

[@修改衣服的第一个进度条百分比显示]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 4 1

[@修改衣服的第一个进度条数值显示]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 4 2

[@修改衣服的第一个进度条的最大值]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 1 = 100
;当前进度值不能超过进度条最大值, 一般先要修改进度条最大值, 然后在修改当前进度值。这里最大值设置为100

[@修改衣服的第一个进度条的当前进度值]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 0 + 10
;当前进度值不能超过进度条最大值, 一般先要修改进度条最大值, 然后在修改当前进度值。
[@修改衣服的第一个进度条的等级]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 0 0 2 + 10
;当前进度值不能超过进度条最大值, 一般先要修改进度条最大值, 然后在修改当前进度值

[@获取武器进度条属性值]
#IF
#ACT
GetCustomItemProgressbarValue 1 0 2 N3
SENDMSG 6 当前武器的进度条等级为: <$STR(N3)>
```

## 人物颜色发型

```
[@main]
请选择美容项目.... \
【<名称颜色/@changcolor>】 \
【<换发型/@ChangHair>】 \
【<返回/@main>】

[@ChangColor]
是不是觉得自己名称的颜色太单调了，换换试试！ \
【<复原/@Color255>】 \
【<蓝色/@Color0>】 【<绿色/@Color1>】 【<黄色/@Color2>】 【<橙色/@Color3>】 \
【<土黄/@Color4>】 【<红色/@Color5>】 【<淡兰/@Color6>】 【<淡绿/@Color7>】 \
【<返回/@MemberFace>】 【<关闭/@exit>】

[@Color255]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 255
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color0]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 252
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color1]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 217
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color2]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 251
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color3]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 253
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color4]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 125
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color5]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 249
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color6]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 254
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@Color7]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 250
#SAY
呵呵，你的颜色已经改变。 \
【<返回/@ChangColor>】 【<关闭/@exit>】

[@ChangHair]
#IF
gender man
#ACT
goto @ChangHairMan
#elseact
goto @ChangHairWoman
[@ChangHairMan]
想不想来个光头呀，酷呆了！！！ \
【<光头/@hairman0>】 \
【<长头发/@hairman1>】 \
【<返回/@MemberFace>】 【<关闭/@exit>】
[@hairman0]
#ACT
HAIRSTYLE 0
#SAY
呵呵，光头是不是很酷呀！！！ \
【<返回/@ChangHairMan>】 【<关闭/@exit>】

[@ChangHairWoman]
#ACT
HAIRSTYLE 1
#SAY
呵呵，你的发型已经改变了... \
【<返回/@ChangHairMan>】 【<关闭/@exit>】

[@ChangHairWoman]
【<短发型/@hairWoman0>】 \
【<长发型/@hairWoman1>】 \
【<返回/@MemberFace>】 【<关闭/@exit>】
[@hairWoman0]
#ACT
HAIRSTYLE 0
#SAY
呵呵，你的发型已经改变了... \
【<返回/@ChangHairWoman>】 【<关闭/@exit>】

[@ChangHairWoman]
#ACT
HAIRSTYLE 1
#SAY
呵呵，你的发型已经改变了... \
【<返回/@ChangHairWoman>】 【<关闭/@exit>】
```

## OR脚本处理

比如:

```
#OR  
CHECKLEVEL 85  
checkgamedgold > 49999  
#ACT  
SendMsg 5 检测通过
```

两个条件只有一个符合.即可往下继续执行

功能：可以检查一个地图内的怪物数量。

格式：CheckMonMap 地图号 数量

```
=====
[@Main]
#IF
CheckMonMap 3 30
$SAY
地图3的内怪物多于100只
#ELSE$AY
地图3的怪物少于100只
=====< /FONT>
```

### 检查一个坐标范围内怪物数量

CheckRangeMonCount 地图号 X坐标 Y坐标 范围 控制符(=,>,<) 数量

例:

```
[@Main]
#IF
CheckRangeMonCount 3 330 330 10 < 100
#SAY
地图3的X330Y330十的范围内怪物少于100只
#ELSE SAY
地图3的X330Y330十的范围内怪物多于100只
```

功能：用来检查人物HP值的上限及下限值

命令格式：

CHECKHP 控制符(<、>、 =) 攻击下限 控制符(<、>、 = ) 攻击上限

=====

#if

CHECKHP > 29 < 41

#say

你的HP值大于30~40

=====

#if

CHECKDC = 10 = 50

#say

你的DC值等于10~50

=====

#if

CHECKMC > 5 > 10

#say

你的MC值大于5~10

=====

**功能：**

检查人物是否为管理员

**格式：**

```
;=====
;检查人物是否为系统管理员
[@IsSysOp]
#IF
    ISADMIN
#SAY
你是系统管理员。
#ELSE
#SESY
你不是系统管理员。
=====
;
```

功能：检查人物是否在攻城区域  
格式：CheckInWarArea

```
#IF  
CheckInWarArea  
#SAY  
在攻城区域.
```

功能:检查人物杀死怪物的名字

格式:CheckKillMonName 名字 是否清除(0,1)

说明:是否清除参数可以不需要默认0,为了避免杀死某个怪物可重复执行脚本是设置1.

```
[@main]  
#IF  
CheckKillMonName 白野猪  
#SAY  
你把白野猪干掉了!
```

;检测后立即清除人物内置变量.

```
[@main]  
#IF  
CheckKillMonName 白野猪 1  
#SAY  
你把白野猪干掉了!
```

**功能:**  
用于配合泡点功能，检查当前人物身上有多少点数。

**格式:**  
CHECKGAMEPOINT 控制符(<、>、 =) 点数

```
;=====
#IF
CHECKGAMEPOINT > 50
#SAY
你的游戏点超过50点
#ELSE SAY
你的游戏点少于50点
=====
```

**功能:**  
检查当前人物身上有多少游戏币。

**格式:**  
CHECKGAMEGOLD 控制符(<、>、 =) 点数

```
;=====
#IF
CHECKGAMEGOLD > 50
#SAY
你的游戏币超过50点
#ELSE SAY
你的游戏币少于50点
=====< /FONT>
```

功能：检查人物登录IP.

格式：CHECKIPLIST 会员.txt

```
;=====
;按IP检查
[@checkiplist0]
#IF
CHECKIPLIST IP会员.txt
#SAY
你是会员
#ELSE#SAY
你不是会员
;=====< /FONT>
```

**功能：**

检查人物的转生等级

**命令格式：**

CHECKRENEWLEVEL 控制符(=,>,<) 转生等级数(1 ~ 255)< /FONT>

```
;=====
;检查人物的转生等级是否等于指定级别
[@checklevel0]
#IF
  CHECKRENEWLEVEL = 5
#SAY
您的转生等级等于5级。
#ELSE SAY
您的转生等级不等于5级。
=====

;=====
;检查人物的转生等级是否大于指定级别
[@checklevel1]
#IF
  CHECKRENEWLEVEL > 5
#SAY
您的转生等级大于5级。
#ELSE SAY
您的转生等级不大于5级。
=====

;=====
;检查人物的转生等级是否小于指定级别
[@checkposelevel2]
#IF
  CHECKRENEWLEVEL < 5
#SAY
您的转生等级小于5级。
#ELSE SAY
您的转生等级不小于5级。
=====
```

**功能：**

可以更为方便地检查玩家等级。

**格式：**

CHECKLEVELEX 控制符(=,>,<) 等级数(1 ~ 65535)< /FONT>

=====

:检查人物的等级是否等于指定级别

[@checklevel0]

#IF

  CHECKLEVELEX = 50

  #SAY

  您的等级等于50级。

  #ELSE#SAY

  您的等级不等于50级。

=====

:检查人物的等级是否大于指定级别

[@checklevel1]

#IF

  CHECKLEVELEX > 50

  #SAY

  您的等级大于50级。

  #ELSE#SAY

  您的等级不大于50级。

=====

:检查人物的等级是否小于指定级别

[@checkposelevel2]

#IF

  CHECKLEVELEX < 50

  #SAY

  您的等级小于50级。

  #ELSE#SAY

  您的等级不小于50级。

=====

功能：检查人物组队人数

格式：  
CHECKGROUPMEMBERCOUNT (<, >, =) 数量  
=====

#if  
CHECKGROUPMEMBERCOUNT > 10  
#say  
组队人数大于10个人  
===== < /FONT>

### 检查人物背包空格数

功能: 检查人物背包空格数  
命令: CheckBagSize 数量

例:

```
[@checkbagsize]
#If
CHECKBAGSIZE 5
#Say
身上有5个空格
#elsesay
身上的空格不够。
;-----
```

功能: 检测指定人物背包空格数量

```
#If
CheckHumBag <$STR($$1)> > 5
#Say
<$STR($$1)>的背包有5个以上的空格.
```

功能：检查人物身上指定位置是否戴物品

命令：CHECKUSEITEM 物品位置(0-55)

```
[@checkUseItem]
#if
CHECKUSEITEM 0
#say
你身上穿了衣服。
#elsesay
你还没穿衣服呢。
```

功能：可以检查一个地图内的人物数量。

格式：CheckMapHumanCount 地图号 ('<' '>' '=' ) 数量

```
=====
[@Main]
#if
CheckMapHumanCount 3 < 100
#say
地图3内人数小于100人
#elsesay
地图3内人数多于100人
=====
```

## 检测客户端载体

常量: <\$CLIENTFLAG>

1=PC端

2=移动端

3=传统PC端

例子:

;1 电脑端

[@main]

#IF

Equal <\$CLIENTFLAG> 1

#ACT

SENDMSG 0 你是电脑端登录

;2 移动端

#IF

Equal <\$CLIENTFLAG> 2

#ACT

SENDMSG 0 你是移动端登录

;3 传统PC端

#IF

Equal <\$CLIENTFLAG> 3

#ACT

SENDMSG 0 你是传统PC端登录

检查当前地图中的人物是否属于同一行会

格式: MapHumIsSameGuild 是否忽略没有加入行会的人物(0-1)

#1F

MapHumIsSameGuild 1

#\$AY

当前地图中的人物属于同一个行会, 不包含没有加入行会的人物.

功能：检查当前所在地图的名字

格式：CHECKMAPNAME 地图名称

;=====

#if

CHECKMAPNAME 3

#say

你当前在地图3上\ \

<退出/@exit>

#elsesay

你当前不在地图3上\ \

<退出/@exit>

;=====< /FONT>

检查是否为组长

功能：检查人物是否为编组的组长

格式：ISGROUPMASTER

[@checkgroup]

#if

ISGROUPMASTER

#say

你是组长

#else say

你不是组长

检查是被怪物还是人物杀死的.

```
#IF  
KillByHum  
#ACT  
SendMsg 5 玩家 <$KILLER> 在%m 把你干死了!  
#ELSEACT  
SendMsg 5 怪物 <$MONKILLER> 在%m 把你干死了!
```

检查正在穿身上装备的名字

格式: CheckTakeOnItem 物品名字

#1F

CheckTakeOnItem 布衣(男)

#\$AY

你正在穿布衣!

检查正在脱身上装备的名字

格式: CheckTakeOffItem 物品名字

#1F

CheckTakeOffItem 布衣(男)

#\$AY

你的布衣是不是该扔掉了?

功能：检查正在被自己攻击的怪物的名字。

说明：地图参数中加入 HITMON(@996m2) 每个地图只支持1个

```
[@996m2]
#IF
CHECKHITMONNAME 经验白野猪
#ACT
SENDMSG 0 你在攻击经验白野猪
```

功能：检查沙巴克占领天数

格式：

```
=====;  
:需要放到皇宫专属系列NPC运行  
#IF  
CASTLECHANGEDAY > 7  
#say  
你已经占领沙城7天以上.  
=====;
```

### 检查沙巴克成员-老大

功能：检查玩家是否为沙城成员。

例子：

```
=====
```

```
[@检查沙巴克成员]
```

```
#IF
```

```
ISCASTLEGUILD
```

```
#SAY
```

```
你是沙城成员！
```

```
#ELSE SAY
```

```
你不是沙城成员！
```

```
=====
```

功能：检查是否为沙巴克老大

例子：

```
=====
```

```
[@检查沙巴克老大]
```

```
#IF
```

```
ISCASTLEMASTER
```

```
#SAY
```

```
你是沙城老大！
```

```
#ELSE SAY
```

```
你不是沙城老大！
```

```
=====
```

功能：检查玩家当前经验值。

格式：CHECKEXP 控制符(=,>,<) 经验值(1 - 4000000000)

```
;=====
;检查人物的经验值是否等于指定值
[@checkexp2]
#IF
CHECKEXP = 5000
#SAY
您的经验值等于5000。
#ELSE SAY
您的经验值不等于5000。
;=====

;=====
;检查人物的经验值是否大于指定值
[@checkexp2]
#IF
CHECKEXP > 5000
#SAY
您的经验值大于5000级。
#ELSE SAY
您的经验值不大于5000。
;=====

;=====
;检查人物的经验值是否小于指定值
[@checkexp2]
#IF
CHECKEXP < 5000
#SAY
您的经验值小于5000级。
#ELSE SAY
您的经验值不小于5000。
;=====
```

**功能:**

可以检查玩家是否为新人（即刚注册进入游戏的人，退出后再进就不是新人了）。

**格式:**

```
=====  
#IF  
ISNEWHUMAN  
#SAY  
你是新人!  
#ELSE  
你不是新人!  
=====
```

功能：检查玩家是否为行会老大

格式：

```
=====
#IF
ISGUILDMaster
#SAY
你是行会老大!
#ELSE SAY
你不是行会老大!
=====
```

## 检查玩家是否加入行会

功能：可以检查玩家是否加入行会。

格式：HAVEGUILD

```
=====  
;例子  
[@是否加入行会]  
#IF  
HAVEGUILD  
#SAY  
你已经加入了行会!  
#ELSE  
你没加入行会!
```

## 检查登陆状态

登陆状态的常量，<\$LoginState>，0是正常登陆，1是重连后登录

例子：

QManage.txt

```
[@Login]
#IF
EQUAL <$LoginState> 0
#act
SENDMSG 0 你是正常登陆
break
```

```
#IF
EQUAL <$LoginState> 1
#act
SENDMSG 0 你是重连后登录
break
```

RANDOMEX 随机数(子) 随机数(母)  
随机数(子), 数值越大几率越高, 如果和随机数(母)数值一样大, 就是百分百几率

```
[@main]  
#IF  
RANDOMEX 50 100  
#ACT  
SENDMSG 6 你触发了百分之五十的几率
```

**功能:**  
可以检查人物在线时间长度。

**格式:**  
ONLINELONGMIN (> < =) 支持变量操作  
=====  
#if  
ONLINELONGMIN > 10  
#say  
在线时间大于 10分钟  
=====

功能：检测人物幸运值。

格式：CheckLuckPoint 控制符(=,>,<) 数量

```
=====
[@Main]
#IF
CheckLuckPoint > 1
$SAY
幸运值大于 1
#ELSE$AY
幸运值小于 1
=====< /FONT>
```

功能：检测人物是否在指定范围之内

格式：CheckHumInRange 地图 坐标X 坐标Y 范围(0 -- 500)

说明：地图=Self时表示当前地图.

例子：检测人物是否在盟重安全区.

#IF

CheckHumInRange 3 330 330 5

#SAY

你在盟重安全区发呆呢..

## 检测人物是否在线

Checkonline

例子：

[@main]

#IF

Checkonline

#\$AY

在线

[@main]

#IF

996.Checkonline

#\$AY

996在线

[@main]

#IF

S1.Checkonline

#\$AY

<\$STR(S1)>在线

检测人物是否是离线挂机

格式:CheckOffline

格式：IsDupMode 模式(0检测所有对象(包括人物、怪物、NPC)，1只检测是否有人物)

```
[@Main]  
#IF  
IsDupMode 1  
#SAY  
不要和其他人站在一起
```

```
[@Main]  
#IF  
IsDupMode 0  
#SAY  
不要和其他人或怪物站在一起
```

### 检测人物身上物品持久

格式:CheckItemDura 位置(0~55) 操作法(> = <) 持久(1~65000) 模式(0, 1)  
说明:默认模式=0表示检测物品持久下限, 模式=1时检测物品持久上限.

例子:检测物品持久下限

```
[@Main]  
#IF  
CheckItemDura 1 > 30000 0  
#SAY  
武器持久下限大于30.
```

例子:检测物品持久上限

```
[@Main]  
#IF  
CheckItemDura 1 > 30000 1  
#SAY  
武器持久上限大于30.
```

## 检测命令取反NOT

格式:NOT 命令 > 50 //检测人物物品算不大于50

例子:

```
[@main]
#IF
NOT CHECKGAMEGOLD > 50 //检测人物元宝算不大于50
#ACT
SENDMSG 5 你身上没有50元宝
```

```
[@main_1]
#IF
NOT CHECKLEVELEX > 80 //检测人物等级不大于80级
#ACT
SENDMSG 5 你的等级不足80级
```

```
[@main_2]
#IF
NOT EQUAL P0 5 //检测变量P0是否不等于5
#ACT
SENDMSG 5 <$STR(P0)>变量不等于5
```

;未实现

```
[@main_3]
#IF
NOT H.CHECKLEVELEX > 80 //检测英雄等级不大于80级
#ACT
SENDMSG 5 你的英雄等级不足80级
```

检测在安全区

```
#if  
INSAFEZONE  
#say  
你当前在安全区\\ \\  
<退出/@exit>  
#elsesay  
你当前不在安全区\\ \\  
<退出/@exit>
```

### 检测地图范围怪物数量

格式: CHECKRANGEMONCOUNTEX 地图名称 怪物名称 X坐标 Y坐标 范围 控制符(=,>,<) 数量

例子:

```
[@main]
#IF
CHECKRANGEMONCOUNTEX 3 稻草人 333 333 10 = 10
#ACT
SENDMSG 0 土城稻草人等于10个
#ELSEACT
SENDMSG 6 土城稻草人小于10个
```

功能：检测字符串长度命令

格式：CheckStringlength 字符串 操作符(<, >, =) 位数

说明：一个汉字位数为2，“”也为2个字符

```
[@test]
#IF
CheckStringlength 996m2 > 3
#SAY
996m2大于3个字符
#ELSE SAY
996m2小于3个字符
```

检测当前人物是否佩戴指定物品

格式:  
CHECKITEMW 物品名 数量

```
=====
[@TEST]
#IF
CHECKITEMW 力量戒指 1
#elsesay
你身上没有力量戒指\ \
#elseact
break
```

## 检测当前名字是否存在

//;格式: ISHAVENAME 角色名称

//;例子

[@检测名称是否存在]

#IF

#ACT

MOV \$英雄名字 <\$USERNAME>(英雄)

ISHAVENAME <\$STR(\$英雄名字)>

//;QFunction-0.txt

//;名字可以取触发

[@CheckUserNameOk]

#IF

#ACT

CREATEMYHERO <\$STR(\$英雄名字)> 0 0

SENDMSG 6 当前英雄[<\$STR(\$英雄名字)>]创建成功

//;名字不可以取触发

[@CheckUserNameNo]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 当前[<\$STR(\$英雄名字)>]名字已经存在

### 检测当前攻击或者死亡目标类型

格式: CHECKCURRTARGETTRACE 控制符(= ,>,<)数据库Race值 < /FONT>

该命令只有在死亡触发和攻击触发中使用

```
[@MagicStruck]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#SAY
当前是人物
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#SAY
当前是怪物
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#SAY
当前是英雄
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 60
#SAY
当前是人形怪
BREAK
```

### 检测指定范围内人物数量

格式: 格式: CheckRangeHumCount 地图 坐标X 坐标Y 范围 操作符(>= <) 数量

说明: 地图=Self时表示当前地图 坐标=0时表示当前坐标

例子: 检测盟重省安全区的人物数量

#IF

CheckRangeHumCount 3 330 330 10 > 100

#SAY

盟重土城当前人数超过100.

格式: CHECKSHOPSTALLSTATUS

```
[@main]
#IF
CHECKSHOPSTALLSTATUS
#SAY
正在摆摊
#ELSE
没有摆摊
```

功能：检测是否是本月的第几天。  
格式：DAYOFMONTH 天数(1-31) 天数(1-31)  
说明：第二个参数可省略。

例子：检测是否本月的前7天  
[@main]  
#IF  
DAYOFMONTH 1 10  
\$SAY  
本月10号之前。

例子：检测是否是本月的第一天  
[@main]  
#IF  
DAYOFMONTH 1  
\$SAY  
今天是1号，新的一个月又开始了。

格式: CHECKUNDERWAR 城堡名称

```
[@Main]  
#IF  
CHECKUNDERWAR 沙巴克  
#SAY  
沙巴克正在攻击战
```

格式: CHECKCASTLEWARAREA 城堡名称

[@Main]

#IF

CHECKCASTLEWARAREA 沙巴克

#SAY

你已经进入进入攻城的范围

## 检测极品装备功能

格式:CHECKITEM 物品名称 数量 是否为极品 空为检测全部 1检测极品

例子:

[@检测背包全部]

#IF

CHECKITEM 屠龙 1

#ACT

SENDMSG 6 你背包种有一把屠龙

[@检测背包极品]

#IF

CHECKITEM 屠龙 1 1

#ACT

SENDMSG 6 你背包种有一把极品屠龙

功能：检测现在是几月

格式：MONTHOFTYEAR 月份(1-12) 月份(1-12)

说明：第二个参数可省略。

例子：检测是否7月--8月

[@main]

#IF

MONTHOFTYEAR 7 8

#SAY

暑假期间大家玩的开心点。

例子：检测是否1月

[@main]

#IF

MONTHOFTYEAR 1

#SAY

新的一年开始了。

## 检测背包矿石品质

检测格式:CheckMine 矿石名字 数量 操作符 (+ - =) 品质0-99  
回收格式:TakeMine 矿石名字 数量 操作符 (+ - =) 品质0-99

例子:

```
[@检测背包矿石]
#IF
CheckMine 黑铁矿石 5 > 10
#ACT
TakeMine 黑铁矿石 5 > 10
SENDMSG 0 背包中有5个纯度大于10的黑铁矿石.
#elseACT
SENDMSG 0 你背包没有5个纯度大于10的黑铁矿石.
```

功能：  
检测血量，魔法百分比

格式：

CHECKHPPER 控制符(=, >, <) 百分比(0-100)  
CHECKMPPER 控制符(=, >, <) 百分比(0-100)

=====

例子：

#IF  
CheckHpPer > 30

#ACT

#SAY

你的血量在总血量的30%以上

=====

#IF

#ACT

AddhpPer + 30

GuildNoticeMsg 250 0 你的血增加了30% self

=====

检测自身MP百分比

例子：

#IF

CheckMpPer > 30

#ACT

#SAY

你当前的MP在总mp量的30%以上

=====

检测行会名称

功能: 检查行会名称

格式:

```
=====
#If
CheckOfGuild 行会名称
#Say
行会正确
=====
```

功能：检测行会成员人数

格式：

CheckGuildMemberCount 控制符 <.=.> 数量

#IF

CheckGuildMemberCount > 100

#SAY

行会成员大于100人.

GOTOLABEL 模式(0, 1, 2, 3) 触发字段 范围(模式等于3时有效)

模式=0 小组成员触发  
模式=1 行会成员触发  
模式=2 当前地图的人物触发  
模式=3 以自己坐标为中心指定范围人物触发

```
[@main]
#IF
#ACT
GOTOLABEL 0 @小组成员触发
GOTOLABEL 1 @行会成员触发
GOTOLABEL 2 @当前地图的人物触发
GOTOLABEL 3 @指定范围人物触发 12
QFunction-0.txt 增加
```

```
[@小组成员触发]
#IF
#ACT
sendmsg 5 小组成员触发成功!
```

#### 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
```

### NPC标签触发回调可以加参数功能

格式：link=@回调标签#变量名1=变量值#变量名2=变量值 参数值保存在人物变量<\$STR(S\$变量名1)>和<\$STR(S\$变量名2)>里多个参数用#号分割 变量名可以随意设置

;例

```
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|bg=1|reset=1|show=0>
<Button|x=546|y=0|nimg=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|a=0|x=217.0|y=65.0|pimg=public/1900000661.png|nimg=public/1900000660.png|size=18|color=249|text=装备合成|link=@回调标签#材料1=绿色项链#材料2=圣战项链>
```

[@回调标签]

```
#IF
#ACT
SendMsg 6 带下来的参数是-<$STR(S$材料1)>---<$STR(S$材料2)>
GOTO @MAIN
;GOTO不带GOTO返回到当前界面修改(#材料1=法神项链#材料2=天尊项链) NPC窗口不关闭修改变量不会变动
```

NPC窗口面板触发

layerid NPC面板窗口ID

<Img|move=0|img=public/bg\_npc\_01.png|bg=1|reset=1|show=0|layerid=1000>

[@OpenLayerXX]

[@CloseLayerXX]

; //例子如下:

[@OpenLayer1000]

#IF

#ACT

SENDMSG 7 面板打开

[@CloseLayer1000]

#IF

#ACT

SENDMSG 7 面板关闭

人物升级触发

QFunction-0.txt

;此脚本为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

[@PlayLevelUp]

#ACT

MessageBox 升级

//;人物大退触发  
[@PlayOffLine]

//;人物小退触发  
[@PlayReconnection]

## 人物死亡时触发

```
[@PlayDie]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你被人物【<$CURRTARGETNAME>】杀死了,掉落了<$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
物品开启日志以后<$STR(S0)>变量才有效
BREAK
```

## 人物获得当前经验触发

获取经验常量:<\$GetExp>

```
; //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)>
break
```

## 充值触发

```
[@ReCharge]      ; 充值触发
<$STR(NO)>      ; 当前充值的货币ID
<$STR(MO)>      ; 当前充值金额
:QFunction-0.txt 放到此文本下
[@ReCharge]
#IF
#ACT
MOV N$元宝比例 100
MOV N$金刚石比例 1
MUL N$得到元宝 <$STR(N$元宝比例)> <$STR(MO)>
MUL N$得到金刚石 <$STR(N$金刚石比例)> <$STR(MO)>
SENDMSG 1 ★[%s]:恭喜玩家<$USERNAME>成功充值<$STR(N$得到元宝)>元宝，如果您也想获得，请赶快充值吧。
SENDMSG 1 ★[%s]:恭喜玩家<$USERNAME>成功充值<$STR(N$得到金刚石)>金刚石，如果您也想获得，请赶快充值吧。
```

## 后台扶持账号充值判断参数

```
[@ReCharge]
#IF
EQUAL <$param4> 1
#ACT
sendmsg 7 真实充值

#IF
EQUAL <$param4> 0
#ACT
sendmsg 7 扶持充值
```

## 初始化行会触发

只能用于行会自定义变量的申请

在登陆脚本QManage.txt里触发

[@LoadGuild]

#IF

#ACT

VAR Integer GUILD QQQQ

功能：取下身上物品时触发，位置0-55

```
[@TakeOff0]  
#IF  
CheckLevelEx > 0  
#SAY  
不穿衣服小心感冒！
```

功能：带上物品时触发，位置0-55

```
[@TakeOn0]  
#IF  
CheckLevelEx > 0  
#SAY  
穿上衣服真漂亮！！
```

功能: 复活时触发.  
说明: QF脚本触发

```
[@Revival]
#IF
#ACT
SendMsg 5 你复活了继续折腾吧!下次复活时间间隔<$REVIVALTIME>秒
```

## 套装触发功能

@GroupItemOn @GroupItemOff

例如:

```
[@GroupItemOn0]
#IF
#ACT
SENDMSG 0 圣战套装隐藏属性被激发:攻击上限增加5点!
```

```
[@GroupItemOn1]
#IF
#ACT
SENDMSG 0 法神套装隐藏属性被激发:魔法上限增加5点!
```

```
[@GroupItemOn2]
#IF
#ACT
SENDMSG 0 天尊套装隐藏属性被激发:道术上限增加5点!
```

套装生效触发[@GroupItemOnX], 套装失效触发[@GroupItemOffX], 英雄对应[@HeroGroupItemOnX],[@HeroGroupItemOffX] X表示套装编号

## 人物宝宝攻击前触发

```
;=====宝宝被攻击前触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@StruckDamageBB]

[@StruckDamageBB]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被人物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被英雄【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$DAMAGEVALUE>

//;=====宝宝攻击前触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@AttackDamageBB]

[@AttackDamageBB]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝攻击了人物【<$CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝攻击了怪物【<$CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝攻击了英雄【<$CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$DAMAGEVALUE>
```

## 人物宝宝攻击触发

```
//;=====宝宝物理攻击触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@attackPet]

[@attackPet]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝物理攻击了人物:<$CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝物理攻击了怪物:<$CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝物理攻击了英雄:<$CURRRTARGETNAME>
BREAK

//;=====宝宝魔法攻击触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@MagicAttackPet]

[@MagicAttackPet]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝魔法攻击了人物:[<$CURRRTARGETNAME>]
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝魔法攻击了怪物:[<$CURRRTARGETNAME>]
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝魔法攻击了英雄:[<$CURRRTARGETNAME>]
BREAK

//;=====宝宝被物理攻击触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@StruckPet]

[@StruckPet]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被人物[<$CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被英雄[<$CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

//;=====宝宝被魔法攻击触发=====
//;QFunction-0.txt触发 [@MagicStruckPet]

[@MagicStruckPet]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被人物[<$CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 [<$USERNAME>]你的宝宝被英雄[<$CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK
```

#### 穿戴装备/脱下时触发

人物穿戴装备触发[@TakeOnX] 人物脱下装备触发[@TakeOffX]

功能：人物带上物品时触发 X=装备位置

```
[@TakeOn0]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#SAY
穿上衣服真漂亮！！
```

```
[@TakeOff0]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#SAY
不穿衣服小心感冒！
```

---

#### 人物穿戴/脱下任意装备触发

;触发顺序为先触发脱,后触发穿

```
[@TakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物穿装备, 位置: <$CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@TakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 0 人物脱装备, 位置: <$CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

---

#### 人物穿戴/脱下前触发

[@TakeOnBeforeX]  [@TakeOffBeforeX]

说明： X代表装备位置

```
[@TakeOnBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@TakeOffBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

---

#### 人物穿戴/脱下任意装备前触发

[@TakeOnBeforeEX]  [@TakeOffBeforeEX]

```
[@TakeOnBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

```
[@TakeOffBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

## 使用技能触发

自身使用技能触发  
对目标人物使用技能时自身触发  
对目标怪物使用技能时自身触发  
自身使用任意技能前触发  
英雄使用任意技能前触发

//Q-Function.txt中[@MagSelfFuncX]段, 其中X表示要触发的魔法ID  
//Q-Function.txt中[@MagTagFuncX]段, 其中X表示要触发的魔法ID  
//Q-Function.txt中[@MagMonFuncX]段, 其中X表示要触发的魔法ID  
//.Q-Function.txt中[@BeginMagic]  
//.Q-Function.txt中[@HeroBeginMagic]

例子: 使用治愈术时触发脚本

```
[@MagSelfFunc2]
#ACT
SendMsg 5 自己加血
[MagTagFunc2]
#ACT
SendMsg 5 给别人加血
[MagMonFunc2]
#ACT
SendMsg 5 给怪物加血.
;人物使用技能前触发
[BeginMagic]
#ACT
sendmsg 0 英雄参数1: <$param1>触发的技能ID英雄参数2: <$param2>触发的技能名称
;英雄使用技能前触发
[HeroBeginMagic]
#ACT
sendmsg 0 英雄参数1: <$param1>触发的技能ID英雄参数2: <$param2>触发的技能名称
```

指定人物触发字段 HCALL 人物名称 触发字段

例：

HCALL 张三 @触发

功能：对物品进行关联 捡取物品触发

LINKPICKUPITEM 关联脚本命令可以对当前捡取物品进行关联后进行操作

支持：[@ScatterBagItems] [@TakeOffX] [@PickUpItemX] [@DropItemX] [@PickUpItemEx] [@DropItemEx]

[@PickUpItemfrontEx] [@DropItemfrontEx] [@PickUpItemfrontX] [@DropItemfrontX] [@MonDropItemXX] [@MonDropItemEx]

下面触发中的XX=物品数据库中对应的IDX

玩家捡取物品<sub>后</sub>按IDX触发：[@PickUpItemXX]

玩家捡取任意物品<sub>后</sub>触发：[@PickUpItemEx]

玩家捡取物品<sub>前</sub>按IDX触发：[@PickUpItemfrontXX]

玩家捡取任意物品<sub>前</sub>触发：[@PickUpItemfrontEx]

玩家仍掉物品<sub>后</sub>按IDX触发：[@DropItemXX]

玩家仍掉任意物品<sub>后</sub>触发：[@DropItemEx]

玩家仍掉物品<sub>前</sub>按IDX触发：[@DropItemfrontXX]

玩家仍掉任意物品<sub>前</sub>触发：[@DropItemfrontEx]

玩家掉落背包任意物品前触发：[@PickUpDropItemEx]

英雄仍掉物品<sub>后</sub>按IDX触发：[@HeroDropItemXX]

英雄仍掉任意物品<sub>后</sub>触发：[@HeroDropItemEx]

英雄仍掉物品<sub>前</sub>按IDX触发：[@HeroDropItemfrontXX]

英雄仍掉任意物品<sub>前</sub>触发：[@HeroDropItemfrontEx]

怪物掉落指定IDX物品前触发：[@MonDropItemXX]

怪物掉落任意物品前触发：[@MonDropItemEx]

;按照IDX扔物品

[@DropItem0]

#IF

#ACT

;关联后就可以使用其他脚本命令对刚刚扔的物品进行检测，或操作

LINKPICKUPITEM

;修改该物品的名称颜色

CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改物品星星数量

CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;按照IDX捡取物品

[@PickUpItem0]

#IF

#ACT

;关联后就可以使用其他脚本命令对刚刚捡取的物品进行检测，或操作

LINKPICKUPITEM

;修改该物品的名称颜色

CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改物品星星数量

CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;修改后的参数，刷新到客户端

SENDUPGRADEITEM

;捡取任意物品触发

[@PickUpItemEx]

#IF

#SAY

某某某捡到了一个<\$CURRITEMNAME>

[@MonDropItem50026]

#IF

#ACT

SENDMSG 0 你杀了怪物：【<\$CURRRTARGETNAME>】掉落了IDX:<\$CURRTEMINDEX>物品名称：<\$CURRTEMNAME>

;怪物死亡掉落触发返回参数:<\$Param1>-坐标X--<\$Param2>-坐标Y--<\$Param3>-怪物名称

[@MonDropItemEx]

#IF

#ACT

SENDMSG 0 你杀了怪物：【<\$CURRRTARGETNAME>】掉落了物品名称：<\$CURRTEMNAME>

;怪物死亡掉落触发返回参数:<\$Param1>-坐标X--<\$Param2>-坐标Y--<\$Param3>-怪物名称

<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRRTARGETNAME>	当前死亡的对象名称
<\$G_CURRTEMNAME>	当前物品改名名称 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMSTDMODE>	当前物品DB字段StdMode值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMshape>	当前物品DB字段Shape值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMAniCount>	当前物品DB字段AniCount值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMlooks>	当前物品DB字段Looks值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMdura>	当前物品当前持久值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMduramax>	当前物品最大值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMindex>	当前物品DB字段Idx值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMcolor>	当前物品DB字段Color值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来

## 摆摊触发

打开摆摊窗口之前首先执行Q-Function中的@StartMyShop脚本段。  
脚本命令ForbidMyShop用于中断摆摊。

例子：以下脚本放在Q-Function中。

```
[@StartMyShop]
#if
ISDUPMODE
#say
请找一个空位置，不能与别人站在一起。
#ACT
ForbidMyShop
BREAK

#IF
CheckStringlength <$STALLNAME> > 20
#SAY
你的摊位名称长度超过10个字
#ACT
BREAK

#IF
NOT INSAFEZONE
#SAY
需要在安全区使用摆摊功能！
#ACT
ForbidMyShop
BREAK

#IF
NOT IsOnMap 3
#SAY
需要在盟重使用摆摊功能。
#ACT
ForbidMyShop
BREAK

#IF
CheckLevelEx < 40
#SAY
需要40级才可以使用摆摊功能！
#ACT
ForbidMyShop
```

## 摆摊成功触发Q-Function

[@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
```

```

QFunction=0.txt
;所有触发只有攻击到怪物才会触发，有些魔法不会触发，如魔法盾

//;=====魔法攻击触发=====
[@MagicAttack]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了人物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了怪物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了英雄【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//;=====物理攻击触发=====
[@Attack]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了人物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了怪物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 249 你攻击了英雄【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//;=====被物理攻击触发=====
[@Struck]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被人物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被怪物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被英雄【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//;=====被魔法攻击触发=====
[@MagicStruck]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被人物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被怪物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 你被英雄【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>
BREAK

;=====下面变量获取怪物完整名字=====
增加变量以显示完整名（不去数字）：<$CURRRTARGETFULLNAME>

上面演示脚本中变量不获取怪物名字后面的数字：<$CURRRTARGETNAME>

提供2种变量大家自己按需使用！

```

## 暴击触发

可修改暴击触发后的伤害值

修改暴击伤害值: Return 伤害值  
  <\$PARAM1>伤害参数  
  <\$PARAM2>技能ID

例子:  
QFunction-0.txt

```
[@CritTrigger]
#IF
#ACT
MOV N$暴击 0
MOV N$暴击 10000
INC N$暴击 <$PARAM1>
Return <$STR(N$暴击)>
sendmsg 0 人物本身暴击伤害值: <$PARAM1>
sendmsg 0 人物使用技能ID: <$PARAM2>
```

## 杀怪触发和杀人触发

以下脚本放QFunction-0.txt

```
杀死怪物或人物，爆物品触发
[@ScatterBagItems]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 你杀了人物: 【<$CURRRTARGETNAME>】，并从人物包裹里爆出物品
#ELSEACT
SENDMSG 6 你杀了怪物: 【<$CURRRTARGETNAME>】，并从怪物包裹里爆出物品
;
```

## 杀死人物时触发

```
[@KillPlay]
#IF
EQUAL <$STR(N1)> 1
#ACT
SENDMSG 0 你英雄杀死人物: <<$KILLPlayNAME>
#ELSEACT
SENDMSG 0 你本人杀死人物: <$KILLPlayNAME>
break
;
```

## 任意地图杀死怪物触发

```
[@KillMon]
#IF
EQUAL <$STR(N1)> 1
#ACT
SENDMSG 0 你英雄杀死: <$KILLMONNAME>
#ELSEACT
SENDMSG 0 你本人杀死: <$KILLMONNAME>
break
;
```

## 指定地图杀死怪物时触发

```
检测当前死亡怪物名称 CheckKillMonName
说明: 对应地图参数中需要加入ONKILLMON才可生效!
[@OnKillMob]
#IF
EQUAL <$STR(N1)> 0
CheckKillMonName 双头金刚
#act
SENDMSG 0 你杀了怪物名称<$KILLMONNAME>
#ELSEACT
SENDMSG 0 你英雄杀死了怪物名称<$KILLMONNAME>
break
;  
;<$KILLMONNAME> 取怪物名字不带数字  
;<$KILLMONNAMEEX> 取怪物名字带数字
```

[查看别人装备触发](#)

```
[@LookHumInfo]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 你查看了<$LOOKHUMNAME>装备
```

## 死亡之前复活触发

类似于复活戒指这种复活

```
[@NextDie]
#if
EQUAL N$刘德华 0
#ACT
MOV N$刘德华 1
ChangeModeEx 23 1 1
SENDMSG 5 你当前已经复活
```

## 英雄死亡之前复活触发

例子：

```
[@HeroNextDie]
#if
EQUAL N$张学友 0
#ACT
MOV N$张学友 1
h.ChangeModeEx 23 1 1
SENDMSG 5 你的英雄当前已经复活
```

```
[@SetDay]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 你当天第一次登陆
```

## 双击物品触发脚本功能

使用方法: (不可放快捷栏)

- 1、物品数据库设置1: STDMODE字段设置为: 31
- 2、物品数据库设置2: AniCount字段设置为: X
- 3、人物背包使用时QF触发[@StdModeFuncX] X为指字数字触发脚本 (1-999)
- 4、英雄背包使用时QF触发[@HeroStdModeFuncX] X为指字数字触发脚本 (1-999)

使用方法: (可以放到快捷栏)

- 1、物品数据库设置1: STDMODE字段设置为: 2
- 2、物品数据库设置2: Shape字段=1
- 3、物品数据库设置3: AniCount字段设置为: X
- 3、QF触发[@StdModeFuncX] X为指字数字触发脚本 (1-999)
- 5、DuraMax=次数 1000=1次 设置0次=不显示次数(想做永久使用物品并且不显示次数在脚本最后加stop 例子如下:)

```
;永久使用并且不显示次数
[@StdModeFunc100]
#IF
#Act
Movr N$土城传送X 322 340
Movr N$土城传送Y 322 340
MapMove 3 <$STR(N$土城传送X)> <$STR(N$土城传送Y)>
stop
Break
```

物品进背包触发：

```
QFunction-0.txt
[@AddBag]
#IF
#ACT
SendMsg 6 当前获得物品名称为:<$NEWBAGITEMNAME>ID为:<$NEWBAGITEM>唯一ID为:<$NEWBAGITEMID>
```

```
;QFunction-0.txt触发
;//常量<$NEWMAP>
[@LeaveMap]
#IF
#ACT
SENDMSG 5 你已离开地图<$NEWMAP>....
```

功能：创建小组时触发。  
说明：队员的名字放在队长S0变量中。

```
[@GroupCreate]
#IF
#ACT
SendMsg 5 <$STR(S0)>加入了组队.
S0.SendMsg 5 你加入了组队.
```

功能：在组队前触发

```
[@StartGroup]
#IF
CheckLevelEx < 25
#ACT
CreateGroupFail
SendMsg 5 25级之后才可以组队.
```

功能：邀请组队前触发

```
命令：@InviteGroup，支持STOP
[@InviteGroup]
#IF
CHECKLEVELEX < 50
#act
Stop
sendmsg 6 等级不到50级，禁止邀请别人组队!
```

功能：离开队伍时触发。  
说明：被删除的队员名字放在队长的S0变量中。

```
[@LeaveGroup]
#IF
#ACT
SendMsg 5 你退出了组队.
```

功能：删除小组成员时触发。  
说明：被删除的队员名字放在队长的S0变量中。

```
[@GroupDelMember]
#IF
#ACT
S0.SendMsg 5 你被队长踢出了组队!
```

功能：添加小组成员时触发。  
说明：队员名字放在队长的S0变量中。

```
[@GroupAddMember]
#IF
#ACT
SendMsg 5 <$STR(S0)>加入了队伍.
S0.SendMsg 5 你加入了队伍.
```

功能：组队杀死怪物时触发。

```
[@GroupKillMon]
#IF
#ACT
SendMsg 5 组队杀怪.
```

功能：获取组队成员数量  
格式：GETGROUPCOUNT 变量名

```
[@GETGROUPCOUNT]
#If
#act
GETGROUPCOUNT P1
#SAY
你当前组队的队友有<$STR(P1)>人
```

自动退出组队命令(个人通过脚本执行)

```
#act
exitGroup
SENDMSG 6 你已经主动离开了队伍
```

删除队友功能：（只有队长才能用此命令，才会生效）

```
#act
DELETEGROUPMEMBER 成员名
SENDMSG 6 你被队长踢出了队伍!
```

## 聊天触发

聊天频道常量: <\$Chat>

```
1;          //系统
2;          //喊话
3;          //私聊
4;          //行会
5;          //组队
6;          //附近
7;          //世界
8;          //国家
11;         //联盟

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

QFunction-0.txt
[@Triggerchat]
#IF
EQUAL <$Chat> 1
#act
SENDMSG 6 你当前系统频道聊天内容为:<$ChatMsg>
break

#IF
EQUAL <$Chat> 2
#act
SENDMSG 6 你当前喊话频道聊天内容为:<$ChatMsg>
break

;禁止发言
#IF
EQUAL <$Chat> 3
#act
stop
break
#IF
#ACT
GAMEGOLD + 100

;禁止发言结束下面执行代码
#IF
EQUAL <$Chat> 4
#act
stop
break
#IF
#ACT
GAMEGOLD + 100
```

自定快捷键触发

路径:Data\cfg\_KeyFunc.xls

//唯一一个健键(不支持P1-P12,左边的CTRL需要按住LEFT CTRL+)		参数说明: i=OpFunction-0, txt =>FileName, txt 大于或者等于list.txt里面的NPCID	触发器 FunList
i/IDK Key		NPCID	
1	CTRL+D	-5	@快速触发
2	CTRL+R	-2	@主界面
3	CTRL+U	7	MAIN
4	CTRL+Q	8	@公告1

- 1:ID不可以重复
  - 2:快捷键不可以设置F1-F12
  - 3:触发Qfunction=0.txt字段 NPCId填写 -1
  - 4:触发QMange.txt字段 NPCId填写 -2
  - 5:触发NPC字段 填写cfg\_npclist.xls 里面的NPC的ID 和触发字段
  - 6:右键的CTRL触发表 填写LEFT\_CTRL+键值按键

## 采集功能格式：

命令格式: 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)

使用示例:

```
[@Main]  
#ACT  
SHOWPROGRESSBARDLG 5 @采集完成 正在采集, 进度%d... 1 @采集中断  
Break
```

QF触发

```
[@采集完成]  
#ACT  
Give 回城卷 1  
SendMsg 5 你采集一个回城卷  
Break
```

[@采集中断]

```
#ACT  
SendMsg 5 采集被中断  
Break
```

## 采集类怪物

格式: Race=250(怪物不移动,不攻击;人物和宝宝不能攻击此类怪) 怪物能否回血 自行配置Monster.xls表RehealthCd字段  
说明: 玩家点击怪物将会触发QF的[@CollectMonX]其中X代表Monster.xls怪物ID, 视野范围ViewRange字段作为可以触发脚本的范围, 为0代表不检测, 如果超过范围触发QF的[@CollectMonFailX]

采集前触发QF的[@CollectMonEX]

```
[@CollectMonEX]  
#if  
#act  
sendmsg 6 采集怪的名字: <$Param1>  
sendmsg 6 采集怪的IDX: <$Param2>  
sendmsg 6 采集怪的唯一ID: <$Param3>
```

采集命令格式: CAIJIBYPARAM 参数一 参数二

参数一: 怪物的唯一ID  
参数二: 0或空为采集怪物时不再触发QF[@CollectMonEX], 1=需要触发

:脚本示例

```
[@CollectMonEX]  
#IF  
#ACT  
mov S10 <$Param3>  
SHOWPROGRESSBARDLG 5 @采集完成 正在采集, 进度%d... 1 @采集中断  
stop
```

[@采集完成]

```
#IF  
#ACT  
;-----↓-----参数二为0不再触发采集前[@CollectMonEX]-----否则会造成死循环  
CAIJIBYPARAM <$Str(S10)> 0
```

[@采集中断]

```
#IF  
#ACT  
SENDMSG 7 你的采集被打断
```

[@CollectMon1104]

```
#IF  
CheckLevel > 0  
#ACT  
Give 金条  
M. HUMANHP = 10000000  
SendMsg 5 你探索到了一个金条!  
;  
:超过范围触发脚本如下:  
[@CollectMonFail1104]  
#act  
sendmsg 9 你离着太远了, 靠近一点再采集!
```

## 行会触发相关

```
;QFunction=0.txt

//;创建行会前触发
[@CheckBuildGuild]
#IF
#ACT
SENDMSG 7 禁止<$USERNAME>创建行会
Stop

//;加入行会前触发例子
[@GuildAddMember]
#IF
LARGE U30 0
#ACT
SENDMSG 7 [<$STR(U30)>]秒后你才可以加入行会
Stop
//;加入行会触发
[@GuildAddMemberAfter]

//;退出行会触发
[@GuildDelMember]
#IF
#ACT
MOV U30 120
SENDMSG 7 <$USERNAME>退出行会

//;掌门踢出行会成员前触发
[@GuildChiefDelMember]
#IF
#act
stop
sendmsg 7 禁止踢出行会

//;编辑行会公告前触发
[@UpdateGuildNotice]

//;行会编辑封号前触发
QF触发@SetRankNameXX (XX: 1-5个行会封号)
[@SetRankName]
#act
stop
sendmsg 6 不允许编辑行会掌门封号！

//;退出行会前触发
[@GuildDelMemberBefore]

//;解散行会前
[@GuildCloseBefore]

//;解散行会
[@GuildClose]

[@SetGuildRank1]
#IF
#act
Sendmsg 6 任命掌门人前触发
Stop

[@SetGuildRank2]
#IF
#act
sendmsg 6 任命副掌门前触发
Stop

[@SetGuildRank3]
#IF
#act
sendmsg 6 任命成员3前触发
Stop

[@SetGuildRank4]
#IF
#act
sendmsg 6 任命成员4前触发
Stop

[@SetGuildRank5]
#IF
#act
sendmsg 6 任命成员5前触发
Stop

[@InivitGuild]
#IF
#act
Stop
sendmsg 6 邀请入会前触发
```

## 人物攻击掉血前触发

ChangeDamageValue类型(0=值,1=百分比) 操作符(+,-,=) 值

放到文本:QFunction-0.txt

```
//;攻击掉血前触发
[@AttackDamage]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 你攻击了人物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
#act
ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 你攻击了怪物【<$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$DAMAGEVALUE>

//;被攻击掉血前触发
[@StruckDamage]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 你被人物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
#act
ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 你被怪物【<$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID>--掉血值: <$DAMAGEVALUE>
```

装备持久消失时触发

@ItemDamage X 代表 位置(0-55)

[@ItemDamage1]

#IF

#ACT

SendMsg 5 你的武器已经损坏.

## 让怪物再爆一次

格式: MonItems 可爆次数(最大20次)  
格式: MonItemsex 怪物名称 可爆次数(最大20次) 延迟毫秒数(默认不延迟)

例子:  
QFunction-0.txt  
[@KillMon]  
#IF  
#act  
MonItems 1  
SENDMSG 6 当前死亡的怪物再爆一次

#### 货币改变触发

触发格式: [@MoneyChangeX] X=货币ID

当前身上货币常量: <\$OLDMONEY>

改变后的货币常量: <\$CURRMONEY>

```
[@MoneyChange1]
#if
#ACT
SENDMSG 6 当前货币:<$OLDMONEY>, 改变后货币:<$CURRMONEY>
BREAK
```

```
[@MoneyChange2]
#if
#ACT
SENDMSG 6 当前货币:<$OLDMONEY>, 改变后货币:<$CURRMONEY>
BREAK
```

走路和跑步触发

QFunction=0

[@Run]

#SAT

你在跑步

[@Walk]

#SAT

你在走路

**功能：**  
切换地图触发

;QFunction-0.txt触发

[@EnterMap]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 5 你已更换地图....

[@HeroEnterMap]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 5 英雄更换地图了....

## 进背包前触发

QFunction-0.txt

;下面是穿戴自动转移星星的例子QFunction-0.txt

;人物任意装备从身上脱下来,进入背包前触发

[@TakeOffExchange]

#IF

#ACT

MOV N\$脱下星星数量 0

LINKPICKUPITEM

#IF

CHECKUSEITEM 1

#act

GetItemWhereStars -1 N\$脱下星星数量

MOV N\$装备位置 <\$CURRTAKETEMPOS>

MOV N\$唯一ID <\$CURRETMMAKEINDEX>

;人物穿戴任意装备触发

[@TakeOnEx]

#IF

#ACT

MOV N\$穿上星星数量 0

GetItemWhereStars <\$STR(N\$装备位置)> N\$穿上星星数量

LINKITEMBYMAKEINDEX <\$str(N\$唯一ID)>

#IF

LARGE <\$STR(N\$脱下星星数量)> <\$STR(N\$穿上星星数量)>

#ACT

ChangeItemNameColor -1 250

ChangeItemUpgradeCount -1 = <\$STR(N\$穿上星星数量)>

ChangeItemUpgradeCount <\$STR(N\$装备位置)> = <\$STR(N\$脱下星星数量)>

UpDateBoxItem -1

BREAK

;英雄任意装备从身上脱下来,进入背包前触发

[@HeroTakeOffExchange]

#IF

#ACT

MOV N\$脱下星星数量 0

H. LINKPICKUPITEM

#IF

H. CHECKUSEITEM 1

#act

H. GetItemWhereStars -1 N\$脱下星星数量

MOV N\$装备位置 <\$H. CURRTAKETEMPOS>

MOV N\$唯一ID <\$H. CURRETMMAKEINDEX>

;英雄穿戴任意装备触发

[@HeroTakeOnEx]

#IF

#ACT

MOV N\$穿上星星数量 0

H. GetItemWhereStars <\$STR(N\$装备位置)> N\$穿上星星数量

H. LINKITEMBYMAKEINDEX <\$str(N\$唯一ID)>

#IF

LARGE <\$STR(N\$脱下星星数量)> <\$STR(N\$穿上星星数量)>

#ACT

H. ChangeItemNameColor -1 254

H. ChangeItemUpgradeCount -1 = <\$STR(N\$穿上星星数量)>

H. ChangeItemUpgradeCount <\$STR(N\$装备位置)> = <\$STR(N\$脱下星星数量)>

H. UpDateBoxItem -1

BREAK

### 创建英雄脚本：

```
(@@BuHero)
[@main]
创建英雄: <英雄取名/@@buHero>\ \
删除英雄: <删除英雄/@DelMyHero>\ \
<退出/@exit>
[@@@buHero]
#ACT
DELAYCALL 10 ~$CREATEHERO
[~$CREATEHERO]
//CREATEHERO 职业 性别
请创建英雄: \ \
<男战士/@CREATEHERO_WARR_MAN> <女战士/@CREATEHERO_WARR_WOM> \
<男法师/@CREATEHERO_WIZA_MAN> <女法师/@CREATEHERO_WIZA_WOM> \
<男道士/@CREATEHERO_TAOS_MAN> <女道士/@CREATEHERO_TAOS_WOM>\ \
<关闭/@exit>
[@CREATEHERO_WARR_MAN]
#ACT
CREATEHERO 0 0
[@CREATEHERO_WARR_WOM]
#ACT
CREATEHERO 0 1
[@CREATEHERO_WIZA_MAN]
#ACT
CREATEHERO 1 0
[@CREATEHERO_WIZA_WOM]
#ACT
CREATEHERO 1 1
[@CREATEHERO_TAOS_MAN]
#ACT
CREATEHERO 2 0
[@CREATEHERO_TAOS_WOM]
#ACT
CREATEHERO 2 1
//:返回消息
[@CreateingHero]
系统正在接受申请，请稍候……\ \
<关闭/@exit>
[@HaveHero]
您已经有英雄了。\\ \
<关闭/@exit>
[@SetHeroName]
请先给您的英雄取名字。\\ \
<关闭/@exit>
[@DelMyHero]
#ACT
DELETEHERO

[@NotHaveHero]
你没有英雄。\\ \
<关闭/@exit>

[@LogOutHeroFirst]
请将英雄设置下线！\\ \
<关闭/@exit>

[@DeleteheroOK]
删除英雄成功。\\ \
<关闭/@exit>
```

:注意：QFunction 添加如下设置

```
[@HERONAMEFILTER]
英雄名字中包含禁用字符\\ \
<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROOK]
#IF
#ACT
GIVE 火龙之心 1
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功带领英雄。
#SAY
创建英雄成功\\ \
<关闭/@EXIT>

[@HERONAMEEXISTS]
英雄名字已经存在\\ \
<关闭/@EXIT>

[@HEROOVERCHRCOUNT]
你的帐号角色过多\\ \
<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROFAIL]
创建英雄失败\\ \
<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROFAILEX]
创建英雄失败，请稍候重试\\ \
<关闭/@EXIT>
```

## 创建英雄新

//;格式: CREATEMYHERO 名字(特殊符号只支持英文括号) 职业(0=战士 1=法师 2=道士) 性别(0=男 1=女)

//:例子

```
[@main]
<Img|move=0|img=public/bg_npc_01.png|loadDelay=1|bg=1|reset=1|show=0>
<Layout|x=545|y=0|width=80|height=80|link=@exit>
<Button|x=546|y=0|ning=public/1900000510.png|pimg=public/1900000511.png|link=@exit>
<Text|x=25|y=20|rotate=0|size=18|color=251|text=创建男战士英雄|link=@创建男战士英雄>
<Text|x=25.0|y=60.0|color=251|size=18|text=<删除英雄/@DelMyHero>
```

[@创建男战士英雄]

#IF

NOT CheckHaveHero

#ACT

MOV \$\$英雄名字 <\$USERNAME>(英雄)

ISHAVENAME <\$STR(\$\$英雄名字)>

#ELSESEAY

您已经有英雄了。\\

<关闭/@exit>

//:返回消息

[@CreateingHero]

系统正在接受申请, 请稍候……\\

<关闭/@exit>

[@HaveHero]

您已经有英雄了。\\

<关闭/@exit>

[@SetHeroName]

请先给您的英雄取名字。\\

<关闭/@exit>

[@DelMyHero]

#ACT

DELETEHERO

[@NotHaveHero]

你没有英雄。\\

<关闭/@exit>

[@LogOutHeroFirst]

请将英雄设置下线!\\

<关闭/@exit>

[@DeleteHeroOK]

删除英雄成功。\\

<关闭/@exit>

;注意: QFunction 添加如下设置

[@CheckUserNameOk]

#IF

#ACT

CreateMyHero <\$STR(\$\$英雄名字)> 0 0

[@CheckUserNameNO]

英雄名字已经存在\\

<关闭/@EXIT>

[@HERONAMEFILTER]

英雄名字中包含禁用字符\\

<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROOK]

#IF

#ACT

GIVE 火龙之心 1

SENDMSG 0 恭喜:玩家「<\$USERNAME>」成功带领英雄。

#SAY

创建英雄成功\\

<关闭/@EXIT>

[@HERONAMEEXISTS]

英雄名字已经存在\\

<关闭/@EXIT>

[@HEROVERCHRCOUNT]

你的帐号角色过多\\

<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROFAIL]

创建英雄失败\\

<关闭/@EXIT>

[@CREATEHEROFILEX]

创建英雄失败, 请稍候重试\\

<关闭/@EXIT>

## 英雄相关触发

```
QFunction-0.txt
[@HeroLogin]
#IF
#ACT
SENDMSG 0 你的英雄召唤成功
```

## 合击客户端设置

### 客户端设置：

快捷切换英雄模式设置表: cfg\_game\_data.xls 字段: Heroqiehuan 格式: 1#2#3#4 说明: 1=战斗 2=跟随 3=休息 4=守护(最低配置三个状态, 玩家双击可以切换状态)

选择英雄客户端: data\_config\gameopt\_996.txt 英雄客户端: "syshero":"1"

选择单界面和双界面: data\_config\gameopt\_996.txt 单界面: "playerInfoMode":"1" 双界面= 0

## 检查人物是否有英雄

```
[@是否有英雄]
#IF
CheckHaveHero
#SAY
你已经有英雄了.
#ELSE SAY
你还没有英雄.
```

## 检测和改变英雄模式

检测英雄模式: CheckHeroSta 模式 0= 攻击 1=跟随 2= 休息  
改变英雄模式: SetHeroSta 模式 0=攻击 1=跟随 2= 休息  
英雄传送到主体身边: HeroFollow

例子:

[@检测英雄模式]

#IF

CheckHeroSta 0

#ACT

SENDMSG 5 你的英雄正在攻击。

#IF

CheckHeroSta 1

#ACT

SENDMSG 5 你的英雄正在跟随。

#IF

CheckHeroSta 2

#ACT

SENDMSG 5 你的英雄正在休息。

[@改变英雄模式]

#IF

#ACT

SetHeroSta 0

SENDMSG 5 你的英雄模式改变为攻击。

#IF

#ACT

SetHeroSta 1

SENDMSG 5 你的英雄模式改变为跟随。

#IF

#ACT

SetHeroSta 2

SENDMSG 5 你的英雄模式改变为休息。

## 检测英雄是否在线

```
[@main]
#IF
CHECKHEROONLINE
#ACT
SENDMSG 6 你的英雄在线
```

## 自动召唤英雄

```
[@召唤英雄]
#IF
#ACT
RecallHero
SENDMSG 6 召唤成功
BREAK
```

```
[@收回英雄]
#IF
#ACT
RecallHero 1
SENDMSG 6 收回成功
BREAK
```

## 英雄升级触发

```
[@HeroLevelUp]
#IF
H.CHECKLEVELEX = 35
#ACT
SENDMSG 5 你的英雄等级等于35级
```

## 英雄在线改名

```
[@Main]
<查询名称是否可以使用/@InputString1(请输入新的名称: )>\ 
<我要改名/@InputString2(请输入新的名称: )>\ 

[@InputString1]
#IF
Equal S1
#ACT
SENDMSG 6 请输入一个正确的名称
Break

#OR
CheckStringLength S1 > 20
CheckStringLength S1 < 4
#ACT
SENDMSG 6 输入名称长度不正确
Break

#IF
#ACT
QUERYHERONAMEEXIST S1

[@InputString2]
#IF
Equal S2
#ACT
SENDMSG 6 请输入一个正确的名称
Break

#OR
CheckStringLength S2 > 20
CheckStringLength S2 < 4
#ACT
SENDMSG 6 输入名称长度不正确
Break

#IF
#ACT
CHANGEHERONAME <$str(S2)>
```

## QFunction-0.txt脚本相关触发

```
[@QueryingHeroName]
正在查询请稍后。。。 \
<关闭/@exit>\

[@QueryHeroNameOK]
查询成功，该名称可以使用\ \
<关闭/@exit>\

[@ChangeingHeroName]
正在修改请稍后。。。 \
<关闭/@exit>\

[@ChangeHeroNameOK]
#ACT
#$AY
你的名字修改成功，旧名称: <$H.USERNAME> 新名称: <$H.USERNEWNAME>! \
<关闭/@exit>\

[@HeroNameLengthFail]
名字长度不允许超过30个字符! \
<关闭/@exit>\

[@HeroNameFilter]
该名字存在非法字符! \
<关闭/@exit>\

[@HeroNameExists]
该名字已经被其他玩家占用，请选择其他名字\ \
<关闭/@exit>\

[@ChangeHeroNameFail]
改名失败! \
<关闭/@exit>\
```

## 英雄宝宝攻击前触发

```
//;英雄宝宝攻击前触发
[@HeroAttackDamageBB]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 5000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 1000
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>

//英雄宝宝被攻击前触发
[@HeroStruckDamageBB]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
H.ChangeDamageValue 0 = 200
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的宝宝被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。掉血值: <$H.DAMAGEVALUE>
```

## 英雄宝宝攻击触发

```
//;英雄宝宝物理攻击
[@HeroattackPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了人物:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了怪物:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝物理攻击了英雄:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

//;英雄宝宝魔法攻击
[@HeroMagicAttackPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了人物:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了怪物:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 0 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝魔法攻击了英雄:<$H. CURRRTARGETNAME>
BREAK

//;英雄宝宝被物理攻击
[@HeroStruckPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被人物[<$H. CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被怪物[<$H. CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被英雄[<$H. CURRRTARGETNAME>]物理攻击了
BREAK

//;英雄宝宝被魔法攻击触发
[@HeroMagicStruckPet]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被人物[<$H. CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被怪物[<$H. CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄宝宝被英雄[<$H. CURRRTARGETNAME>]魔法攻击了
BREAK
```

## 英雄忠诚度功能

//;检测忠诚度：CHECKHEROLUCK 检测符(<=) 值  
//;调整忠诚度：SETHEROLUCK 操作符 (+ - =) 值  
//;忠诚度改变触发：[@HeroLuck]

//;例子  
//;QFunction-0.txt

[@HeroLuck]  
#IF  
CHECKHEROLUCK > 100  
#ACT  
SENDMSG 6 你的英雄忠诚度大于1%  
BREAK

[@改变英雄忠诚度]  
#IF  
#ACT  
SETHEROLUCK = 1000  
SENDMSG 6 你的英雄忠诚度改变成100%

### 英雄攻击前掉血触发

```
//;英雄攻击前触发
[@HeroAttackDamage]
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了人物【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>
BREAK

#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了怪物【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>

#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了英雄【<$H. CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>

//;英雄被攻击前触发
[@HeroStruckDamage]
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H. CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H. CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>
#IF
H. CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#act
H.ChangeDamageValue 0 = 10
SENDMSG 6 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H. CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H. CURRRUSEMAGICID>—掉血值: <$H. DAMAGEVALUE>
```

## 英雄攻击触发

```
QFunction-0.txt
;所有触发只有攻击到怪物才会触发，有些魔法不会触发，如魔法盾

//=====物理攻击触发=====
[@HeroAttack]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//=====魔法攻击触发=====
[@HeroMagicAttack]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 249 【<$USERNAME>】你的英雄攻击了英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//=====被物理攻击触发=====
[@HeroStruck]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

//=====被魔法攻击触发=====
[@HeroMagicStruck]
#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被人物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被怪物【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

#IF
H.CHECKCURRTARGETTRACE = 2
#ACT
SENDMSG 6 255 253 【<$USERNAME>】你的英雄被英雄【<$H.CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<$H.CURRRUSEMAGICID>
BREAK

;=====下面变量获取怪物完整名字=====
增加变量以显示完整名（不去数字）：<$H.CURRRTARGETFULLNAME>
上面演示脚本中变量不获取怪物名字后面的数字：<$H.CURRRTARGETNAME>
提供2种变量大家自己按需使用！
```

## 英雄死亡触发

### 功能：

新增英雄死亡后，触发脚本功能脚本的[@HeroDie]

### //;例子

[@HeroDie]

#IF

#ACT

SENDMSG 5 你的英雄挂了。

[英雄相关设置](#)

[合击技能表参考下载](#)

**技能表: cfg\_magic.xls**

字段Descr: (0或空=人物学习 1=英雄学习)

字段Effect: (60~65)为合击技能 破魂斩=60 劈星斩=61 雷霆一击=62 噬魂沼泽=63 末日审判=64 火龙气焰= 65

**物品表: cfg\_item.xls**

StdMode: 4=技能书

Shape: 3=战士英雄学习 4=法师英雄学习 5=道士英雄学习 6=英雄合击技能书

Anicount: (60~65)为合击技能 破魂斩=60 劈星斩=61 雷霆一击=62 噬魂沼泽=63 末日审判=64 火龙气焰= 65

## 英雄穿戴装备/脱下时触发

人物穿戴装备触发[@HeroTakeOnX] 人物脱下装备触发[@HeroTakeOffX]

功能：人物带上物品时触发 X=装备位置

```
[@HeroTakeOn0]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#SAY
穿上衣服真漂亮！！
```

```
[@HeroTakeOff0]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#SAY
不穿衣服小心感冒！
```

---

## 英雄穿戴/脱下任意装备触发

触发顺序为先触发脱,后触发穿

```
[@HeroTakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物穿装备, 位置: <$CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@HeroTakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 0 人物脱装备, 位置: <$CURRTAKETEMPOS>, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

---

## 英雄穿戴/脱下前触发

[@HeroTakeOnBeforeX] [@HeroTakeOffBeforeX]

说明：X代表装备位置

```
[@HeroTakeOnBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
[@HeroTakeOffBefore0]
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

---

## 英雄穿戴/脱下任意装备前触发

[@HeroTakeOnBeforeEX] [@HeroTakeOffBeforeEX]

```
[@HeroTakeOnBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将穿上的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

```
[@HeroTakeOffBeforeEX]
#IF
EQUAL <$CURRTAKETEMPOS> 0
#ACT
SENDMSG 6 当前即将脱下来的是衣服, 物品名称: <$CURRTEMNAME>, 唯一ID: <$CURRTEMMAKEINDEX>
```

### 获取指定玩家名称英雄职业

格式: GetPlayHeroJob 玩家名称 存入变量

```
//;例子
[@获取指定玩家英雄职业]
#IF
#ACT
GetPlayHeroJob 张三 N1
SENDMSG 6 张三的英雄职业为:<$STR(N1)>
```

### 获取指定英雄的主人名字

//;格式: GetHeroMasterName 英雄名称 存入变量

//;例子

[@获取英雄主人名称]

#IF

#ACT

GetHeroMasterName 李四 S1

SendMsg 6 英雄李四的主人名称为:<\$STR(S1)>

