

字符串类

New Topic (Press Shift-Enter to insert a line break. Press Enter to add a paragraph return.)

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

爆率控制

New Topic (Press Shift-Enter to insert a line break. Press Enter to add a paragraph return.)

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

颜色值列表

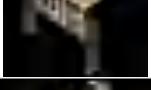
	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29
30	31	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102
103	104	105	106	107	108
109	110	111	112	113	114
115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138

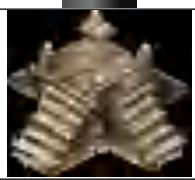
139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156
157	158	159	160	161	162
163	164	165	166	167	168
169	170	171	172	173	174
175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186
187	188	189	190	191	192
193	194	195	196	197	198
199	200	201	202	203	204
205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216
217	218	219	220	221	222
223	224	225	226	227	228
229	230	231	232	233	234
235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246
247	248	249	250	251	252
253	254	255			

NPC代码

	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: 54 传送门, 不可点击, 可在MapInfo.txt添加门点, 走过去直接移动到其他地图
		代码: 55 传送门, 不可点击, 可在MapInfo.txt添加门点, 走过去直接移动到其他地图
		代码: 56 传送门, 不可点击, 可在MapInfo.txt添加门点, 走过去直接移动到其他地图
		代码: 57 传送门, 不可点击, 可在MapInfo.txt添加门点, 走过去直接移动到其他地图
		代码: 58 传送门, 不可点击, 可在MapInfo.txt添加门点, 走过去直接移动到其他地图

	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 传送门, 可以点击。
		代码: 95 传送门, 可以点击。
		代码: 96 传送门, 可以点击。
		代码: 97 传送门, 可以点击。
		代码: 98 传送门, 可以点击。
		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

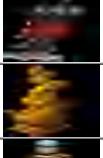
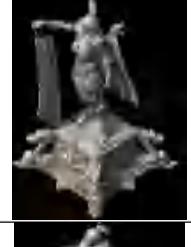
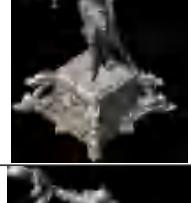
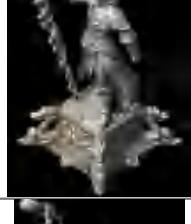
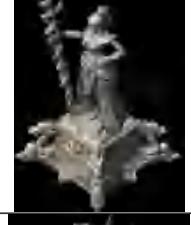
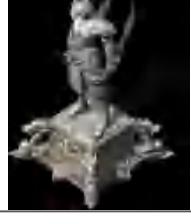


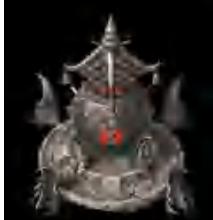
代码: 218



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

调整人物套装百分比属性

脚本命令: **ChangeHumGroupItemRate** 调整人物套装百分比属性, 与套装百分比同时叠加计算

格式: **ChangeHumGroupItemRate** 百分比属性(1-19) 操作符(+=-) 效果(1-21亿) 时间秒(为0时, 不限制时间)

说明: 属性1-19分别对应: MaxHP 百分比 MaxMP 百分比 防御下限百分比 防御上限百分比 魔防下限百分比 魔防上限百分比 攻击下限百分比 攻击上限百分比 魔法下限百分比 魔法上限百分比 道术下限百分比 道术上限百分比

准确百分比 敏捷百分比 魔法躲避百分比 毒躲避百分比 毒恢复百分比 HP恢复百分比 MP恢复百分比

注意: 调整后的属性效果只在人物在线时有效, 不带时间为在线一直有效

脚本命令: **GetHumGroupItemRate** 获取人物套装百分比和**ChangeHumGroupItemRate**增加的百分比

格式: **GetHumGroupItemRate** 百分比属性(1-19) 返回百分比值到变量 返回所剩时间到变量 模式(0=命令加的 1= 套装加的)

数学表达式命令

增加数学表达式命令**FORMULATION** 公式 结果保存变量

范例: **FORMULATION <\$STR(N\$切割倍率)>/(<\$STR(N\$人物切割值)>+<\$STR(N10)>)*100+<\$STR(N\$人物切割值)> N\$切割值**

例子: .

```
#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)>
```

;下面的结果为0, 被除数为0, 脚本执行错误

```
#act  
Formulation 1/(3-3)*5+6 N1  
sendmsg 6 <$STR(N1)>  
;注意: 表达式被除数不能为0
```

```
示例(取整运算)  
[@main]  
#ACT  
Formulation trunc(100/9) N$取整值  
Sendmsg 6 100除以9取整值<$str(N$取整值)>
```

```
示例(取余运算)  
[@main]  
#ACT  
Formulation mod(100,9) N$取余值  
Sendmsg 6 100除以9取余值<$STR(N$取余值)>
```

获取指定位置的物品数量

获取指定位置的物品数量

GetItemCount 位置(0:背包;1:装备;2:首饰;3:神佑;4:普通仓库;5:无限仓;6:摆摊) 物品名称 变量

[@获取背包屠龙数量]

#act

GetItemCount 0 屠龙 N0

sendmsg 6 背包中屠龙的数量为<\$STR(N0)>

获取指定行会人员数量

功能: 获取行会人数脚本命令

格式:

GETGUILDMEMBERCOUNT 参数1 参数2 参数3

参数1:行会名称

参数2:保存变量 行会不存在返回0

参数3:0或空为行会总人数, 1为行会当前在线成员人数

例:

[@main]

#act

GETGUILDMEMBERCOUNT <\$guildname> N\$人数

sendmsg 6 你的行会人数:<\$str(N\$人数)>

掉落身上装备命令

掉落身上装备命令 2024年1月29日扩展参数4

人物:

HumanDropUseItem

参数1=装备位置

参数2=返回装备名

参数3=1 无视物品禁止爆出属性，人物禁止爆出，地图禁止爆出等规则，只判断物品投保。

参数4=1 触发QF和掉落提示

英雄:

H.HumanDropUseItem

例子1:

[@main]

#IF

#act

HumanDropUseItem 1 S1

SendMsg 6 您佩戴的武器掉落了

例子2:

[@main]

#IF

#act

HumanDropUseItem 1 S1 0 1

SendMsg 6 您佩戴的武器掉落了，并触发了QF，掉落提示根据物品规则里设置是否全屏提示

GameOfMir2023-2024年更新记录

GameOfMir官方网站 (www.gameofmir.com)

【2024-12-23更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位), GameOfMir登录器生成器.exe

1.修改 ChangeHunAbility参数4为0时, 时间为永久, 小退失效

2.修改技能快捷键支持A、B、C等字母

3.完善自定义安全区 [查看详情]

4.引擎-选项-客户端设置-内挂吃药增加2个选项, 控制药品类型和禁用自定义药品

5.几处已知细节调整

【2024-11-19更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.解毒脚本命令 Detoxification新增参数2, 可分别清除红毒、绿毒、紫毒

2.引擎-选项-客户端设置-游戏速度控制新增无限刀每秒攻击次数检测, 超出后则卡位

【2024-11-12更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.增加CSV表格读取功能 [查看详情]

2.引擎-选项-客户端设置-装备信息显示-装备强化增加: 物品强化素材开始位置和数量选项

3.几处已知问题修复

【2024-11-11更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.引擎-查看-列表信息二-商铺列表: 增加客户端双击物品购买选项

2.引擎-选项-物品装备-极品属性-极品几率: 怪物掉落、命令制造设置为0时不启用

3.引擎-选项-物品装备-新增属性: 怪物掉落、命令制造、脚本制造设置为0时不启用

4.引擎-选项-功能设置-技能魔法-法师技能-魔法后新增: 开启 跑位-魔法 控制跑步时允许自动开启

5.ChangeModeEx脚本命令增加参数29: 调整施毒术额外伤害 [查看详情]

【2024-10-27更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.登录器配置器增加部分人物第一次登陆游戏的默认配置

2.修改交易物品时候人物重叠在其它人物身上不可进行交易

3.优化自动挂机时被怪物围住攻击逻辑

4.禁止夫妻召唤 NODEARRECALL(1)增加参数 默认NODEARRECALL不写(1)和以前一样用法, 写(1)表示: A在禁止传送的地图, B在正常地图不可传送A

5.禁止师徒传送 NOMASTERRECALL(1)增加参数 默认NOMASTERRECALL不写(1)和以前一样用法, 写(1)表示: A在禁止传送的地图, B在正常地图不可传送A

【2024-10-20更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.引擎-选项-客户端设置-游戏速度控制新增人物速度控制二: [跑步到攻击-魔法], [攻击到跑步、魔法], [魔法到跑步、攻击], 以及使用野蛮相关控制

2.修改停用免助跑功能人物跑步中施放技能需重新助跑

3.引擎-选项-客户端设置-内挂控制二增加关闭自动药品保护 (之前版本关闭卷轴保护, 药品保护也不会生效)

4.引擎-选项-客户端设置-内挂控制二增加关闭小地图雷达显示

5.MonGenEx刷怪增加BOSS怪设置, 地图内一定时间无人时不被系统自动清理

6.修改夫妻传送、师傅传送不可传送地图参数禁止传送的人物 (A在禁止传送的地图, B在正常地图不可传送A)

7.修改脚本命令调整的技能CD在刷新人物属性后无需重新调整且与装备技能CD叠加

8.沙巴克升级武器相关增加触发 [查看详情]

9.修复自动挂机开半月弯刀群怪, 怪死亡后人物假死的问题

10.修复win11[24H2]版本运行登录器点开始游戏无反应的问题

11.优化ChangeSP破复活几率、防麻痹几率

【2024-10-05更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.增加GETNOTDROPITEMCOUNT获取死亡不掉次数命令

2.修复祝福罐物品穿身上时被攻击掉持久

3.优化双烈火机制, 引擎开启更容易打出双烈火选项后, 第二刀烈火百分百打出烈火威力

【2024-09-30更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位), GameOfMir登录器生成器.exe

1.修改脚本命令 NotDropItemCount可调整背包不掉、身上不掉以及保存到人物数据仓库

2.客户端修复一处缺少图片补丁, 聊天框文字多次换行显示的问题

3.引擎-怪物设置-怪物属性扩展增加怪物标识设置, 怪物标识变量<\$MONFLAG>、<\$C.MONFLAG>

4.增加调整技能CD的脚本命令 [查看详情]

5.PrintUseTime脚本命令增加微秒耗时显示 [查看详情]

6.增加属性变更控制刷新的脚本命令 LockRecalcAbility [查看详情]

7.登录器配置器新增人物首次登录P12内挂自动挂机初始化选项配置

8.修改KILL命令杀死人物不掉物品, 人物执行REALIVE复活脚本命令后恢复可掉状态

9.客户端及时雨内挂自动挂机增加不拾取他人物品选项

10.引擎-选项-物品装备-持久控制增加持久总开关, 不勾选时, 攻击不在计算装备持久

11.引擎-选项-功能设置-自动拾取增加忽略背包物品重量

12.引擎增加自定义装备部位备注

13.增加人物穿装备前触发 @BeginTakeOn 人物中止穿装备: StopTakeOn [查看详情]

【2024-09-12更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位), GameOfMir登录器生成器.exe

1.修改脚本命令调整血量判断是否开启人物死亡后不再造成伤害

2.修改人物复活时先计算 ChangeModeEx 23调整的复活次数

3.修复脚本修改人物攻速, 自动挂机杀死怪物后空刀几秒的问题

4.修复人物自动挂机寻路时遇到障碍物停止的问题

5.修改客户端页游小地图模式, 没有小地图时显示地图名和坐标

6.客户端内存占用优化，减少同屏对象过多时内存溢出

【2024-08-29更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、DBServer.exe、GameOfMir登录器生成器.exe

1.DoTaunt嘲讽命令增加参数6，怪物被嘲讽后的坐标偏移 [查看详情]

2.客户端增加十步一杀【请在n秒后使用该技能】的绿字提示以及【该xx坐标不可施放十步一杀】的红字提示(引擎开启技能CD显示时生效)

3.引擎-选项-功能设置-技能魔法-技能参数-战士技能-十步一杀新增：坐标不可达时技能不冷却，勾选后遇到障碍物时技能不读秒，可继续施放

4.引擎-查看-扩展功能-数据统计支持10组U变量的统计 (需更新DBServer.exe)

5.引擎-选项-怪物设置新增：按等级延长下次攻击时间，(不同等级的怪物每次受击后下一次的攻击时间会延长，默认勾选)

6.登录器修复免杀后内置浏览器部分玩家打不开网页的问题

7.护身装备增加成功几率配置，脚本命令ChangeSP可调整护身几率 [查看详情]

8.优化脚本命令ChangeSP对怪隐身效果

9.修改邮件命令MailGive参数10是否为绑定物品 (参数10=物品新名称失效，可通过关联物品命令关联后修改)

10.引擎-选项-游戏参数-PK控制新增：人物死亡后不再造成伤害(可防止PK时人物双双挂掉)

11.引擎-选项-客户端设置-内挂控制新增：客户端鼠标中键走路不消除锁定目标(默认不清除)

12.引擎-选项-功能设置-技能魔法-战士技能-烈火剑法新增：更容易打出双烈火选项

13.客户端全局小地图显示自动挂机当前寻路路径

14.客户端及时雨内挂增加隐藏暴击飘血选项

15.DBServer修复特殊情况下不停提示保存数据错误的问题

16.客户端优化内存溢出造成的无响应、白屏、花屏等问题

17.客户端修复人物攻速快慢同屏人物跑步时位置异常的问题

18.客户端自动挂机寻路、攻击2处细节优化

19.修复角色交易人物离线等情况下区服重启或合区后交易状态丢失的问题

【2024-08-03更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、GameOfMir登录器生成器.exe

1.读写Ini增加快速实时模式 Fast 参数，适用于微信验证、假人配置等 [查看详情]

2.修复账号交易一处引起报错的问题

3.减少十步一杀传送后停顿时间

4.引擎-查看-在线人物增加显示玩家客户端版本号

5.优化了引擎-查看-扩展功能：数据统计显示以及重读统计的物品表 EnvirItemCurrentValueList.txt

【2024-07-28更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、GameOfMir登录器生成器.exe

1.装备框的自定义文字显示SETUSEITEMTEXT修改支持了6件装备的首饰盒

2.修复特殊情况下，摆摊物品可以复制出一份的问题

3.更新爆率间隔控制界面，使间隔时间内间隔爆率正确读秒

4.修改缓回药品每秒恢复次数限制：参数为0时不启用，按老模式恢复

5.DoTaunt嘲讽命令增加同时限制等级上限参数

6.客户端自动挂机附近有人使用物品保护排除人形怪及人形怪宝宝

7.引擎-选项-客户端控制-游戏速度控制新增：FPS过低时自动化同屏人物刀速，防止假刀

8.引擎-选项-客户端控制-游戏速度控制新增：同屏人物每帧加快的比例/帧时间/设置值(1为不加快，攻速快的版本自行调整，一般默认即可)

9.几处已知细节优化调整

【2024-07-21更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、UpdateServer.exe、数据库字段计算器.exe、GameOfMir登录器生成器.exe

1.十步一杀新增控制技能飞出后延迟多久伤害到目标选项

2.增加变量：当前地图宽度\$MAPWIDTH, 当前地图高度\$MAPHEIGHT

3.修复#CASE N101 RANDOM物品爆出后N10变量没有清零的问题，设置N以外的其它变量也会清理

4.修改自动挂机切换地图后继续挂机时也触发QF的[@StartAutoPlayGame]字段

5.扩展 ThrowItem参数10：叠加物品是否叠加为一组（0为空：叠加：1不叠加）

6.限时装备到期(到时间)触发QF字段: {@itemExpired} 装备名称:<\$ExpiredItemName>

7.增加新的修复神水StdMode=2, Shape=8, 按修复的装备持久计算(禁止修理的装备在物品规则处添加)

8.修复32位微端服务器句柄过高问题

9.增加数据库字段计算器，可以计算攻击伤害增加元素值大于255%

10.修改ChangeBodySize支持魔法盾和隐身效果

11.脚本命令DoTaunt参数4新增=3时被嘲讽的目标移动到人物面前

12.修改宝宝锁定的怪物死亡后宝宝还原为守护模式

13.引擎选项-参数设置-游戏选项2增加缓回药品每秒恢复次数限制：可防止某些情况下每秒恢复过多HP，疑似开挂的情况

14.修复裂符技能攻击到目标分裂时技能经验不增加的问题

15.道士四大召唤技能召唤属下配置由10条扩展为15条

16.客户端加快怪物血量刷新以及飘血的速度，优化飘血特效使之更平滑流畅

17.修复SetSkillPower脚本增加技能威力只增加伤害值无效的问题，修改法道技能伤害和战士技能一样先计算威力加成后再计算防御

18.道士召唤技能可召唤的数量增加排除人形怪选项(默认排除)

19.登录器配置器修复调整致命一击等元素文字后不生效的问题

20.添加NPC对话框命令AddDigl增加参数9：上级窗口是否同步移动;是否刷新对话框XY坐标(0:0或留空为默认) [查看详情]

21.修改打开仓库界面时背包界面不在记忆位置，关闭仓库时候背包即恢复之前位置

【2024-07-02更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.修改客户端自动挂机时鼠标点击目标即可立即攻击

2.修复英雄背包物品引起的报错及复制物品的问题

3.修复扩展斗笠外观不显示的问题

4.十步一杀新增控制技能飞出后视野刷新时间选项，可延迟刷新视野目标

【2024-06-29更新】

本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

1.引擎增加气功波技能调整施放间隔，客户端可拖出技能图标显示倒计时

2.增加人物杀死的怪物名称变量：\$KILLMONDENAME，名称为怪物数据库真实名称(也就是包含数字的)

3.修改鞋子、腰带、宝石Anicount控制腰带、靴子、宝石的负重属性

4.客户端完善自动喊话功能

5.修改宝宝Ctrl+R锁定目标后被其它目标攻击不在切换新目标，引擎-选项-功能设置-宝宝设置界面增加宝宝更换目标几率设置

6.修改客户端自动挂机时鼠标可以操控人物移动(可手动远离当前攻击目标、重新移动到指定位置)

7.几处细节优化

【2024-06-19更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.增加脚本命令: HTTPPOST可用于小量数据汇总
- 2.修改Messagebox支持显示空格, 格式: MESSAGEBOX "你已经有基础技能了 请查看" @触发字段 其中"和"直之间的内容可以添加空格
- 3.修复HUMANHP自定义飘血素材偶尔不显示的问题
- 4.增加脚本发送邮件命令, 脚本检测未读邮件命令, 支持个人、在线人物、全部注册人物 [查看详情]
- 5.及时雨内挂增加手动十步一杀、手动冰霜群雨、手动死亡之眼, 手动时不自动魔法锁定目标
- 6.及时雨内挂增加显示网络延迟和FPS独立选项, 引擎上控制开启或禁用
- 7.功能设置-技能魔法-战士技能-烈火剑法增加消失时间延长选项
- 8.客户端优化烈火剑法释放流程, 更容易按出双烈火
- 9.几处已知细节优化

【2024-06-02更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.修改客户端打开NPC对话框时F9背包保存位置逻辑
- 2.优化客户端人物同屏怪物过多时CPU占用率

【2024-05-29更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.修改客户端自动挂机可攻击叛变后的宝宝
- 2.修复同屏玩家一直放技能, 技能起手效果异常的问题
- 3.修复神兽等宝宝返回主人身边时, 一定几率再次传送至攻击目标身边的问题
- 4.引擎-选项-客户端设置-装备信息显示新增: 显示卖给商店价格选项
- 5.修复客户端挂机时跑步攻击容易超速的问题

【2024-05-20更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎-选项-客户端设置-游戏速度控制新增: 移动不卡、攻击不卡、魔法不卡
- 2.加快微端更新声音补丁速度 (注: 微端服务器端exe可以多开, 多开的exe只修改服务端口即可共用微端网关, 多开更新速度更快)
- 3.调整引擎-选项-功能设置-开启技能CD显示后, 客户端技能CD计时结束后才可按下技能 (不开启则和老GOM一致, 聊天框会显示技能剩余时间, 推荐开启, 法道连续按住技能快捷键释放技能更流畅)
- 4.调整怪物大血条: 带数字的怪也可以显示, 比如稻草人、稻草人0, 只要把稻草人加入稻草人0也会显示大血条

【2024-05-17更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎-选项-客户端控制-内挂控制新增: 隐藏移动魔法开关
- 2.新增客户端自定义标识功能 [查看详情]
- 3.ItemShow、UserItem对齐方式扩展自定义背景宽度、扩展自定义背景图 [查看详情]
- 4.OpenClientDlg 19 0 0 10014 黑暗之神王城 扩展参数6, 表示自定义地图名称, 显示(MapDesc1.dat)里的地图备注到大地图
- 5.引擎-查看-列表信息-增加禁止简装的物品列表功能 (武器、衣服、时装武器、时装衣服)

【2024-05-11更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.优化宝宝新的宝宝升级属性移速、攻速算法, 包含ChangeSlaveAbility脚本调整的
- 2.修改登录器解决第一次登陆游戏偶尔提示系统初始化失败的问题
- 3.优化客户端技能CD, 减少连续使用时提示失败, 优化烈火可用时, 按键后技能CD动画即开始播放, 方便按出双烈火
- 4.按分钟限时物品客户端显示时间只精准到分钟, 不在显示秒数
- 5.几处已知细节优化

【2024-05-04更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.摆摊购买物品增加QF脚本触发: @BuyUserShopItem
- 2.登录器新称号属性样式不显示元素问题
- 3.引擎选项-客户端设置-游戏速度控制新增 加速同屏人物移动动作选项 (有了移动速度的人物看同屏人物移动动作会加快)
- 4.客户端BUFF图标自动判断页游小地图进行排序
- 5.引擎-选项-参数设置-坐标范围增加选项: 小地图旁显示安全区图标, 读取 NewopUI.Pak 3323编号素材
- 6.修改Gmexecute TestStatus 脚本命令参数1新增-1, 可批量清空人物颜色状态
- 7.扩展ChangelItemDura 脚本命令参数5, 支持修改最大持久 (参数4为当前持久大于最大持久时, 是否调整为最大持久)
- 8.增加ParseJsonToStr 脚本命令: 解析json的key为变量名, value为变量名的值
- 9.增加DelText 脚本命令: 删除文本某一行或删除后保留空行
- 10.扩展斗笠, 怪物补丁算法
- 11.优化人物在树下, 建筑物下跑步, 攻击, 树、建筑物影子闪烁问题
- 12.引擎-选项-功能设置-技能魔法新增: 启用烈火、开天、龙影、雷霆、逐日技能失败提示选项, 默认勾选

【2024-04-14更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.完善货币变化的日志记录, 增加货币: 改变前数量, 改变后数量日志记录
- 2.修改聚灵珠数据库MAC字段值大于0时每次聚集的经验为固定的MAC值
- 3.增加脚本命令: CHANGEADDBEADEXP 参数1=经验值, 调整聚灵珠下次聚集经验时额外加的经验值 (脚本使用一次生效一次, 非永久)
- 4.修改脚本命令Detoxification支持清除MAKEPOSITION的红绿紫毒

【2024-04-04更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎-选项-参数设置-坐标范围增加选项: 不推开安全区重叠人物
- 2.引擎-选项-参数设置-坐标范围增加选项: 同一坐标重叠人物数等于多少时推开重叠人物
- 3.引擎-选项-参数设置-坐标范围增加选项: 坐刀机制(重叠人物, 最后重叠者承受伤害)
- 4.引擎-查看-扩展功能增加选项: 禁止加入行会、禁止退出行会时间段

【2024-03-27更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.扩展商铺购买物品触发: [@BuyShopItem] S0:物品名称 S1:货币名称 M0:总价 M1:货币类型 M2:商品数量 M3:批量购买数量 [查看详情]
- 2.扩展商铺支持金钢石、灵符货币购买物品
- 3.修复客户端自动使用修复神水后, 神水可用次数没有实时刷新的问题
- 4.修改杀死人物宝宝时<\$KILLMONNAME>、<\$KILLMONNAMEEX>也同步刷新为宝宝名称
- 5.增加选项: 允许怪提前复活, 新刷怪模式下使用, BOSS怪物可提前几十秒复活, 不勾选则必须超过设定时间才会复活 (引擎-工具-刷怪配置可查看刷怪误差时间)
- 6.增加脚本命令CheckKillSlave: 检测杀死的是不是宝宝(包括技能召唤、脚本召唤等等, 用在@KillMon OnKillMob)

【2024-03-24更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、GameOfMir登录器生成器.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.ClearSkillWaitTime脚本命令优化并支持了清理无极真气技能CD
- 2.清理已死亡宝宝优化
- 3.增加物品掉落动画选项(测试, 暂未开放)
- 4.增加脚本命令: ChangeHighLevel 调整服务器最高可升级的等级, <\$SERVERHIGHLEVEL>为当前服务器最高可升级等级
- 5.引擎选项-物品装备-极品属性新增选项: 神秘装备取下后恢复????显示(隐藏属性, 查看他人身上的神秘装备也会隐藏属性)
- 6.引擎选项-怪物设置-增加极品鹿、极品羊几率设置
- 7.引擎选项-客户端设置-内挂控制扩展选项: 启用挂机保护页面附近有人保护, 限制最低保护间隔, 单位秒
- 8.内挂挂机N秒时间未攻击怪物增加判断技能攻击
- 9.默认内挂同步增加近几月及时雨内挂更新的功能(如果内挂界面错乱, 可以手动删除 MirConfigDig.DB, 配置器会重新生成默认的)
- 10.增加脚本命令: ChangeOverShootHighLevel 调整玩家最高可突破等级限制的等级 参数1=+-参数2=值 (比如服务器限制100级, 突破3级, 角色实际可升级到103级) <\$OVERSHOOTHIGHLEVEL>为角色当前突破的等级数
- 11.重新优化内挂自动使用修复神水逻辑(默认内挂、及时雨内挂已同步更新)
- 12.默认内挂新增两个菜单, 图片调用 NewTopUI.Pak补丁序号 610, 611
- 13.内挂自动反击优化: 支持反击持续时间控制, 引擎选项-客户端设置-内挂控制里修改
- 14.内挂BOSS提示颜色优化: 支持了目标BOSS实时变色, 无须等待下次同屏刷新
- 15.修改<UserItem:D:X:Y:Z:W:GR@Label> W=0时显示自己的 =1时显示当前查看目标的
- 16.修改TakeBagItemEX参数10物品颜色=0时回收所有
- 17.修改除脚本除外, 攻击目标被封网时先判断目标是否有防封网属性
- 18.引擎选项-客户端设置-内挂控制新增: 禁用附近有人不抢怪选项
- 19.扩展ADDBUTTON、ADDBUTTONEX自定义按钮标题支持颜色, 比如 250/紫色按钮标题
- 20.扩展DecodeSecTime 脚本命令参数4=1时, 游戏中参数2效果: 00:48:00 参数3效果: 48:00

【2024-02-06更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎选项-物品装备-特殊属性-魔法躲避新增选项: 按实际点数计算躲避值(1点=1% 默认1点=10%)
- 2.修复神兽使用加血命令偶尔报错的问题
- 3.引擎选项-性能参数增加百人小服推荐设置按钮
- 4.几处已知细节优化

【2024-01-30更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎选项-功能设置-技能魔法-魔法盾新增: 无技能动作开启
- 2.修改宝宝属性ChangeSlaveAbility参数1增加40, 表示修改宝宝距人物N步后发送到人物身边(默认20格)
- 3.修改宝宝属性ChangeSlaveAbility参数1增加41, =1时表示修改宝宝为混乱移动坐标模式, =0时恢复正常
- 4.修改宝宝属性ChangeSlaveAbility参数1增加42, =1时表示修改宝宝为不可移动状态, =0时恢复正常
- 5.增加秒数转为字符时间格式 DecodeSecTime, 参数1=秒数 参数2=返回变量1 参数3(可留空参数3)=返回变量2
- 6.引擎查看-列表信息二-物品规则新增: 快速设置叠加物品禁止修理、按物品分类号快速设置物品规则按钮
- 7.及时雨内挂去除优先升盾选项(引擎已支持无动作升盾)
- 8.修复HumanDropUseItem脚本命令强制爆出的物品客户端没有刷新的问题
- 9.修复ChangeSlaveAbility脚本命令调整宝宝属性后的攻击问题
- 10.完善宝宝升级移动速度、攻击速度新的属性算法
- 11.HumanDropUseItem新增参数4=1时触发QF@[HumDropItem], 并执行物品规则的掉落提示, 参数4=0或留空可自己脚本写物品掉落触发等
- 12.引擎选项-参数设置-人物死亡新增 死亡不退组
- 13.引擎选项-参数设置-人物死亡新增 被杀掉装备执行脱装备@TakeOn @TakeOnEX触发, 可防止死亡卡属性, 重新计算属性等 (身上物品直接掉落地面, [@TakeOn]关联物品属性操作失效, 可在[@HumDropItem]关联操作)
- 14.修改称号属性显示使用物品的样式: 数据库称号的StdMode字段=70时有效

【2024-01-24更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、GameOfMir登录器生成器.exe、M2Server.exe (64位)

- 1.引擎选项-参数设置-人物死亡新增 被挂杀死不掉背包物品
- 2.引擎选项-参数设置-人物死亡新增 人物死亡最多掉落N件背包装备
- 3.引擎选项-参数设置-人物死亡新增 背包叠加物品随机数量爆出
- 4.修改 人物死亡爆出物品禁止一键拾取 规则: 修复人物开启自动拾取时, 死掉玩家爆出的装备, 死亡玩家小退或大退游戏装备可立即被一键拾取的问题
- 5.登录器配置器-内挂默认配置新增10个默认选项并以生效
- 6.登录器配置器-默认内挂支持自定义保护物品
- 7.及时雨内挂-挂机-基本设置: 自动捡物 新增周围怪物数≥N个不拾取选项
- 8.及时雨内挂-挂机-基本设置: 法道躲避怪物 新增周围怪物数≥N个再躲避选项
- 9.及时雨内挂-挂机-基本设置: 新增当目标怪周围N格范围有人时不抢怪选项
- 10.及时雨内挂-挂机-技能设置: 群体技能新增目标范围怪物数≥N只时使用群攻技能选项
- 11.及时雨内挂-挂机-技能设置: 新增副技能1、副技能2选项, 战法道优先释放副技能, 技能CD自动读取引擎的设置
- 12.及时雨内挂-挂机-技能设置: 新增针对性技能设置, 对某些自定义名字的怪使用自定义针对技能, 比如: 对某某怪只使用圣言术等等
- 13.及时雨内挂-挂机-挂机保护: 新增队友设置信任, 行会成员设置信任, 被信任后不自动反击, 不使用保护物品, 勾选周围有人时不抢怪排除信任对象
- 14.及时雨内挂-挂机-怪物过滤: 新增反选列表, 只攻击怪物过滤列表内的怪物, 以及不攻击人物宝宝, 不攻击人形怪选项
- 15.兼容性修改RANDOMEX随机数(子)也就是参数1=0时不在有几率执行#ACT下面的脚本, 如下所示:

```
[@测试几率]
#IF
RANDOMEX02
#ACT
SENDMSG 6 测试几率通过
#elseACT
SENDMSG 6 测试几率没通过 //本版以后引擎版本只会执行这一段
16.及时雨内挂新增5个自定义快捷键设置
17.修复使用自定义装备属性样式时, 内挂开启装备比较后不显示套装属性的问题
18.调整挂机时魔法值不足暂停释放副技能
19.修改脚本命令 GetAllDBItemFieldValue包含称号, 参数3=1时不包含称号
20.补齐说明书<ItemShow:D:X:Y:Z:W:GR>、<UserItem:D:X:Y:Z:W:GR>参数7=对齐方式, 按需使用
21.修复称号属性使用物品属性样式时显示的图标非称号图标的问题
22.增加脚本命令: RecalcSlaveAbility, 重新计算宝宝属性, 参数1=宝宝名称, 留空为所有宝宝, 在使用ChangeSlaveAbility调整宝宝属性后需要马上GetSlaveAbility宝宝最新属性时使用
23.增加脚本命令: RecalcAbility, 重新计算人物属性, 无参数, 在使用ChangeHumAbility调整人物属性, 需要<$MAXHP>、<$MAXDC>等变量立即刷新最新属性时使用
```

24.完善M.DelMonHp细节：怪被切割死亡后按人物爆率倍数爆物品等
25.引擎上设置默认内挂禁用小退保护时，内挂保护选项内不再显示‘小退’选项
26.调整内挂机：附近有人保护选项排除信任队友、信任行会成员
27.及时雨内挂增加持久低于5点时自动使用修复神水选项(引擎-客户端设置-内挂可禁用此功能)
28.优化四级魔法后同屏显示，微端更新速度等细节
29.登录器配置器人物第一次登录游戏内挂默认配置：增加重复播放背景音乐选项
30.更新DBServer支持读取自定义文本排行榜数据
31.及时雨内挂-挂机-技能设置：道士宝宝增加可召唤数量设置
32.及时雨内挂-挂机-技能设置：道士增加自动施毒选项
33.及时雨内挂-挂机-技能设置：刷技能增加对自己施放选项
34.及时雨内挂-挂机-技能设置：增加清空已选挂机技能按钮
35.及时雨内挂-挂机-技能：优化对自己施放的技能不在锁定目标施放，如治愈术、幽灵盾等等
36.及时雨内挂-挂机-基本设置：法道增加不報避怪物时是否近身平砍怪物
37.引擎选项-客户端设置-内挂控制新增锁定目标特效绘制模式
38.及时雨内挂-挂机-技能设置：刷技能、指定技能增加使用间隔控制
39.引擎选项-功能设置-技能魔法：新增 忽视障碍遮挡 选项，选中后类似灵魂火符、小火球等技能不再因障碍而打不中目标
40.引擎选项-功能设置-技能魔法-法师技能-诱惑之光：诱惑数量排除技能召唤、脚本召唤类宝宝已生效可用
41.修复挂机时召唤的宝宝死亡几次后不再继续召唤的问题
42.引擎选项-功能设置-宝宝设置：新增 宝宝视野范围选项，默认5，不修改原有的，大于5表示修改新召唤的宝宝的视野范围
43.GameLogin.exe多开限制优化：客户端意外结束进程、没有达到多开数量限制时不再提示并可继续多开
44.GameLogin.exe创建微端路径优化：只有C盘的电脑直接在C盘创建微端文件夹
45.修复客户端战士带宝宝挂机开启刺杀时偶尔攻击宝宝位置的问题
46.及时雨内挂-物品-特殊选项增加：地面物品图标放大选项
47.修改StartPickUp一键拾取只可拾取人物坐标14x14范围的物品
48.引擎选项-客户端设置-内挂控制新增：自动挂机时切换地图继续挂机选项
50.及时雨内挂增加6个选项：淡化火墙特效(低亮度护眼)、自动持续探索(挖物品)、隐藏切割飘血、隐藏致命、无视、卓越、会心飘血、隐藏附近人物、隐藏联盟人物(联盟行会人物且攻城区域有效)
51.引擎过滤文字检测个人店铺创建时商铺名称，包含则提示失败

【2023-12-26更新】
本次更新必须替换：[GameLogin.exe](#)、[GameOfMir登录器生成器.exe](#)、[M2Server.exe \(64位\)](#)、合区工具(64位).exe、[GameOfMir引擎控制器.exe](#)(非必要更新，老版一样可用)、[UpdateServer.exe](#)、[UpdateGate.exe](#)

1.治愈术魔法触发@MagicAttack修改：是可攻击目标在触发QF
2.十步一杀技能页面新增选项：去掉技能起手动作
3.修复伤LEG四级魔法盾生效时在释放其它技能效果消失的问题
4.优化随机传送、十步一杀传送后同屏对象刷新
5.更新微端网关及微端服务器程序：支持多服务器同时更新以及修复PAK明文密码泄露的问题(选项在微端网关-配置-多服务器并发模式，需最新登录器)
6.引擎更新一键关区倒计时公告：控制台停止游戏时进行60秒倒计时关区公告，计时结束后整个服务结束
7.修改一键拾取命令PickUpItems在人物背包满时可以拾取金币
8.修复物品设置页面-新增属性：勾选被怪物攻击时物理伤害减少不叠加后，怪物元素属性【物理伤害减少】无效的问题(之前版本号引擎不勾选即可)
9.宝宝Ctrl+R锁定目标优化：过滤宝宝本身，锁定后自动移动到目标身边攻击
10.修复64位合区工具拖拽添加文本失效的问题
11.修复勾选攻城不刷怪并清怪选项后，系统自动攻城不生效的问题
12.修复暴击特效第一张素材偶尔播放偏移的问题
13.修复百分比切割命令：DelMonHp参数4没有生效问题
14.修改自动挂机时背包已满继续拾取地面的金币
15.游戏控制器新增定时任务，可简单执行测试区定时启动、定时停止，正式区定时开启任务
16.游戏控制器新增清理数据前运行bat、清理数据后执行压缩包解压功能
17.游戏控制器新增快速生成\数据备份\bat按钮，执行清理数据前数据备份，误删数据也可恢复
18.GameOfMir登录器生成器新增集成快快盾、安卫士服务，无须再次封装

【2023-12-03更新】
本次更新必须替换：[GameLogin.exe](#)、[M2Server.exe \(64位\)](#)、[NewopUI.Pak](#) 注：32位引擎不在维护更新

1.增加切割命令DelMonHp，参数6=是否播放切割动画(空或0不播放,1播放)切割动画素材在NewopUI.Pak内编号为：3600-3679
2.修复脚本命令释放技能releasemagic无攻击目标释放后需小退或切换地图才能继续释放的问题
3.战斗状态禁止使用物品分出三个选项，禁止吃药、禁用随机、禁用31类物品
4.增益类药品增加状态消失触发[@Buff2Close]，<\$Param1>说明：0=攻击力，1=魔法力，2=道术力，3=攻击速度恢复正常，4=生命值恢复正常，5=魔法值恢复正常
例子：
[@Buff2Close]
#IF
EQUAL_<\$Param1> 0
#ACT
SENDMSG7 攻击力恢复正常
#IF
EQUAL_<\$Param1> 1
#ACT
SENDMSG7 魔法力恢复正常
#IF
EQUAL_<\$Param1> 2
#ACT
SENDMSG7 道术恢复正常
#IF
EQUAL_<\$Param1> 3
#ACT
SENDMSG7 攻击速度恢复正常
#IF
EQUAL_<\$Param1> 4
#ACT
SENDMSG7 生命值恢复正常
#IF
EQUAL_<\$Param1> 5
#ACT
SENDMSG7 魔法值恢复正常
5.使用增益类药品增加触发[@Buff2Open]，<\$Param1>说明：0=攻击力，1=魔法力，2=道术力，3=攻击速度恢复正常，4=生命值恢复正常，5=魔法值恢复正常
6.分身术存活时间单位由分钟改为秒
7.修改宝宝属性脚本命令ChangeSlaveAbility，扩展支持特殊属性：元素、特殊属性等【详情查看】
8.增加恢复宝宝血量 MEBabyHP 脚本命令【详情查看】
9.增加宝宝嘲讽 MOBDOTAINT 脚本命令命令【详情查看】
10.修复SETUSBITEMETEXT脚本命令加的文字自身显示，查看其他角色不显示的问题
11.增加范围切割命令DelMonHpEx，参数10=是否播放切割动画(空或0不播放,1播放)切割动画素材在NewopUI.Pak内编号为：3600-3679

12.增加获取套装属性和装备技能威力物品增加的 技能防御 技能攻击的百分比脚本命令 GetHunSkillPowerPer [详情查看]

13.修复挂机时偶尔一直攻击宝宝的问题(需测试)

14.P12及时雨内挂-战斗页面增加 自动调节施法距离 功能：释放技能离超出技能伤害范围先跑步过去再释放

15.修改客户端自动穿戴装备默认过滤药品等

16.P12内挂自动挂机打怪时增加人物长时间静止以及多次移动失败处理

17.修改 ChangeSlaveAbility调整宝宝血量后立即刷新到客户端 (先调整MaxHP, 在调整当前HP)

18.新增按照数据库IDX进行回收脚本命令：TakeBagItemEX，支持多个连续的物品编号 [详情查看]

19.新增按照物品Color颜色值进行回收脚本命令：TakeBagItemColor，支持多个连续的物品颜色 [详情查看]

【2023-11-16更新】

本次更新必须替换：GameLogin.exe、M2Server.exe (64位) 注：32位引擎不在维护更新

1.引擎性能参数增加一个选项，重新加载NPC后实时回收内存，默认启用

2.增加脚本命令：通过怪物名字取数据库字段值 GetDBMonsterFieldValue 怪物名称 字段名 变量

例子：GetDBMonsterFieldValue 魔龙教主 HP <\$STR(M1)>

3.增加功能：怪物外形调用到NPC界面 <MONSTERAPPRACE>动作:方向XY>

动作参数详解：0=站立 动作1=走动 动作2=跑步 动作3=攻击 动作4=被攻击 动作5=死亡 动作6=尸体

方向参数详解：0~7

例子：

[@main]

#if

#act

GetDBMonsterFieldValue 白野猪 appr <\$STR(NS怪物APPR)>

GetDBMonsterFieldValue 白野猪 race <\$STR(NS怪物RACE)>

#say

<MONSTER:><\$STR(NS怪物APPR)><\$STR(NS怪物RACE)>>:0.4:100:200>

4.增加脚本命令：修改体型大小：ChangeBodySize，参数1=体型百分比(1~255, 100为恢复默认大小)，参数2=有效时间，参数3=宝宝名字(*为所有宝宝)

5.增加脚本命令：动态调整特殊属性ChangeSP，暂时支持30条动态调整。

6.修改 ThrowItem脚本命令参数4坐标范围为0时，物品可精准刷在固定坐标

7.修复自定义客户端飘血速度慢的问题

8.扩展设置装备发光特效脚本命令：SETITEMEFFECT 位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 特效编号(0~65535,0为清除特效)新增参数3=为修改物品在地面时的光效

9.增加获取装备发光特效脚本命令：GETITEMEFFECT 参数1=位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 参数2=返回变量值 参数3=1时为物品地面光效

10.过滤全服提示信息脚本命令FILTERGLOBALMSG新增参数6：过滤怪物、人物爆物品信息 (注：参数1过滤聊天框信息不在过滤怪物爆物品信息)

11.持续类技能增加状态消失触发[@BuffClose]。<\$Param1>说明：8隐身，11魔法盾，75护体神盾，9神圣战甲，10幽灵盾

例子：

[@BuffClose]

#if

EQUAL_<\$Param1> 8

#act

SENDMSG7 隐身状态消失

#if

EQUAL_<\$Param1> 75

#act

SENDMSG7 护体神盾状态消失

#if

EQUAL_<\$Param1> 9

#act

SENDMSG7 神圣战甲状态消失

#if

EQUAL_<\$Param1> 10

#act

SENDMSG7 幽灵盾状态消失

12.扩展 ChangeModeEx参数1模式=27表示设置流星火雨伤害次数 参数1模式=28表示调整恢复类药品的恢复量

13.增加脚本检测命令：CheckGetTarget参数1=0为夫妻、1为师徒、2为组队，例子：参数1=0夫妻双方在线时，将自己当前的攻击目标立即指定给另一半(被指定对象没在线或自己没有锁定的攻击目标则检测不通过)

14.客户端及时雨内挂快捷键自定义增加了7个常用的自定义设置

【2023-10-31更新】

本次更新必须替换：GameOfMir引擎控制器.exe、GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe (64位) 注：32位引擎不在维护更新

1.<TIMEINDEX>时间戳 毫秒级 9位数 适合间隔在100W秒以内的时间差计算

2.同步32位引擎的国战更新内容，国家ID为:<\$NATIONID>

3.修复 RedEnvelopeSaveToList随机红包报错的问题

4.新增取数值的百分比命令：CalcPer

5.打开可视化仓库脚本命令:OpenStorageView新增：参与1=预留位，参数2=X坐标，参数3=Y坐标

6.当前攻击目标名字颜色变量：<\$CURRRTARGETNAMECOLOR>、<\$C.CURRRTARGETNAMECOLOR>，返回值范围：-1~255，-1表示当前攻击目标为空

7.修复引擎控制器快速修改服务器端为当前路径时数据库路径不对的问题

8.修复引擎自定义魔法盾效果保存无效的问题

【2023-10-25更新】

本次更新必须替换：DBServer.exe、LoginSrv.exe、GameOfMir引擎控制器.exe、GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、合区工具(64位).exe、日志查询.exe、UpdateGate.exe 注：32位引擎不在维护更新

1.新的移动速度、攻击速度、魔法速度调整

2.引擎、合区工具、日志查询适配寄卖功能

3.客户端优化内存调用，优化了第一次登录游戏微端更新引起加载封挂插件异常的情况

4.优化客户端微端更新效率以及稳定性(需同时更新微端网关)

【2023-09-21更新】

本次更新必须替换：GameLogin.exe、M2Server.exe (64位)、防劫持列表服务器.exe 注：本版开始32位引擎不在维护更新

1.引擎选项-参数设置-战斗状态页面增加人物战斗状态死亡后立即恢复正常选项

2.客户端修复内挂走位刺杀无效的问题

3.客户端优化叠加飘血细节，并可显示MISS(在引擎选项-客户端设置-内挂控制开启)

4.引擎选项-怪物设置增加地面金币显示数量选项

5.引擎选项-功能设置-宝宝设置增加新的属性设置页面，可设置宝宝每一级的属性算法规则

6.引擎选项-功能设置-技能魔法-法师技能-魔法盾新增客户端特效定义：0=默认、1=新版高清特效、2=LEG四级后特效

7.64位引擎自定义火墙技能修复同一坐标可无限叠加施放的问题

8.修改登录器读取主列表成功后不在继续读取备用列表，主列表读取失败则继续读备用列表

9.修改防劫持列表服务器重读列表间隔由分钟单位改为秒，第一次打开勾选自动重读及监视列表目录

10.增加打开可视化仓库脚本命令:OpenStorageView

11.引擎选项-功能设置-技能魔法-战士技能 野蛮冲撞 新增三个控制选项：隔位野蛮、卡位时间及无限刀模式按键立即施放

12.杀死人物时触发[@ScatterBagItems]扩展支持了人物身上爆出也触发
13.引擎选项-客户端设置增加新的游戏速度控制，可以按固定数值递减模式调整移动速度、攻击速度、魔法速度（测试，延迟下一版可用）
14.修改魔法盾最大时间为65535秒，之前版本人物魔法力超出一定数值后刚开盾便到期
15.使用StartPickUp一键拾取命令：引擎勾选 忽略物品延迟，直接入包 后强制怪物爆出指定物品SetMonBurstItems不在生效。
16.约十几处已知问题调整优化

【2023-08-01更新】
本次更新必须替换：GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）

- 1.打开客户端相关界面 OpenClientDlg 界面编号 是否设置坐标(0: 不设置; 1:设置) 坐标X坐标Y [详情查看]
- 2.增加加载假人名单脚本命令：LoadDummyNameList
- 3.调整旧属性样式装备名称按装备颜色显示
- 4.修复跑步时死亡，死亡效果偶尔会延时几秒生效的问题
- 5.内挂增加隐藏移动魔法效果选项，方便看清魔法施放者最新位置和最新动作
- 6.CheckItemAddValueEx增加参数5=赋值变量，返回检测的属性总和到参数5变量
- 7.修复及优化上一版已知的细节

【2023-07-27更新】
本次更新必须替换：GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）

- 1.引擎查看人物属性：暴击倍数显示不正确修复
- 2.宝宝升级后立即刷新血量到客户端
- 3.客户端人物小退后清理邮件标题、内容等信息
- 4.引擎调整火龙守护兽Race值不为202时进行提示，防止异常
- 5.扩展GetStateValue状态类型(0=绿毒、1=红毒、2=不能攻击、4=不能移动、5=麻痺、8=隐身、9=神圣战甲术、10=幽灵盾、11=魔法盾、12=冰冻、13=紫毒、14=蛛网、15=护体神盾、16=无极真气)
- 6.扩展CheckItemAddValueEx检测装备的附加极品属性、元素属性总和，支持检测是否为地面绿光的极品装备 [详情查看]
- 7.扩展CHANGITEMADDOVALUE支持属性位置 15，用来修改地面绿光的极品装备是否生效 [详情查看]

【2023-07-24更新】
本次更新必须替换：GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）、NewopUI.Pak素材 3330~3369、GameOfMir引擎控制器.exe

- 1.增加推荐穿戴装备功能
- 2.增加仿页游小地图功能
- 3.增加英雄隐藏状态界面选项
- 4.64位引擎增加邮件系统，引擎-工具-发送邮件菜单可快速发送邮件
[#打开邮件窗口]
#IF
#ACT
OPENEMAILDLG
sendmsg7打开邮件窗口
- 5.64位引擎修复召唤英雄异常的问题
- 6.增加人物死亡禁止拾取选项
- 7.修复特殊情况下引起怪物说话报错的问题
- 8.限时称号优化：解决外显后计时不准确的问题
- 9.引擎-选项-功能设置-自动拾取-新增丢弃的物品不在一键拾取(仍可手动拾取)
- 10.配置器增加登录账号界面自定义文本
- 11.优化内挂机一些细节并新增按距离、按血量优先攻击、降低切换攻击目标频率，法道边平砍边放技能等
- 12.修改<\$KILLMONNAME>杀死自己的宝宝也同步刷新
- 13.64位引擎邮件系统新增聊天框上方按钮，引擎-选项-客户端设置-界面显示 可隐藏按钮，且需要更新NewopUI.Pak素材：编号3330~3346
- 14.64位引擎增加脚本命令：FIRSTPICKUPITEM，参数1=1时，假人优先拾取地面物品 (32位引擎已默认优先拾取)
- 15.64位引擎修复THeroObject:GainExpNG4的错误
- 16.增加武器准确极品属性值和属性几率可调控
- 17.增加勋章、军鼓、宝石类极品属性调整界面
- 18.增加22戒指类防御、魔防极品属性值和属性几率可调控
- 19.增加地面物品极品光效功能：引擎选项-物品装备-极品属性页面设置
- 20.增加地面物品显示叠加数量
- 21.客户端及时雨内挂增加物品光效快闪 及 物品极品光效 选项，需要更新NewopUI.Pak素材：编号3350~3369
- 22.客户端修改自身技能不在判断释放距离，避免提示：目标太远了，施展魔法失败
- 23.增加使用祝福油成功后触发QF: @WeaponMakeLuck
- 24.增加打开游戏商铺触发QF: @OPENSHP
- 25.增加打开大地图触发QF: @OPENBIGMAP
- 26.64位引擎新增怪物：Race值为209时会使用火墙攻击(方型火墙)、屏幕内随机传送人、推人效果、放出随从(随从在 ISetup.txt [Names] BloodMonSlaveX 编辑名字)
- 27.64位引擎新增怪物：Race值为201时火龙雕像 201;84;802;10;1;100;3000;10;25;20;70;100;50;50;10;10;1500;1;0;3000 /MC=攻击力，2X2群体攻击
- 28.64位火龙神殿相关怪物更新：恶魔蝙蝠Race=205 Racelme= 19Appr=80，火龙守护兽Race=202 Racelme= 95Appr=802，火龙教主Race=203 Racelme=83 Appr=800 [详情查看]
- 29.数据库聚灵珠Anicount字段=10时不检测货币条件，提取经验不扣货币 使用时触发QF[@ConfirmUseItem] 增加聚灵珠使用前中断命令：ConfirmUseItem 参数1(1=禁止 0=允许) 当前使用聚灵珠名字为：<\$UseItemName>
- 30.修复祖玛卫士，祖玛雕像类怪物刷在人物视野内客户端没有石化效果的问题
- 31.客户端加快内存释放速度。

【2023-06-21更新】
本次更新必须替换：GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）、LoginGate.exe、LoginSrv.exe

- 1.脚本命令GetSlaveInfo 获取失败时 返回变量全部为-1
- 2.修复镶嵌自定义配置%property不显示属性的问题
- 3.修复召唤圣兽技能同屏其它玩家会看到蓄电的效果
- 4.合击UI支持了武器衣服盾牌随头盔整体偏移坐标
- 5.合计UI复古属性模式P10界面支持了显示属性自动隐藏称号
- 6.客户端自定义物品属性-聚灵珠[双击释放]文字换行显示
- 7.3D类双击物品支持了叠加，支持物品关联 LinkBagItem命令 Shape=50，物品使用一次后消失 Shape=51，物品可以一直使用，直到手动删除以上扩展2种类型的物品触发 QF中的 {@StdModeFuncEx} X=物品的 Anicount 支持了 DelLinkItem 删除 LinkBagItem 关联的物品 [详情查看]
- 8.MobFireBurn地图光环效果扩展 [详情查看]
- 9.已知细节优化
- 10.防劫持列表.exe SeniorGameProtect.Bin文件更新

可单独复制SeniorGameProtect.Bin到劫持列表服务器根目录

- 11.增加MOD取余以及检测脚本命令 [CALCUMOD]
- 12.增加GOTO将传递参数返回值保存到变量 脚本参数回调 [详情查看]
- 13.MESSAGEBOX对话框增加标签 <Text>测试下这段文字的显示 [253#提示信息 ^254#www.gameofmir.com:10:20[FCOLOR=250]>和文字颜色 <文字颜色/FCOLOR=69>等(不支持按钮, 编辑框, OK框)
- 14.NPC对话框颜色支持网页颜色, 比如: <字体颜色2/FCOLOR=#CCFFFF>, 支持16进制颜色, 比如: <字体颜色3/FCOLOR=\$8FCR88>.
- 15.增加宝宝叛变OP触发: [<@MobTreacherous>]
- 16.引擎选项-客户端设置-装备信息显示增加: 称号属性显示使用物品的样式
- 17.引擎选项-客户端设置-内挂控制增加: 启用加速快右键立即跑(默认开启, 如果锁定人物多跑一步可不打勾)
- 18.账号服务器增加防沉迷实名认证系统, 目前免费使用。

【2023-06-04更新】

本次更新必须替换: GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe (32位) (64位)、GameOfMir引擎控制器.exe

1.SendCenterMsg增加3个参数, 例子: SendCenterMsg前背景色消息文字模式显示时间倒计时标签显示位置[0居中, 1=靠左, 2=靠右] Y坐标 是否绘制背景色
支持2种格式文字颜色, {信息|FB|M} F=字体颜色 B=背景颜色 M=模式(0绘制背景色, 1字体描边) 和 {<\$USERNAME>|FCOLOR=254}

修复服务器超过25天以上不重启不显示的问题

2.修改脚本总耗时 PRINTSETTIME命令, 耗时计算更精准。

3.获取某地图怪物数量 格式: GetMapMonCount 地图名 是否排除宝宝(0: 不排除, 1: 不排除) 保存变量

示例:

```
[@main]  
#ACT  
MOV P1 <$const(n3)>  
GetMapMonCount P1 0 N1  
SENDMSG6 地图N3-共有<$STR(N1)>个怪物
```

N3默认是个变量, 可以将地图编号N3更换为: <\$const(n3)>

4.修改自定义装备进度条属性: CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 参数3=0时不显示进度条, 只显示文字

5.修改 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)参数5=返回技能等级 参数6=返回技能强化等级

6.修改 SetClientBuff序号由20个扩展到100个, 倒计时时间由65535秒扩展到2100000秒, -2表示永久时间, 新增倒计时详细剩余时间描述, 新增参数9=0按小地图位置, =1按屏幕左侧位置, =2按屏幕右侧位置
新增参数10, 倒计时结束后是否重新排序, 注意: (如果不使用附加特效又需要参数9参数10, 可以用“表示空”例子 SetClientBuff 12 1 1561 -1 254 测试说明啊1251第一个图 0 0 * 2 1)
修改-1时按扭时支持文字备注, 例子: SetClientBuff 12 4 236 -1 触发字段[254]测试说明啊1251第三个图 4 0

7.修改行会战消耗金币可以设置为0, 表示不扣金币

8.摆摊图片位置优化。

9.内挂生成挂机点效率优化, 挂机状态提示信息优化

10.HumanDropUseItem 装备位置 返回装备名 增加参数3=无视物品禁止爆出属性, 人物禁止爆出, 地图禁止爆出等规则, 只判断物品投报。

11.ChangeDamage 功能: 改变人物对怪物对其他人物的最终伤害倍数。注: QF触发[@AttackDamage]可继续ChangeDamageValue调整最终伤害值

命令:

ChangeDamage 参数1 参数2 参数3

参数详解:

参数1=0=全部,1=玩家,2=怪物

参数2=威力倍数 (威力倍数默认 100 除以 100 = 真实倍数, 如 200 表示 2 倍)

参数3=持续时间(秒),1=在线一直有效

到时间后触发 QFunction-0.txt [@ChangePowerTimeOutX]

例:

```
[@main]  
#ACT  
ChangeDamage 1 200 120  
ChangeDamage 2 500 180  
SendMsg 5 你对杀怪物的最终伤害为5倍, 持续3分钟! 对人物的最终伤害为2倍, 持续2分钟! 时间到后同时触发[@ChangePowerTimeOut1] 和 [@ChangePowerTimeOut2]
```

QFunction-0.txt

```
[@ChangePowerTimeOut1]
```

#act

sendmsg 6 你对怪物的倍攻已恢复正常!!!

```
[@ChangePowerTimeOut2]
```

#act

sendmsg 6 你对怪物的倍攻已恢复正常!!!

12.F12内挂增加分页刷新大背包选项 (引擎大背包开启分组存放后有效)

13.客户端人物转向无限刀出刀顿一下, 改为连续模式

14.引擎列表信息二-物品特效-增加底层播放选项 (只支持武器衣服盾牌), 勾选后先绘制装备特效再绘制装备图片

15.暴击、致命一击、会心一击、无视一击增加叠加计算选项: 默认叠加, 比如本次伤害100点, 同时触发暴击2倍, 会心3倍, 卓越3倍=1800点, 不勾选后, 比如本次伤害100点, 同时触发暴击2倍, 会心3倍, 卓越3倍=800点

16.SetSkillPower 时间最高设置210000秒, 参数超出按最高值计算

17.64位引擎修复104限时物品在背包到期正常的问题

18.引擎套装属性页面设置优化(注:改名装备以新名称触发套装是每套套装均可设置的选项, 非全局设置)

19.客户端修复摆摊物品上架后重新打开摆摊界面已上架物品没有退回背包问题

20.64位引擎修复人物在战斗状态第二次小退可以立即执行的问题

21.INC DEC 新支持变量首字母后跟数字, 比如 INC U2<\$STR(NS测试2)> 1 输出-SendMsg 5 值: <\$STR(U2<\$STR(NS测试2)>)>

22.修复PNOR特效绘制时显示不正常的问题

23.修复 ADDBUTTONEX 参数9=14查看对方装备, 在旧连击界面被遮挡问题

24.修复人物死亡触发QF执行 MAPMOVE后, 客户端界面非灰化、尸体还在原地的问题

25.修复人物死亡状态看其他人物施放技能素材绘制有黑边

26.脚本命令GetSlaveInfo新增参数7, 获取宝宝叛变的剩余时间

27.脚本命令CHECKRANGEMONCOUNTEX新增参数8, 是否包含Race=112怪物: 弓箭手

28.修复脚本命令SetIcon按播放次数时会多重复播放的问题

29.32位引擎新增地图攻击特效: (100)括号里为攻击力 (注: 同一地图只可同时存在以下任意一种效果)

THUNDER(100)雷电, 单体攻击

GREATTHUNDER(100)大雷电, 群体攻击

LAVA(100)熔岩浆, 群体攻击

SPLURT(100)喷气, 群体攻击

扩展攻击算法(10|1)括号后面的1、2、3分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10|1)、千分比 THUNDER(10|2)、万分比 THUNDER(10|3), 其中10表示分子

例

SPLURT(100) 这种是固定值

SPLURT(10|1) 百分比: 10%

SPLURT(20|2) 千分比: 10/100

SPLURT(30|3) 万分比: 30/10000

1、2、3分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10|1)、千分比 THUNDER(10|2)、万分比 THUNDER(10|3)

30.32位引擎-性能参数增加优化怪物移动, 无人地图怪物不在移动, 节约资源

31.首饰盒装备支持强化+次数绿字显示

32.可挖物品的怪死后客户端显示(可探索)

33.引擎-选项-怪物设置新增杀死怪物瞬间击飞尸体效果。

34.MonGenTxt格式: 地图坐标X坐标Y怪物名字 数量 [支持G变量] 时间间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255)刷出来时触发的QF脚本字段(*表示不触发QF) 内功怪物(0,1)国家名 怪物能否攻击同国家的人(0,1)不同国家的怪物能否相互攻击(0,1)怪物能否被同国家的人来攻击(0,1)刷新模式(0~1)BOSS怪(0~1不被NOMANMONOM模式地图清理)

刷新模式=0时, 刷怪模式不变, 和以前一样, 可能boss刚被杀死, 未到间隔时间会重新刷一只。

刷新模式=1时, 假设怪物刷新间隔时间是1小时, 杀死怪物后, 经过1小时才会再次刷一只。

35.地图参数新增 NOMANMONOM智能刷怪, 当地图无人时清理怪物, 有人时重新刷怪, 此功能需在引擎-选项-怪物设置开启

注意：第34.35条更新需要在引擎-选项-性能参数-勾选新的刷怪模式，重启生效。

- 36.引擎-选项-怪物设置新增怪物后仰躺控制，-1表示不后仰。
- 37.引擎-选项-怪物设置新增怪物被挖掘，尸体延迟消失控制。
- 38.引擎-选项-怪物设置新增神兽、圣兽怪物趴下控制。
- 39.引擎-选项-怪物设置新增怪物被魔法攻击后移动间隔控制。
- 40.引擎-查看-在线人物增加称号页面(人物最多拥有100个称号)
- 41.引擎-查看-在线人物增加个人标识页面，支持查看、修改、添加备注
- 42.脚本命令OpenWebSite扩展参数二和参数三，支持指定窗口大小。例：OpenWebSite http://www.gameofmir.com 800 600
- 43.脚本命令GiveStateItem扩展支持LinkGetItem关系

【2023-04-20更新】

本次更新必须替换：GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）、GameOfMir引擎控制器.exe

- 1.修改PlayMusic 去掉Music文件夹限制，可以放wav文件夹

格式：PlayMusic 文件位置 循环次数 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)

```
[@main]
#IF
#ACT
PlayMusic Wav100.MP3 1 0
```

- 2.行会面板申请行会战扣金币，具体位置为：引擎选项-参数设置-价格费用

- 3.启动器GameCenter.exe 检测端口占用优化、布局优化、窗口嵌入支持点击外显

- 4.ItemShow、UserItem新增一个新参数7R=装备图排版(0或空=默认，1=按背景图排)

- 5.引擎套装属性增加一个选项：单列显示

- 6.修复中毒恢复属性造成的负数中毒时间，最低减到0秒

- 7.客户端自定义属性框修复已知细节

- 8.新增爆率增加一个参数BURSTRATE，不计算人物爆率倍数，例如#CHILD 1/2 RANDOM BURSTRATE

【2023-04-09更新】

本次更新必须替换：GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe（32位）（64位）

- 1.检测人物宝宝名字 新增参数2返回变量

```
[@main]
```

```
#IF
CHECKSLAVENAME GameOfMir
#ACT
SENDMSG5 提示:你的宝宝叫 GameOfMir
#ELSEACT
SENDMSG5 提示:你的宝宝不叫 GameOfMir
[@main]
```

```
#IF
CHECKSLAVENAME GameOfMir P10
#ACT
SENDMSG5 提示:你的宝宝叫 GameOfMir，同名宝宝数量<$STR(P10)>个
#ELSEACT
SENDMSG5 提示:你的宝宝没有叫 GameOfMir的
```

- 2.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5参数6

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)

参数5：宝宝的X坐标存取变量(可为空)

参数6：宝宝的Y坐标存取变量(可为空)

```
[@获取宝宝名字]
```

```
#IF
#ACT
GetSlaveInfo 1 $宝宝名字1 NS$宝宝等级1 0 NS$宝宝坐标X1 NS$宝宝坐标Y1
GetSlaveInfo 2 $宝宝名字2 NS$宝宝等级2 0 NS$宝宝坐标X2 NS$宝宝坐标Y2
SENDMSG6 <$STR($宝宝名字1)>--<$STR($宝宝等级1)>--<$STR($宝宝坐标X1)>--<$STR($宝宝坐标Y1)>
SENDMSG6 <$STR($宝宝名字2)>--<$STR($宝宝等级2)>--<$STR($宝宝坐标X2)>--<$STR($宝宝坐标Y2)>
```

- 3.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

```
[@移动宝宝]
```

```
#IF
#ACT
MoveSlave 0 333 333
sendmsg7 将BB移动到当前地图的333,333坐标中
```

- 4.内挂挂机增加攻击N次目标不掉血自动过滤目标，搜索下一个目标攻击

5.64位引擎增加释放人物内存的周期控制，可解决大服CPU占用高没多的时间释放内存

6.StdMode为31类物品数据库source字段为：-2可以放入游戏界面6个快捷物品栏

7.修改以下文本命令兼容老GOM模式（OLDMODE）新GOM的文本支持内存高速LoadFileToMemory，通区模式、多区同时读写丢失txt内容等等问题，建议使用新GOM模式
大部分人可使用LoadFileToMemoryLoadFileToMemoryEx将文本加入高速模式，也可以使用OLDMODE切换为老GOM模式，解决读写大文本卡顿的问题
大部分是爆物品触发或捡取触发里，加入了脚本记录装备的功能导致的，每爆或捡取一个装备，脚本就记录下来，记录的文本很快就变的很大，频繁读写硬盘就会卡

GetListString 参数5已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径
GETRANDOMLINETEXT 参数3=0随机抽取 =1指定行，参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

AddTextListEx 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

GetRandomText 命令同 GETRANDOMLINETEXT一样

InclFileList 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

GetRandomTexts 参数5已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

QuidSaveToFile 此命令使用不频繁，忽略

SortGuildtoList 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

GetStringPosEx 参数5已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckContainsTextList 参数3已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckContainsTextListEx 参数3已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

GetStringPos 参数3已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckTextList 文件位置 字符串 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckTextList 文件名 检测字符串1 检测字符串2(可为空) 参数4=新老模式 注：当参数4不为空时，字符串2可用"或 "" 表示空
例子：CHECKTEXTLIST .JQuestDiary充值系统10元卡号.txt <\$STR(\$S2)>" OLDMODE表示老模式检测

AddTextList 文件位置 字符串 字符串2 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

DeTextList 文件位置 字符串 字符串3 参数4已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

如果第3个参数为空，又要指定第4个参数，将第3个参数设置为"或 "" 表示空

如果第3个参数不想填，又想填第四个参数，就把第3个参数设置为"或 "" 表示空

CheckNameList 参数2已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckAccountList 参数2已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckIPList 参数2已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

CheckGuildList 参数2已支持 OLDMODE老模式支持绝对路径

- 8.修改全体攻击模式对宝宝施毒等，宝宝不在反击主人

9.修改人物死亡内存释放间隔可调，具体位置在：引擎选项-参数设置-时间控制-人物退出释放（小腿默认300秒即可，大腿可以改为10~120秒）

10.F12内挂机保护范围内出现玩家保护增加禁用选项，具体位置在：引擎选项-客户端设置-内挂控制

11.新增脚本命令：获取装备宝石数量
GetItemStoneCount 装备位置 宝石名称(不分名称可用 * 或 all) 变量

12.新增脚本命令：获取身上所有装备宝石数量
GetStoneCount 宝石名称(不分名称可用 * 或 all) 变量

示例：
.GetItemStoneCount 1*N10
SENDMSG6 你的【<SWEPON>】上面共有宝石：<\$STR(N10)>
GetItemStoneCount 1 攻击宝石(初级) N10
SENDMSG6 你的【<SWEPON>】上面共有【攻击宝石(初级)】： <\$STR(N10)>

GetStoneCount * N10
SENDMSG6 你的身上所有宝石：<\$STR(N10)>
GetStoneCount 攻击宝石(初级) N10
SENDMSG6 你的身上【攻击宝石(初级)】共有： <\$STR(N10)>

13.扩展 GiveStateItem 脚本命令支持 SetThrowItemBy 设置物品来源

14.64位引擎新增移动NPC倒数第三个参数-移动间隔 建议1~10秒即可 自定义NPC八方向素材都要设置
[331,329|327,329|349,338|350,343|331,329 分别为X、Y坐标, 移动点最大间距48格子, 多个移动点用|分隔
脚本名称 地图名称 X坐标 Y坐标 NPC名称 标志 形象 是否属于沙 是否移动 移动间隔 是否允许变色 变色速度 (秒)
综合服务员 3 328 340 综合服务员 0 10000|331,329|327,329|349,338|350,343|0 0 100

15.64位引擎火墙取消机器人伤害扩展，恢复老GOM模式：行会攻击模式不会在攻击到同行会成员的宝宝

16.修改老行会界面行会战按钮可正常申请行会战

17.64位引擎新增两个选项：放大爆率几率上下限，反向循环爆率表，使高级别物品爆率更平滑。具体位置在引擎-查看-爆物品规则

18.修改大血条根据游戏分辨率自动居中显示

19.修改 ConfirmMove 1 禁止传送，传送的CD不重新计时

20.进出安全区不显示提示，将Y坐标偏移改成80以上即可

21.扩展 NPC 对话框 PlayImg 第9个参数、第10个参数，参数10=1 时读取素材坐标偏移

22.新增脚本命令：QueryUserState 玩家名称，打开玩家状态窗口，类似 Ctrl+鼠标右键查看，玩家不在线触发 OF：@QueryUserStateFail

23.ItemShow_UserItem 新增一个新参数 6G=灰化显示(0=空=正常, 1=灰化)

24.修改脚本命令 RecalcMonAbility 地图名(self)当前所在地图)怪物名(*所有怪物) X坐标 Y坐标 范围 (新增当坐标及范围均为空的时候，表示所有范围)新增参数 6 0=同步 1=不同步(怪物血量上限提高后，血量下限是否同步刷新)

25.优化修改一些已知细节。

【2023-03-26更新】
本次更新必须替换：GameOfMir登录器生成器.exe、GameLogin.exe、M2Server.exe (32位) (64位)

- 1.修改人物属性点刷新后客户端立即同步
- 2.修改首饰盒装备支持物品规则-上线消息
- 3.增加计时物品 Need=104时限时物品，NeedLevel=时间(分钟)，计算时间方式为：给予物品(刷出或者爆出时)计算时间，无论角色是否在线，物品都计算时间，过期自动被系统回收！
- 4.增加怪物大血条及可视化配置，修改保存后立即生效。具体位置为：引擎选项-怪物设置-大血条配置
- 5.增加怪物特殊属性可视化配置，并新增冰冻和蛛网相关特殊属性，具体位置为：引擎选项-怪物设置-怪物属性扩展
- 6.一些已知BUG和细节修复完善。
- 7.修复自定义属性框查看其他人物属性时套装数量显示为自己的问题
- 8.登录器配置器新增内挂自定义保护物品列表
- 9.登录器配置器新增内挂自定义BOSS提示列表
- 10.登录器配置器新增自定义攻击模式
- 11.登录器配置器新增自定义经验值提示文字
- 12.登录器配置器新增自定义打孔镶嵌的文字、颜色等配置
- 13.登录器配置器新增自定义账号补丁的路径：注册新账号可以指定老账号的补丁文件夹
- 14.登录器配置器新增被劫持防闪退选项
- 15.登录器配置器新增登录游戏后登陆器和引擎版本号不一致弹出网页配置
- 16.无限刀攻速修复更加流畅
- 17.引擎套装属性修改后自动跳转到刚编辑的套装位置，方便继续修改
- 18.F12内挂机点优化：中大地图生成速度提升。
- 19.引擎选项-物品装备-新增属性开放4个新的元素属性及威力倍数控制，NewopUIPak补丁编号从3000开始，触发以下OF

数据库字段-Value18 Value19 Value20 必须为0，不然会出现元素爆，这几个字段是M2计算系统使用，不可以填写数值

数据库字段-Value12 +防止暴击几率
数据库字段-Value13 +防止麻痹几率
数据库字段-Value14 +防止复活几率
数据库字段-Value15 +防止空杀几率
数据库字段-Value16 +防止冰冻几率
数据库字段-Value17 +防止蛛网几率

数据库字段-Value21 +致命一击
数据库字段-Value22 +会心一击
数据库字段-Value23 +卓越一击
数据库字段-Value24 +无视一击
数据库字段-Value25 +致命一击防御
数据库字段-Value26 +会心一击防御
数据库字段-Value27 +卓越一击防御
数据库字段-Value28 +无视一击防御

命令： SetNewValueHitTime
参数： SetNewValueHitTime 参数1=-1击类型 参数2=0关闭1开启 参数3=时间

```

;普通暴击
[@BlastHit]
#act
SENDMSG6 普通暴击

;致命一击
[@NewValue20Hit]
#act
SENDMSG6 致命一击

;会心一击
[@NewValue21Hit]
#act
SENDMSG6 会心一击

;卓越一击
[@NewValue22Hit]
#act
SENDMSG6 卓越一击

;无视一击
[@NewValue23Hit]
#act
SENDMSG6 无视一击

```

20.扩展物品重量 OverLap=3时，重量为单物品重量

21.增加命令 GetAllDBItemFieldValue 字段名 保存变量 获取人物全身物品原始数据库指定字段值的和到变量

22.一键回收包裹物品命令 TakeBagItem 扩展2个参数：参数9 物品标识|标识值(写0表示回收所有 如3|1 按物品标识3的值为1时回收)参数10 物品颜色(空或0回收所有 1-255回收对应颜色物品)
标识操作命令：检测标记格式:CheckItemFlag 装备位置 标识(1-16)

添加标记格式: SetItemFlag 装备位置 标识(1-16) 状态(0,1) 0或为空=清除 1=添加

23.增加物品分类47, 可叠加使用, 类似31类物品, 背包右键直接执行:鼠标变成准星模式

24.登录器配置器增加自定义游戏中鼠标光标, 背包右键物品准星的光标

25.引擎-查看-列表信息-游戏商铺增加选项: 开启批量购买和批量购买数量(需同时更新登录器)

26.增加脚本命令: ChangeHumGroupItemRate 调整人物套装百分比属性, 与套装百分比同时叠加计算

格式: ChangeHumGroupItemRate 百分比属性(1-19) 操作符(+-) 效果(1-21亿) 时间秒(为0时, 不限制时间)

说明: 属性1-19分别对应: MaxHP百分比 防御下限百分比 防御上限百分比 攻击下限百分比 攻击上限百分比 魔法下限百分比 魔法上限百分比 道术下限百分比 道术上限百分比
准确百分比 精确百分比 魔法躲避百分比 魔法恢复百分比 HP恢复百分比 MP恢复百分比 注意: 调整后的属性效果只在人物在线时有效, 不带时间为在线一直有效

27.增加脚本命令: GetHumGroupItemRate 获取人物套装百分比和 ChangeHumGroupItemRate增加的百分比

格式: GetHumGroupItemRate 百分比属性(1-19) 返回百分比值到变量 返回所剩时间到变量 模式(0=命令加的 1=套装加的)

28.引擎-选项-物品装备-新增重载属性顺序调整, 一般默认即可

29.增加NPC对话框内倒计时显示 格式: <COUNTDOWN倒计时时间(秒)次数(0无限次)颜色:X:Y:M@触发>

30.新增脚本命令: 取字符串长度 格式: TextLength字符串 保存变量

示例:

```
[@mail]
#ACT
-输出 25, 一个汉字占2个字符
TextLength 这是一个测试文字aaabbbccc N1
SENDMSG6 <$STR(N1)>
```

31.新增Npc对话框动态进度条功能

```
<ProgressBarX:Y:BP:CT:X2:Y2:NX:V:D:L:X3:Y3:显示文字:备注信息>
```

X,Y:微调坐标

F:WIL文件序号(详见引擎: 查看-列表信息(二)-WIL资源)

B:进度条背景为文件中的前几个图片

P:进度条进度部分为文件中的第几个图片

C:进度条进度部分播放张数

T:进度条进度部分播放间隔

X2:进度条进度部分X坐标偏移

Y2:进度条进度部分Y坐标偏移

N:进度条最小值

X:进度条最大值

V:进度条当前值

D:进度条方向(0:左向右, 1:右向左, 2:上向下, 3:下向上) //暂支持水平方向

L:进度条文字颜色(0-255)

X3:进度条文字偏移X

Y3:进度条文字偏移Y

显示文字: %p当前值, %m最大值, %r百分比

32.脚本命令嘲讽DoTaunt范围扩展至50格

33.新增脚本命令修改地图内怪物属性 ChangeMonAbility, 刷新地图内怪物属性 RecalcMonAbility

修改地图内怪物属性 (在原属性的基本上进行加减操作)

格式:格式: ChangeMonAbility地图名(self: 当前所在地图)怪物名(*: 所有怪物)参数类型 操作符(+-)参数值 值类型(0点;1:百分比)坐标X坐标Y范围 (当坐标及范围均为空的时候, 表示所有范围)

功能说明:刷新地图内怪物属性

格式: RecalcMonAbility地图名(self:当前所在地图)怪物名(*:所有怪物)X坐标 Y坐标 范围 (当坐标及范围均为空的时候, 表示所有范围)

设置修改后怪物属性有效时间

ChangeMonAbility地图名(self: 当前所在地图)怪物名(*: 所有怪物)参数类型 操作符(+-)参数值 (分钟, 空或0表示不检测时间)

参数1表示值:

0:HP: 1:MaxHP; 2:MP; 3:MaxMP; 4:AC1; 5:AC2; 6:MAC1; 7:MAC2; 8:DC1; 9:DC2; 10:MC1; 11:MC2; 12:SC1; 13:SC2 14:攻击速度 15:移动间隔 30:属性有效时间 (分钟, 空或0表示不检测时间)

*****特别提醒: 尽量不要一次对太多的怪进行操作, 重算属性会占用引擎cpu负担过大可能导致引擎卡顿*****

示范脚本:

```
[@Test]
#IF
```

```
#ACT
```

减白野猪50%的MaxHP

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 1 = -50 1 325 323 10
```

减白野猪10点的防御下限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 4 = -10 0 325 323 10
```

减白野猪10点的防御上限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 5 = -10 0 325 323 10
```

加白野猪50点的攻击下限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 8 = 50 0 325 323 10
```

加白野猪50点的攻击上限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 9 = 50 0 325 323 10
```

;设置有效时间

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 30 +2
```

重算怪物属性

```
RecalcMonAbility 3 白野猪 325 323 10
```

```
sendmsg 6 土城坐标325 345范围10内的白野猪属性已经刷新 有效时间2分钟!
```

```
break
```

```
[@Test1]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

减白野猪50%的MaxHP

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 1 = -50 1 325 323 10
```

减白野猪10点的防御下限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 4 = -10 0 325 323 10
```

减白野猪10点的防御上限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 5 = -10 0 325 323 10
```

加白野猪50点的攻击下限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 8 = 50 0 325 323 10
```

加白野猪50点的攻击上限

```
ChangeMonAbility 3 白野猪 9 = 50 0 325 323 10
```

;重算怪物属性

```
RecalcMonAbility 3 白野猪 325 323 10
```

```
sendmsg 6 土城坐标325 345范围10内的白野猪属性已经刷新!
```

```
break
```

34.64位引擎修复祖玛卫士类怪物去石化状态后不移动

35.中毒恢复修复

36.准确属性修正, 最高255值

37.引擎选项-物品装备-增加中珠网可以使用魔法技能选项。

38.登录器修复切换屏幕分辨率冻屏的问题。

39.引擎选项-客户端设置-内挂控制(一)增加装备比较显示套装属性选项

40.修改默认装备属性设置下装备佩戴需求:需要转生等级 人物转生等级不足显示红色文字

41.优化StruckDamage威力 是否检测目标状态(0不检测 1检测) 状态包含: 麻痹、冰冻、中毒, 新支持了毒素武器, 如果设置了检测有这些状态, 目标才受此命令伤害

42.修改执行RecalcMonAbility命令后怪物属性立即刷新到客户端

43.优化怪物大血条归属刷新等已知细节

44.增加装备穿戴条件 Need: 45, 需要转生等级和职业同时满足

45.经验怪: Race=158, Exp 给攻击者经验; AC=0; 所有攻击均可得经验; AC=1; 物理攻击得经验; AC=2, 魔法攻击得经验。(也可以用攻击触发脚本加经验)

46.获取身上星星数量, 格式:GetUpgradeCount 参数1=位置 参数2=变量

47.修复大背包交易时特殊情况下提示交易对方背包空间不够(实际是够的)

48.修复范围拾取脚本命令StartPickUp拾取金币

【2023-01-04更新】
本次更新必须替换: GameLogin.exe、M2Server.exe (32位) (64位)

1.NPC命令开启/关闭时装外显 ShowFashion 值(1=显示 0=关闭)

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

2.引擎游戏参数-增加战斗状态页面, 可调整相关设置。

3.战斗状态 (攻击他人) 持续时间变量:<\$BATTLEATTACKHUM>毫秒, 战斗状态 (被他人攻击) 持续时间变量:<\$BATTLESTRUCKHUM>毫秒

4.地图参数增加 BattlingDisExit 战斗状态禁止退出

5.引擎游戏参数-升级经验界面 增加组队时非同屏可获得经验, 非同地图可获得经验选项

6.引擎游戏参数-价格费用界面 增加3个选项: 出售物品给NPC不计算极品及附加属性、NPC商店物品显示极品属性、不保存出售到NPC的物品缓存

7.三个额外付费功能在官网后台开放购买使用(需测试)

8.引擎功能设置-宝宝设置界面增加宝宝叠加主人属性选项

9.引擎功能设置-其他控制(2)界面增加不显示新行会人数选项

10.物品添加标记

位置介绍(-1时是OK框中的装备, 0-47时是穿在身上的装备)

检测标记格式:CheckItemFlag 装备位置 标识(1-16)

添加标记格式:SetItemFlag 装备位置 标识(1-16) 状态(0,1) 0或为空=清除 1=添加

物品位置

[@检测标记]

#IF

CheckItemFlag 0 16

#ACT

SENDMSG6 你的衣服有16的标识

BREAK

[@添加标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16 1

SENDMSG6 你的衣服添加了16标识

[@清除标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16

SENDMSG6 你把衣服清除了16标记

11.HERO摆摊增加未聚满经验的聚灵珠禁止上架

12.修复超小型地图生成挂机点失败的问题

Gameofmir Help

Help > 历史更新记录 >

2010-2015年更新记录

GameOfMir官方网站 (www.gameofmir.com)

【2015-11-04 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe DCServer.exe”

- 修复提示读取数据失败的问题

如果登陆器打不开，是运行过其他登陆器，被其他登陆器劫持了，重新到我们官方网站下载最新的配置器，配置登陆器。以后随时关注我们的官方网站，发现登陆器打不开，先看我们网站，可能会有更新或者使用360急救箱，勾选强力模式，全盘杀毒

【2015-11-02 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe”

- 修复脚本命令GETHUMCUSTOMITEM/VALUE的问题

【2015-11-01 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe”

如果登陆器打不开，是运行过其他登陆器，被其他登陆器劫持了，重新到我们官方网站下载最新的配置器，配置登陆器。以后随时关注我们的官方网站，发现登陆器打不开，先看我们网站，可能会有更新或者使用360急救箱，勾选强力模式，全盘杀毒

【2015-10-28 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe”

- 修复追心刺在安全区能攻击掉血的问题
- 修复可能会导致人物登陆M2会提示读取数据失败的问题
- 修复灭天火掉蓝的问题

如果登陆器打不开，是运行过其他登陆器，被其他登陆器劫持了，重新到我们官方网站下载最新的配置器，配置登陆器。以后随时关注我们的官方网站，发现登陆器打不开，先看我们网站，可能会有更新或者使用360急救箱，勾选强力模式，全盘杀毒

【2015-10-25 更新】 本次更新文件

全套程序，需要同时更新

- 增加支持恶魔盾(详细看列表格式)
- 修复英雄一些问题
- 修复打开技能界面，鼠标无法滚动的问题

如果登陆器打不开，是运行过其他登陆器，被其他登陆器劫持了，重新到我们官方网站下载最新的配置器，配置登陆器。以后随时关注我们的官方网站，发现登陆器打不开，先看我们网站，可能会有更新或者使用360急救箱，勾选强力模式，全盘杀毒

【2015-09-18 更新】 本次更新文件

全套程序，需要同时更新

- 增加日记查询工具
- 增加自定义装备特效的外观特效，普通绘制模式选项
- 增加手动使用物品后，内挂自动吃药是否暂停的选项(在登陆器配置器里设置)

【2015-09-10 更新】 本次更新文件“GameOfMir引擎控制器.exe GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe 数据管理.exe LogDataServer.exe” 需要同时更新

- 鼠标点击拿起物品时，显示该物品的ID序列号(M2-选项-客户端设置-装备信息显示-鼠标点击拿起物品时,显示该物品的ID序列号)
- 增加人物说话过滤信息时触发OF脚本的[@FilterSayMsg]。过滤信息写入\$O变量中
- 增加PlayMusic命令调整为关闭游戏音效时依然声音有效。
- 增加新行会系统支持取消行会战
- 增加日志服务器数据TCP协议(使用启动器配置)
- 增加数据管理工具增加物品制造IDX和物品所在DB的IDX查询功能
- 增加M2玩家技能强化几率查询,增加玩家UT变量信息查询

【2015-09-02 更新】 本次更新文件“M2Server.exe”

- 修复自定义OK框一个漏洞

【2015-09-01 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 修复获取随机数脚本的问题
- 修复自定义NPC图层问题
- 增加一个新的NPC使用图片功能

新增加 格式: <imgEx:F:U:H:D:X:Y:@Label>
F=XML文件序号(详见引擎-查看-列表信息(二)-XML资源)
U=鼠标显示的图片序号
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是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。

【2015-08-20 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe” 登陆器和M2需要同时更新

- 修复引擎一个报错
- 修改验证码算法

【2015-08-08 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe UpdateServer.exe” 登陆器和M2需要同时更新

- 修复微端密码明文是正确的，加载时还是会提示错误的问题
- 修复英雄人形怪假人砍怪，会砍歪的问题
- 修复英雄KILLMONEXPRATE命令无效的问题
- 修复骑马自动开盾的问题
- 修复假人不支持捡取触发的相关常量
- 增加人物说话过滤信息时触发OF脚本的[@FilterSayMsg]
- 增加魔法道士技能攻击的麻痹戒指代码189
- 增加禁止骑马脚本命令HORSERIDINGBAN。在骑马触发里使用

【2015-07-25 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe” 登陆器和M2需要同时更新

- 修复自定义技能火爆，最长时间设置无效的问题
- 修复网关无法检测自定义技能的使用间隔的问题
- 修复其他已知BUG
- 增加一些新的常量
- 增加一个物品规则，禁止人物使用

【2015-07-17 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe”

- 修复骑马一些问题
- 修复登陆器人物坐标显示不正确，导致卡位问题
- 增加脚本命令消除所有经络等级。ClearAllPulse

【2015-07-15 更新】 本次更新文件“GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe NewopUI.Pak” 登陆器和M2需要同时更新

- 增加骑马功能(详细使用说明，搜索说明书)

[2015-07-09 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.修复重新加载沙巴克的一些问题
- 2.修复捡取触发一个我改名常量问题
- 3.修复地面假物品问题
- 4.修复新行会列表里少行会的问题
- 5.增加聚灵珠DB的Source字段等于1提取经验时不触发@GetExp

[2015-07-05 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe”

- 1.修复英雄连击的问题
- 2.修复初始化行会时触发无效的问题
- 3.修复大退或小退触发无法使用传送命令的问题
- 4.修复RandomKillMon脚本命令问题
- 5.修复沙巴克城门开启关闭的GM命令无效的问题
- 6.修复启动器在开启Access数据库时，有的机器无法保存配置文件
- 7.增加M2重新加载沙巴克配置功能
- 8.增加内挂中的物品，可以选择隐藏控制
- 9.增加新行会列表的排序方式选项

[2015-06-30 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe LoginSrv.exe”

- 1.修复FIGHT3的问题
- 2.修复人物麻痺小退不能回城的问题
- 3.修复经络触发错误
- 4.修复自定义包裹按钮，鼠标放上去提示信息不显示的问题
- 5.修复武器带星号时禁止升级，必须砍一下去掉星号后才可以升级
- 6.增加捡取物品触发一个新的常量

[2015-06-26 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.完善自定义技能碰撞效果
- 2.增加初始化行会时触发字段。在登陆脚本里[@LoadGuild]，只能用于行会自定义变量的申请
- 3.增加脚本命令过滤全服提示信息。如SENDMSG、GuildNoticeMsg等等脚本命令发送的全服提示信息。
- 4.增加包裹窗口上5个自定义按钮，点击触发QF脚本的@ItemBagButtonClick()，如何使用看说明书
- 5.增加行会战地图图标FIGHT3(是否掉装备)

功能：过滤全服提示信息

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。

在登陆脚本QManage.btx里触发

[@.loadGuild]

#IF

#ACT

VAR Integer GUILD QQQQ

[2015-06-18 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.修复英雄锁定的问题
- 2.修复物品自定义特效的衣服、武器、头盔内观的普通绘制模式无效的问题
- 3.增加自定义技能支持魔法盾和火墙效果

[2015-06-10 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.增加技能心灵召唤把自己所有不在自己身边的宝宝召唤到身边，技能DB在程序包里的数据库目录里
- 2.增加物品自定义特效的选项
- 3.增加脚本命令GOTOLABELEX(详细看说明书)
- 4.增加脚本命令MAPKILLMONEXP RATE(详细看说明书)
- 5.修改脚本命令SENDTOPCHATBOARDMSG(详细看说明书)
- 6.修改脚本命令PLAYEFFECT(详细看说明书)
- 7.修复默认内挂吸血吃药的问题
- 8.修复英雄锁目标的问题

[2015-06-06 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.增加捡取触发物品的一些常量(详细看说明书)
- 2.增加自定义NPC(M2-查看-列表信息二-自定义NPC)

[2015-06-01 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe 数据管理.exe”

登陆器和M2需要同时更新

- 1.修复公告信息自定义颜色无效的问题
- 2.修复数据管理工具不支持Access数据库
- 3.修复修复水神的次数，样式2显示错误
- 4.修复英雄翅膀不持久久的问题
- 5.增加账号信息的常量

密码:<\$PASSWORD>

生日:<\$BIRTHDAT>

问题1:<\$QUIZ1>

答案1:<\$ANSWER1>

问题2:<\$QUIZ2>

答案2:<\$ANSWER2>

邮箱:<\$EMAIL>

电话:<\$PHONE>

手机:<\$MOBILEPHONE>

[2015-05-28 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

1.修复新行会系统一个问题

2.修复集齐物品备注和套装备注登陆器闪退的问题

3.增加一个新的捡取触发不需要序号的，在QF脚本里触发[@PickUpItemEx]

4.增加一个脚本命令SENDUPGRADEITEM，用于刷新捡取触发修改后的物品

[2015-05-26 更新:]
本次更新文件“M2Server.exe”

1.修复镖车怪物报错的问题(如果没有使用这个怪物的可以不更新)

[2015-05-25 更新:]
本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe”

需要同时更新

- 1.修复一个恶意包导致引擎卡死不响应的问题(建议更新，所有引擎都存在这个问题)
- 2.修复默认内挂英雄吃药的问题
- 3.修复强化无极真气无效的问题
- 4.修复称号备注的问题
- 5.修改删除NPC的脚本命令DELNPC
- 6.修改登陆验证码验证顺序，防止盗号的。先输入验证码，然后才能输入账号密码，如果密码输入错误，还需要重新输入验证码(在账号服务器开启验证码，才支持验证码功能)
- 7.增加脚本命令LINKPICKUPITEM，用于关联捡取的物品
- 8.增加脚本CheckContainsTextListEx。该命令和CheckContainsTextList命令使用方式差不多(具体看说明书)
- 9.配置器增加一个全屏绘制地图的选项

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)

[@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

LINKPICKUPITEM脚本命令
功能：可以对捡取的物品进行关联，该命令只能在捡取触发里[@PickUpItem]使用

[@PickUpitem0]
#IF
#ACT
LINKPICKUPITEM
;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
;修改物品的名称颜色
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

[2015-05-20 更新:]

本次更新文件“GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe LoginSrv.exe”

1. 修复报毒问题
2. 修复服务端启动后无法备份数据的问题
3. 修复脚本命令CheckContainsTextList无效的问题

[2015-05-18 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe LoginSrv.exe”

需要同时更新

1. 修复脚本命令SETSHOWITEMMSG无效的问题
2. 修复人物名称有特殊符号可能导致内挂参数无法保存的问题
3. 修复英雄一些问题
4. 修复技能一个问题
5. 修复引擎有几率卡死无响应的问题(64位引擎没有这个问题(卡死症状：网关全部断开连接，必须要强制结束M2的进程才能关闭M2,如果遇到过的就赶紧更新吧))
6. 修改自定义属性，如果名称设置为空时，装备属性框不显示该属性(自定义属性名称设置：M2-选项-客户端设置-自定义属性)
7. 增加商铺购买物品的时间间隔限制
8. 增加首饰盒支持套装

[2015-05-10 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

需要同时更新

1. 修复报毒问题(登陆器配置器必须要勾选有签名的配置登陆器)
2. 修复英雄锁定的问题
3. 修复备注<LOOKSL:T:X Y Z>Looks 大于 10000以上不显示的问题

[2015-05-06 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

需要同时更新

1. 修复挑战，如果双方同时死亡时，胜利的回城会掉装备的问题
2. 修改 SetItemState命令。设置后直接就生效了，不需要在使用 SetItemBind命令绑定，才会生效
3. 修改NPC对话框里，播放动态图片的Playing。增加支持次数限制
4. 增加一个假人命令，锁定目标命令，可以用以砍猪
5. 增加物品备注和套装备注支持图片显示

[@爱人自动锁定目标]

#ACT
DUMMYAUTOTARGET 1
;爱人使用这个命令后，搜索到攻击目标后，会自动锁定该目标
;DUMMYAUTOTARGET 参数(0关闭自动锁定,1开启自动锁定)

----- NPC对话框播放动态图片 -----
NPC对话框里，播放动态图片
格式：`<PlayImgF:N:C:T:X Y:M@Label>`

F表示XML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)
XY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，如果为空或者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

F=XML文件序号(详见引擎：查看-列表信息(二)-XML资源)
X和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准。

----- 物品备注和套装备注支持显示图片 -----

物品图片显示：
格式：`<LOOKSL:T:X Y Z>`
L表示物品DB的Looks值
TO表示包裹物品图片 T表示地面物品图片
XY表示微调坐标
ZO表示不显示背景 1表示显示背景

任意图片显示：

格式：`<imgN:F:X Y>`
N表示播放开始图片
F表示XML文件序号
XY表示微调坐标

动态图片播放：
格式：`<PlayImgF:N:C:T:X Y:M>`
F表示XML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)
XY表示微调坐标
M是绘制模式0普通绘制 1特效绘制

[2015-05-01 更新:]

本次更新全套程序，需要同时更新

1. 修复英雄一些问题
2. 修复M2在有的机器会卡死的问题
3. 修复人物死亡掉落物品提示信息，会删除人物名称后面数字的问题
4. 修改KICK命令，人物直接掉线
5. 增加人物小退的脚本命令LOGOUT
6. 增加登陆器是否允许在虚拟机运行的选项(登陆器配置器中选择)

7. 升级授权Key，更新2015-05-01或者之后的程序，必须使用新的授权Key，如果你的Key是在销售(QQ718846686)购买的，可以把你的授权Key离线发给销售，免费更换新的授权新的授权Key(用方法和以前的一样。如果不更新新程序的，可以不更换，以前的Key还可以正常使用)。

[2015-04-21 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”

1. 修复64位引擎一些问题
2. 修复64位微端一个问题
3. 修复登陆器一个问题

[2015-04-20 更新:]

本次更新文件“M2Server.exe”

1. 修复引擎一个内存报错

[2015-04-18 更新:]

本次更新全套程序，需要同时更新。

1. 修复64位引擎一些问题
2. 修复英雄在安全区不可以锁定别人的宝宝
3. 修复物品规则里的禁止英雄使用无效的问题
4. 修脚本命令KillCallMbo。详细查看说明书
5. 修改不勾选验证时禁止攻击和使用物品。人物可以使用物品(功能设置-其他控制(2)-验证码基本设置)
6. 增加验证时间限制，超过设置时间没有验证成功的踢下线(功能设置-其他控制(2)-验证码基本设置)

[2015-04-12 更新:]

本次更新文件“M2Server.exe”

1. 修复自定义属性导致属性错乱的问题(目前就64位引擎有问题)
2. 增加防脱机验证码时间控制
3. 增加脚本命令TakeWEEx。该命令和TakeWEW的唯一区别，就是分左右戒指和手镯

[@收左戒指]

#ACT

TakeWEEx[RINGL]

[@收右戒指]

#ACT

TakeWEEx[RINGR]

[@收左手镯]

#ACT

TakeWEEx[ARMRINGL]

[@收右手镯]

#ACT

TakeWEEx[ARMRINGR]

[2015-04-10 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe”，需要同时更新。

1. 修复装备框显示一个问题
2. 修复掉落物品一个问题
3. 修复13周年界面一个问题
4. 修复Access数据库重读不生效的问题
5. 修改登陆验证码加密方式(如果有开启的用户，需要同时更新LoginSrv.exe和登陆器，否则无法登陆)
6. 扩展GiveStateItem命令，支持丢弃消失
7. 增加群体施毒术的间隔控制
8. 增加脚本命令获取人物穿戴装备的自定义属性值GetHunCustomItemValue
9. 增加脚本MOVEX这个命令和MOV使用一样，不过在多级脚本使用中不一样
10. 增加脚本SETSHOWITEMMSG用来关闭或显示，有的脚本命令会提示“你身上没有戴指定物品！！！”
11. 增加脚本SHOWGAMEVALIDATEDLG，可以显示验证码输入窗口
12. 增加脚本CHANGEGAMEVALIDATESTRING，修改验证码
13. 增加防脱机验证码功能(M2-选项-功能设置-防脱机设置里开启)
14. 增加64位引擎(建议开大服的使用)
15. 增加64位微端

SHOWGAMEVALIDATEDLG 模式(0自己 1当前地图 2全服人物) 自定义验证码(该参数可以为空，如果为空时，会自动生成验证码)

CHANGEGAMEVALIDATESTRING 修改的验证码(不超过6个字符)

这个命令是在玩家输入错误，或点击换一张时使用。在OF触发[@ValidateFail]和[@ChangeValidateString]2个触发下面使用

获取人物所穿装备的自定义属性值：

GETHUNCUSTOMITEMVALUE 属性位置(-1表示10个属性全部获取,0~9 装备自定义10个属性) 绑定的属性类型(0~17 0没有绑定 1绑定AC 2绑定MAC 3绑定DC 4绑定MC 5绑定SC 6绑定MaxHP 7绑定MaxMP 8~17为10个无属性的) 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)

SETSHOWITEMMSG (0关闭，1显示)

GiveStateItem 物品名称 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6 项目7(0为正常,1为绑定) 数量

;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

[@显示随机验证码窗口]

#ACT

SHOWGAMEVALIDATEDLG 0

[@显示自定义验证码窗口]

#ACT

SHOWGAMEVALIDATEDLG 0 123456

SENDMSG 6 验证码窗口会显示123456，不超过6个字符

;验证码OF触发相关

;输入正确触发

[@ValidateOK]

#ACT

SENDMSG 6 输入的验证码正确

;输入错误触发

[@ValidateFail]

#ACT

CHANGEGAMEVALIDATESTRING 123456

SENDMSG 6 输入的验证码错误,把验证码修改成123456

;点击换一张触发

[@ChangeValidateString]

#ACT

SENDMSG 6 用户点击换一张

[@main]

#ACT

M0/S1 神话

S1.MOVEX S2 <\$USERNAME>

SENDMSG 6 S2使用的是神话这个人物的，<\$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

[2015-03-25 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”，需要同时更新。

1. 修复GiveStateItem命令

[2015-03-24 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”，需要同时更新。

1. 修复对进度条等级操作时报错的问题

2. 增加进度条名称支持显示进度条值、进度条百分比、进度条等级(详细看说明书)

3. 增加10个无属性的自定义属性(详细看说明书)

4. 增加检测自定义装备属性绑定类型的脚本命令(详细看说明书)

5. 扩展GiveStateItem命令，增加一个数量参数

[2015-03-23 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe NewopUI.Pak”，需要同时更新。

1. 修复上一版出现的问题

2. 修修改装备宝石加星为图片模式(NewopUI.Pak 530开始)

[2015-03-22 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe NewopUI.Pak”，需要同时更新。

1. 修复上一版出现的问题

2. 修修改装备自定义进度条图片静态和动态的图片素材位置(详细看说明书)

3. 自定义进度条增加一个等级参数(详细看说明书)

4. 更新后，上一版进度条数据会错误

[2015-03-21 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe NewopUI.Pak”，需要同时更新。

1. 修复自定义属性魔法值的百分比计算错误

2. 修复行会过多导致引攀会几分钟卡一次的问题

3. 修复英雄一些问题

4. 增加2种新的装备悬浮框的显示样式(M2-选项-客户端设置-装备信息显示-装备悬浮框显示样式)

5. 增加装备自定义进度条功能(类似刀魂功能)

[2015-03-18 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”，需要同时更新。

1. 修复战士自定义技能，别人看不见技能效果的问题

2. 修复不勾上显示分辨率自定义装备文本不显示的问题

3. 修复改名装备买到商店后，无法买回的问题

[2015-03-17 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”，需要同时更新。

1. 修复包裹物品多，数据会错乱的问题

2. 修复CHECKCUSTOMITEMVALUE命令无效的问题

3. 增加自定义装备属性的名称控制(M2-选项-客户端设置-自定义属性)

[2015-03-16 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe”，需要同时更新。

1. 修复装备改名，卖到商店，会恢复原名称的问题

2. 增加自定义装备文本和自定义装备属性功能。详细搜索说明书

[2015-03-08 更新:]

本次更新文件 M2Server.exe DBServer.exe 需要同时更新。

1. 修复会造成首饰盒装备和人物装备丢失的问题(如果更新过2015-03-06或2015-03-07的请立即更新以上2个程序)

[2015-03-07 更新:]

本次更新文件“人物数据扩展工具5.exe”

1. 修复转换工具没有转换个人商店数据的问题(如果转换发现没有个人商店的，重新使用新的转换工具转换一下就可以)

[2015-03-06 更新:]

本次更新文件“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe DBServer.exe 合区工具.exe 数据管理.exe”，需要同时更新。

1. 封最新外挂

2. 装备改名不在保存在EnvirItemNameList.txt里，直接保存在人物数据“Mr.DB”“HeroMr.DB”(使用转换工具，会自动处理在ItemNameList.txt的改名数据)

升级步骤：

- 1.首先关闭服务端

2.扩展人物数据前先备份数据“Mr.DB”“HeroMr.DB”“Mr200\Envir\UserData”的数据

3.更新程序“GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe DBServer.exe”

4.然后使用启动器清理NPC缓存和武器升级数据(启动器-数据清理-勾选武器升级，商店缓存，其他选项不要勾，然后点开始清理)

5.使用“人物数据扩展工具5.exe”扩展人物数据(在程序包里的，工具目录里)

6.登陆几个角色试试，看看扩展的数据有没有问题

7.如果使用过插件的，请联系插件制作商，重新使用新的API更新插件，才可以使用最新程序

[2015-02-08 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 加强OK框的检测，增加OK框里是否有物品的检测命令CheckBoxItemCount

2. 扩展删除OK框物品命令 DELBOXITEM

CheckBoxItemCount OK框编号(0~7) 物品数量(该参数只有是叠加物品时才会有效)

检测OK框中是否有物品

DELBOXITEM OK框编号(0~7) 删除数量(该参数只有是叠加物品时才会有效，如果没有全部删除掉，需要使用UpdateBoxItem命令进行刷新，否则客户端不能立即显示删除掉的数量。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)

删除OK框物品

[2015-01-28 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复任务NPC不显示

[2015-01-26 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

1. 增加人物的元素的属性值的常量<\$VALUE1>,<\$VALUE11>。英雄的<\$H.VALUE1>,<\$H.VALUE11>

2. 修复勾选优化流量后人形怪刷出来看不见衣服外观的问题

3. 修复使用刷封包工具可以刷自定义输入的 @InPutInteger @@InPutString 变量值的问题

4. 修复十步一杀鼠标指向目标时，技能不使用的问题

5. 封最新外挂

[2015-01-20 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复勾选优化流量产生的问题

2. 修复叠加物品的问题

3. 修复登录器多开的问题

[2015-01-18 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe

1. 优化降低M2流量占用(M2-选项-性能设置-勾选优化发送到网关的数据。必须更新最新2015-01-18的RunGate才能支持)

2. 修复叠加物品的问题

3. 修复归来界面内挂一些问题

4. 修复管家报毒的问题

5. 修复登录器一些问题

[2015-01-12 更新:]

本次更新文件 M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe

1. 过滤人物发送自定义颜色的聊天框信息,防止玩家冒充GM红字发信息(比如人物喊话，私聊信息，禁止使用,如:{GOM引擎官方网站: http://www.gameofmir.com|255:249})

2. 修复登陆、角色网关掉线问题

[2015-01-08 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe 合区工具.exe

需要同时更新

1. 修复战士连击的问题

2. 修复十步一杀的问题

3. 修复合区工具偶尔会丢失角色的问题

4. 修改发送屏幕滚动信息脚本命令，支持多彩色信息(使用方式和NPC的文字颜色类似)

[@main]

#ACT

MOV S1 这个是屏幕滚动信息坐标在100

SENDMOVEMSG1253251003<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>

[2015-01-06 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

1. 修复登陆器一个问题

2. 修复OK框一个问题

[2015-01-03 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe

需要同时更新

1. 修复登陆、角色网关一处误封

2. 修复登陆器自动刷新列表的问题

3. 修复M2一个BUG

4. 增加登陆器游戏音量控制(在M2-选项-客户端控制-内挂控制(二)开启或打开)

5. 封最新外挂

[2014-12-16 更新:]

本次更新文件 M2Server.exe

1. 优化英雄，人形怪、假人

[2014-12-15 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe

需要同时更新

1. 修复摆摊时，M2会有几率产生一个错误

2. 修复登陆器多开的问题

[2014-12-12 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe

需要同时更新

1. 优化登陆角色网关

2. 增加包裹物品自动放入自定义OK框的脚本命令(详见说明书)

[2014-12-10 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe LoginSrv.exe DBServer.exe

1. 修复网关被攻击会卡死的问题

2. 修复分身在安全区不主动攻击的问题

3. 修复自定义技能飞行技能的声效错误

[2014-12-02 更新:]

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

1. 修复ChangeHumAbility不加时间参数失效的问题

2. 修复月灵安全区还去攻击人物的问题

3. 内挂里增加一个禁止交易的选项

【2014-12-01 更新】

本次更新全套程序

- 修复引擎一个错误，会导致装备备注、套装备注、查看别人装备等等信息会不显示或引擎卡死的问题
- 降低引擎CPU占用
- 增加野蛮冲撞是否可以麻痹目标的选项

【2014-11-28 更新】

本次更新全套程序，必须同时更新才可以(包括各种网关，M2，登陆器等等，如果使用微端的也要更新)

- 修复月灵会攻击尸体的问题
- 修复自定义OK框一个问题
- 修改AP插件的消息号等等代码，如果使用了插件，先要更新插件才能更新程序，否则插件会有问题
- 增加支持MDB格式Access数据库(Magic.DB,Monster.DB,StdItems.DB)，
程序工具目录里有BDC数据转换成MDB格式Access数据库的工具，
转换后就不需要DBC2000了，可以卸载了，启动器里勾选使用Access数据库配置一下就可以
- 封最新外挂

【2014-11-15 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 增加非沙巴克成员小退是否回城的选项(M2-选项-功能设置-其他控制2)
- 修复已知BUG

【2014-11-08 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe 合区工具.exe

- 修改自定义技能，辅助技能中增减属性的计算方式
- 增加合区工具可以自动清除数据
- 优化英雄：人形怪、假人

【2014-11-06 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复斧头骷髅不显示血条的问题
- 修复摆摊还是会出假物品的问题
- 修复内功怪获取经验不正常
- 修复合击有几率失败的问题
- 修改英雄在没有攻击目标情况下也会使用魔法盾和召唤宝宝
- 增加使用Alt+R刷新人物包裹时，如果英雄在线也会同时刷新英雄包裹
- 优化英雄，人形怪、假人
- 封最新外挂

【2014-11-03 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复镜像地图释放时M2会报错
- 优化英雄：人形怪、假人
- 增加英雄，人形怪、假人支持新技能 纵横剑术、十步一杀、冰镰术、冰霜群雨、裂神符、死亡之眼
- 增加假人支持连击

【2014-10-24 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复M2运行几天后会造成怪物无敌的问题
- 目前就360是杀毒，其他杀毒软件检测正常，具体还不知道怎么回事。(登陆器支持自主签名，有条件的用户，可以自己签名免杀。)

【2014-10-21 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe

- 修复xp sp3之前的系统登陆会出错
- 修复pak不读取的问题

【2014-10-20 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复一些老的登陆器皮肤导入看不到的问题
- 修复ADDMPGATE在镜像地图使用的问题
- 封最新外挂

【2014-10-18 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复有的登陆器皮肤显示错误的问题
- 修复机器码会重复的问题
- 修复ADDMPGATE失效的问题
- 修复摆摊会刷物品的问题
- 修复刷属性的问题
- 修复宝宝攻击的头顶伤害无效的问题
- 封十彩外挂

【2014-10-14 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

- 修复BUG
- 封十彩外挂

【2014-10-12 更新】

本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe Dobserver.exe

- 修复不能创建人物的问题
- 修复pak会读取不了的问题

【2014-10-11 更新】

本次更新文件 全套程序

- 修复上一版出现的BUG

【2014-10-10 更新】

本次更新文件 全套程序

- 修复BUG
- 修复不读取pak补丁的问题
- 修复WML编辑器导入导出PNG格式的问题
- 封十彩外挂
- 增加动态创建镜像地图
- 修改CreateNpc脚本命令

动态地图相关

ADDMirrorMap ABCDEF

格式：**AddMirrorMap ABCDEF**

功能：动态创建一个镜像地图

说明：创建成功后，人物D99变量返回1，否则返回0

A. 原地图编号，在地图配置文件中存在的地图！

B. 新地图编号，临时使用的地图编号，就和镜像地图功能一样！

C. 新地图名，这里指客户端显示的名字。

D. 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递至E参数设置的地图

E. 人物退出时返回的地图编号

F. 小地图编号

DelMirrorMap

格式：**DelMirrorMap 地图名**

功能：删除动态创建的镜像地图

MirrorMapTime

格式：**MirrorMapTime 地图名 时间 (单位：秒)**

功能：设置/获取镜像地图的时间

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

CheckMirrorMap

格式：**CheckMirrorMap 地图名**

功能：检测镜像地图是否已经创建

CreateNPC NPC名字 地图 坐标X(-1时随机坐标) 坐标Y(-1时随机坐标) 外观 脚本文件 脚本文件是否要加上地图名称(例如设置为0时脚本文件必须带“3”如：“传送员-3.b4” 设置为1时脚本文件不需要带“3”如：“传送员.b4”)

【2014-09-27 更新】

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe WML编辑器.exe

- 修复GiveStateItem命令一个问题

2. 修复上一版更新导致wdl格式的素材微端不更新的问题
3. 修复WML编辑器转换13周年界面素材有黑边的问题(可以转换成pak或导出PNG格式，就不会有黑边)

[2014-09-24 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复绑定和非绑定的物品不能叠加
2. 修复技能防御百分比没效果
3. 修改 TakeBagItem 脚本命令
4. 封十彩外挂

一键回收包裹物品的脚本命令
格式:

TakeBagItem 物品名称(支持多个物品) 收取数量 每个物品增加元宝值 每个物品增加金币值 每个物品增加泡点值 每个物品增加泡点经验值 变量(保存实际回收的物品数量) 聚灵珠经验(为空或0时不增加聚灵珠经验 1时同时聚灵珠经验)

[@main]

#ACT

TakeBagItem 木剑[布衣(男)]/布衣(女) 46 0 0 0 10000 N10
SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个木剑, 布衣(男), 布衣(女), 价格为10000经验

[2014-09-19 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复13周年界面编辑后不能保存的问题
2. 修复其他BUG
3. 封十彩外挂

[2014-09-08 更新:]

本次更新文件 M2Server.exe

1. 修复集成自定义技能数据的问题，需要使用新的M2重新生成集成的数据，然后使用登陆器配置器集成

[2014-09-07 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复内功怪一个问题
2. 修复风盾采集问题

[2014-09-05 更新:]

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复新的行会管理一个问题
2. 修复其他BUG
3. 增加登陆器闪退修复工具(需要更新最新登陆器，修复后才能生效)

[2014-09-03 更新:]

本次更新文件 M2Server.exe

1. 修复M2一个问题

[2014-09-02 更新:]

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe 数据管理.exe

1. 修复新的行会管理一个问题
2. 数据管理工具，在增加一个等级排行查看
3. 帐号服务器增加一个是否开启远程账号管理工具的选项

[2014-09-01 更新:]

本次更新文件 全套程序
需要同时更新

1. 修改登录器补丁自动(如果是压缩文件登录器每次启动都会解压，防止补丁被破坏。非压缩文件，每次启动登录器也会比对文件的MD5值，检测是否需要更新)
2. 修复多机负载配置工具一个问题
3. 修复复合工具一个问题
4. 修复偶尔有杀不死怪物，人物登陆不了的问题
5. 修复有时候BOSS怪物会不停的刷的问题
6. 修复装备技能威力对人物无效的问题
7. 修复其他BUG
8. 增加脚本命令修理城墙，攻城结束才能使用，攻击期间无效。RepairWall
9. 增加数据管理工具，人物金币元宝等各种数据大小的排行
10. 增加远程账号管理工具
11. 增加盛大的行会管理系统(M2-功能设置-其他控制(2)，登陆器配置器不能勾选归来版或外传版，这2个界面不支持新行会界面)
12. 增加禁止传送捡取装备的选项(M2-功能设置-其他控制(2))
13. 增加野蛮冲撞、擒拿手同等级禁止使用的选项
14. 封已知外挂

RepairWall 城墙(1左 2中 3右)

[@main]

#act

RepairWall 1

RepairWall 2

RepairWall 3

[2014-08-15 更新:]

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe

1. 修复在线改名系统一个问题

[2014-08-14 更新:]

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe

1. 增加在线改名系统
2. 修改风盾验证方式(如何使用，到风盾客服那问)
3. 封十彩外挂

-----人物在线改名-----
[@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

QUERYHUMANNAMEEXIST 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

CHANGEHUMANNAME S2

QFunction-0.btl脚本相关触发

[@QueryingHumanName]

正在查询请稍后。。。\\

<关闭/@exit>

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

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

[@ChangeHumNameOK]
#ACT
这个命令是用来修改，你的变量保存文件和人物名称列表文件里面的人物名称的，如果没有这些可以不使用这个命令
这个命令也只能放在这个地方，放其他地方无效
CHANGEHUMANNAMEFILE .\QuestDiary\变量文件\HCCQASave.txt
CHANGEHUMANNAMEFILE .\QuestDiary\会员名称.txt
#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]>

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

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

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

【2014-08-11 更新:】
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 增加全局变量管理(M2-管理-全局变量)
2. 修改挖矿触发，不管有没有挖到矿都会触发
3. 修复毒素武器，使目标中毒后，还会回血的问题
4. 修复延迟暗杀的问题

【2014-08-08 更新:】
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

1. 修复自定义怪物半月攻击无效的问题
2. 修复免Shift键砍人时的问题(经测试盛大免Shift键砍人，是鼠标点击松开后才开始攻击。M2-选项-客户端设置-盛大免Shift键勾上就可以)
3. 增加宝宝可以升级到最高等级的限制(M2-功能设置-宝宝升级)
4. 增加可以发送国家信息的最低等级控制
5. 封十彩外挂

【2014-08-05 更新:】
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

1. 封十彩外挂

【2014-08-02 更新:】
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

1. 修装备加星，每行10个星星，超过10个星星自动换行。
2. 内挂增加一些选项
3. 修复人物外观无补丁时候点击不了的问题
4. 修复其他问题
5. 封十彩外挂

【2014-07-29 更新:】
本次更新文件 M2Server.exe

1. 修复人形怪攻击力不正常的问题

【2014-07-28 更新:】
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe

1. 修复报毒的问题
2. 修复如果使用UI编辑器修改聊天框组高时，文字背景绘制的问题

【2014-07-26 更新:】
本次更新文件 M2Server.exe

1. 修复怪物秒人的问题

【2014-07-25 更新:】
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

1. 修复顶戴花翎的问题
2. 修复怪物说话的问题
3. 修复出售或修理装备时没有金币数量改变没有声音

【2014-07-24 更新:】
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe Rungate.exe 多机负载配置工具.exe

注意：不能只更新登录器或网关或引擎，这三个程序必须同时更新，否则登录会黑屏

1. 修复地图读取问题
2. 修复行会编辑有机率会乱码的问题
3. 修复双击英雄包袱的手镯或者戒指有一边穿不上的问题
4. 修复多机负载配置工具一个问题
5. 修复顶戴花翎副本命令SetIcon增加一个参数，是否仅自己可以看见
6. 扩展收费功能首饰盒和宝石镶嵌

首饰盒改动：

首饰盒支持CheckItemW TakeW AutoTakeOnItem AutoTakeOffItem

AutoTakeOnItem 装备名称 装备位置(30~41 是首饰盒的位置代码)
AutoTakeOffItem 装备位置(30~41 是首饰盒的位置代码)

[@TakeOnX]
首饰盒穿装备触发 X值=30~41

[@TakeOffX]
首饰盒脱装备触发 X值=30~41

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(1))

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

宝石镶嵌改动：

宝石的Shape值(0~4)显示出5个不同颜色的镶嵌宝石。在必备补丁NewopUI.PAK的301~305
宝石的Shape值如果设置为255，镶嵌后会显示宝石DB的Looks的。也就是DnItems里面的素材

宝石DB库的字段Reserved=0时 Ac2 Mac2 DC2 MC2 SC2 HP MP字段的值是增加的对应的7个基本属性的值
宝石DB库的字段Reserved>0时Ac2Mac2DC2MC2SC2HPMP字段的值除以100，为人物各属性的倍数，例如Ac2设置为110，人物的防御=110/100*200=220

- 修复登录器误报的问题
- 修复爆金币的问题

[2014-05-28 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

- 修改THROWITEM命令
- 修复141、182装备的经验倍数计算错误
- 修复内挂挂机一个问题
- 增加麻痹或冰冻后是否允许传送的选项(M2-功能设置-其他设置(2))
- 增加复活后多长时间才可以使用传送的选项(M2-功能设置-其他设置(2))
- 封最新十彩外挂

THROWITEM地图名称 X坐标 Y坐标 范围 物品名称 数量|时间 是否掉落提示(0不提示,1提示)

[2014-05-22 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

- 修复称号的问题
- 修复清理怪物的问题
- 修复鼠标指向目标，偶尔会乱图的问题

[2014-05-21 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe DBServer.exe
需要同时更新

- 修复登录器一个微端更新的问题
- 修复时装DB里设置翅膀不显示的问题
- 修复苹果和无极真气冲突的问题
- 优化登录器内存占用
- 增加时装生效时是否显示发型外观(M2-功能设置-其他设置)
- 增加归来版登录器也支持称号

[2014-05-20 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe
需要同时更新

- 修复有个特效特效会闪的问题
- 修复雷霆剑法的问题
- 修复反弹伤害威力和暴击威力倍数计算错误的问题
- 优化登录器内存占用
- 增加灵魂火符攻击威力设置

[2014-05-18 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe
需要同时更新

- 重新购买的新的数字证书，解决商业登录器报毒问题
商业登录器分成2种：
 - 有数字签名的可以防止杀毒软件误报(不支持登录器插件，不支持捆绑补丁)
 - 无数字签名的(支持登录器插件，支持捆绑补丁)
- 增加多机负载配置工具
- 封最新十彩外挂

[2014-05-15 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe RunGate.exe
需要同时更新

- 修复无极真气有些情况下会加0点的问题
- 修复重新加载NPC一个问题
- 修复叠加物品价格计算错误
- 修复报毒的问题

[2014-05-12 更新:]

本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe
需要同时更新

- 修复无极真气会叠加属性的问题
 - 修复一个叠加物品的问题
 - 修复聚灵珠超过设置等级时，还可以释放经验的问题
- [2014-05-08 更新:]**
- 本次更新文件 GameOfMir引擎帮助文档.chm GameOfMir登录器生成器.exe GuiEditDll.dll M2Server.exe LogDataServer.exe LoginSrv.exe
需要同时更新
- 修复摆摊有假物品的问题
 - 修复合击，引擎的仇恨导致没有攻击威力
 - 修复战士使用连击技能时会少使用一个技能的问题
 - 修复行会公告编辑框不能移动的问题(公告编辑和封号编辑窗口做了修改，如果使用过UI编辑器编辑过这个的，需要对封号编辑窗口编辑一下)
 - 修复一些脚本命令调整极品属性不支持21位的问题
 - 修复其他问题
 - 加强封挂能力
 - 增加商品购买叠加物品时可以输入购买数量(商业版支持)
 - 增加冰咆哮、灭天火的威力倍数控制
 - 增加登录器打开自动选择哪个区的功能(详见列表格式)
 - 修改解包配置文件支持解包数量设置(EnvnUnbindList.txt)

列表格式：

[Server]
;标题|服务器标题|服务器名称|服务器IP|服务器端口|是否自动展开(0不展开, 1自动展开)|微端IP|微端端口(0表示不使用微端)|安全盾防火墙端口(0表示不使用防火墙)|防火墙类型, 0=安全盾防火墙 1=风盾
0=电信服务器|热血传奇7008|传奇归来7008|127.0.0.1|7008|1|127.0.0.1|0|0
1=网通服务器|传奇归来7000|传奇归来7000|127.0.0.1|7000|1|127.0.0.1|0|0

[Setup]
公告地址=http://www.gameofmir.com
官方首页=http://www.gameofmir.com
客户服务=http://www.gameofmir.com
刷新速度=360
自动刷新=0

自动选择游戏区=电信服务器|传奇归来7000|传奇归来7000

;增加这里的输入前面三个名称，登录器打开就会自动选择这个区，如果只输入“电信服务器”就会自动展开“电信服务器”这一项
;例如：自动选择游戏区|电信服务器 就会自动展开“电信服务器”输入完整的前面三个名称就会自动选择这个区
;为空时，当然就不会自动选择任何区。

新的解包配置文件 EnvnUnbindList.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EnvnUnbindList.txt:

;物品DB字段Anicount的值 物品名称 解包数量 物品种类(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

很多人说，不能解包，或者乱吃包裹里的物品
这是由于捆绑DB设置错误或者EnvnUnbindList.txt这个文件配置错误导致的，
设置错误，会导致无法正常吃药、解包，及时雨内挂里看不到吃药的物品
特别是其他版本转换过来的会出现这样的问题。

如果出现以上问题，可以使用启动器捆绑DB转换一下。如果还不能正常，就手动按照以下规则修改你的DB。

捆绑物品的DB格式：

客户端自动解包配置，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

[2014-04-30 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe GuiEditDll.dll M2Server.exe

- 修复人形怪不爆物品的问题
- 增加UI编辑器支持ui_common.wzl ui_n.wzl nselect.wzl(解决黑边的问题)
- 增加添加行会成员时自动输入对面人物的名称
- 增加平行会战区区范围设置(M2-功能设置-其他设置)

[2014-04-29 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe 插件API代码

- 更新客户端插件API代码，使用客户端插件需要使用新代码编译后才能支持新登录器

[2014-04-28 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复祈祷失效的问题
- 修复183攻击计算错误
- 修复物品修理价格计算错误
- 修复@LeaveGroup触发失效的问题

[2014-04-23 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复自动解包的问题
- 修复一些物品的价格计算错误

[2014-04-22 更新:]
本次更新文件 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复TakeOnItem穿装备命令英雄使用时包裹还有残留
- 修复CHANGEITEMADVALUE命令的问题
- 修复人物数据扩展工具4.exe转换后称号和可保存变量没有转换
- 修复极品属性不能超过255的问题(M2-参数设置-游戏选项(1)然后物品装备里的极品才可以支持255以上)
- 修复攻击剑术攻击超过21亿会出现负数的问题

[2014-04-21 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复属性的问题
- [2014-04-20 更新:]**
全套程序全部更新，需要同时更新，需用“人物数据扩展工具4.exe”扩展人物数据
先备份数据“Mr.DB”“HeroMr.DB”“Mr200EnvirUserData”的数据
然后清除NPC缓存和武器升级数据，然后更新全套程序
 - 增加支持盾牌支持外观和盾牌外观特效(商业版支持),盾牌和武器不一样，不分男女，每一个盾牌需要600张图片就可以，补丁在程序包里)
 - 增加属性AC Mac DC MC SC 支持21亿，支持人物、怪物、装备，装备极品属性(商业版支持)
 - 增加自定义特效是否分男女，也就补丁需要1200一组，还是600一组的特效图片(商业版支持)
 - 增加元素属性的攻击力倍数和反彈威力倍数的控制(M2-选项-物品装备-新增属性)(商业版支持)
 - 增加自定义等级属性(商业版支持)
 - 增加网关日记记录
 - 修复一个使用物品的错误
 - 修复二次捆绑物品不能自动解包的问题
 - 修复使用封包触发脚本刷物品的问题
 - 修复套装附魔无效的问题
 - 修复其他BUG
 - 修改183攻击威力倍数物品的算法
 - 修改定制功能绑定授权文件Key.db，在我这买过定制功能的，如果要使用新引擎，可以过来免费更换授权文件Key.db

[2014-03-28 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复无极真气不能升级的问题。
- 修复内挂里的战士自动使用烈火、开天斩等有时候会失效的问题
- 修复内挂挂机时，战士攻击速度会变慢的问题
- 修复声望装备，声望不够时，不显示红色
- 修复自定义技能一个问题
- 修复人物加后缀封号后，内挂配置无法保存
- 修复内功怪的问题
- 加强商业登录器封挂能力
- 增加一个禁止交易的地图参数NODEAL

[2014-03-19 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe

- 修复上一版脚本命令DelayGoto失效的问题，只需更新M2，其他不需要更新。

[2014-03-18 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe GuiEditDll.dll M2Server.exe

需要同时更新

- 修复诅咒术的问题
- 修复人形怪挖物品的问题
- 修复物品规则里禁止英雄使用的规则无效的问题
- 修复<SDATETIME>显示错误
- 修复武器特效，在狂暴连击时的问题
- 修改无极真气的计算方式
- 优化引擎可以长时间不重启，会导致宝宝叛变
- 加快连击技能之间的停顿时间

[2014-03-12 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe GuiEditDll.dll M2Server.exe

需要同时更新

- 修复一个复制装备的问题
- 修复UI编辑器一个问题是
- 修复噬魂沼泽的问题
- 修复元素一个问题
- 修复宝箱叠加物品的问题
- 修复符神的问题
- 修复怪物不走直线的问题
- 修复自定义OK框，显示装备信息，只能是悬浮式显示(关闭悬浮可以在包裹下面显示)。
- 修改CONFERTITLE命令
- 加强商业登录器封挂能力
- 增加自由飞技能的强大威力倍数设置
- 增加行会成员的职位信息过滤
- 增加一个多线程发送数据的选项(M2-选项-性能设置。以前引擎默认就是多线程发送的，多线程发送效率会高一些，但是CPU占用会高一些，在线人物不多想多开区的，可以关闭该选项)

新格式:
CONFERTITLE 崩峰战神 1 为1激活为当前使用的称号

[2014-02-22 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

- 修复元素的问题
- 修复一些外挂封不了的问题，加强商业登录器封挂能力
- 增加人物移动是否自动绕障碍物的选项(M2-选项-客户端设置-内挂控制)
- 增加破防御是否开启的选项
- 增加称号无需激活，属性也可以生效，详细查看说明书(原来的只有设置成当前的称号的那个称号的属性才会叠加到人物)。

[2014-02-18 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm 必备补丁(NewspUI.Pak)合区工具.exe 数据管理.exe GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe

需要同时更新

1. 修复怪物不爆物品(商业版引擎没有这个问题)
2. 修复全体模式不能攻击自己的宝宝
3. 修复称号一些问题
4. 修复聚灵珠加经验不触发@GetExp的问题
5. 修复AddAttacksabulAI攻城命令的问题
6. 修复合区工具一个问题
7. 修复登录器自动生成挂机点的问题
8. 增加数据管理可以对T变量和U变量值查看修改功能
9. 增加SCENEVIBRATION屏幕震动脚本命令(商业版支持)
10. 包裹增加整理包裹的按钮(如果不必要或者位置不对,可以在登录器配置的UI编辑里,对这个按钮坐标调整或隐藏)

屏幕震动命令格式:
SCENEVIBRATION 模式(0~4, 0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)

[2014-04-16 更新:]
全套程序全部更新, 需要同时更新, 需要“人物数据扩展工具3.exe”扩展人物数据
先备份数据“MrDB”“HeroMrDB”“Mr200EnvironUserData”的数据
然后清除NPC缓存和武器升级数据, 然后更新全套程序

1. 修复动态IP的问题
2. 修复自定义OK框删除后不能立即消失的问题
3. 增加NPC远程脚本支持怪物爆率, 支持脚本中的CALL的脚本远程(商业版支持)
4. 增加可以保存在人物数据库的字符串变量T(0~49)字符串长度最大1000(商业版支持, 免费版可以使用, 但是不能保存)
5. 增加可以保存在人物数据库的可保存数字变量U(0~49)值的范围正负21亿(商业版支持, 免费版可以使用, 但是不能保存)
6. 增加称号功能(商业版支持, 详见说明书)
7. 增加技能破防百分比(商业版支持)

[2014-01-18 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr引擎控制器.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe DBServer.exe
需要同时更新

1. 修复SETAUTOGETEXP脚本命令的问题
2. 修复SetSuckDamage脚本命令的问题
3. 修复ChangeModeEx脚本命令无法冰冻目标的问题
4. 修复会提示[RunDB]保存人物数据超时...(需测试)
5. 修复M2查看在线人物, 排序会报错的问题
6. 修复其他BUG

[2014-01-08 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm GameOfMr引擎控制器.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe GuiEditDII.dll
需要同时更新

1. 修复刷怪不准确的问题
2. 修复自定义技能一个问题
3. 修复UI编辑器读取自定义素材一个错误
4. 修复可以抗拒安全区的宝宝
5. 修复护身显示蓝血的选项不保存的问题
6. 修复其他BUG
7. 修改MonGenEx刷怪命令
8. 增加脚本命令OpenShopDlg打开个人商店窗口和打开商铺脚本命令OpenSndaShopDlg(商业版支持)

打开商铺脚本命令
[@main]
#ACT
OpenSndaShopDlg

打开个人商店脚本命令
OpenShopDlg 类型(0所有商店列表 1我的商店列表)

[@main]
#ACT
OpenShopDlg 0

脚本命令刷怪
格式:
MonGenEx 地图文件名称 XY 怪物名称 范围 数量 是否内功怪物(0否,1是) 名称颜色(0~255) 国家名称(属于哪个国家的怪物, 没有可以为空) 同一个国家玩家是否可攻击怪怪物(0不可以,1可以)
最后2个参数是国家怪物设置, 如果没有可以留空

[@main]
#if
#act
MonGenEx 3 330 330 白野猪 12 10 0 255

[2014-01-03 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm 必备补丁(NewopUI.Pak) M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe LogDataServer.exe
需要同时更新

1. 修复物品寄售时, 金刚石不减的问题
2. 修复套装属性增加百分比的计算方式
3. 增加护身生效时, 蓝血条显示(蓝血条在必备补丁里00177, 商业版支持)
4. 增加走路和跑步触发
5. 日记服务器, 增加一个日记查询

走路和跑步触发
QFunction-0

[@Run]
#SAT
你在跑步

[@Walk]
#SAT
你在走路

[2013-12-26 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
需要同时更新

1. 修复顶戴花翎的问题
2. 修复元素属性一个问题
3. 修复神秘人摆摊无法点击, 无法打开自己的个人商店
4. 增加支持Hair3.wzl的斗笠
5. 增加支持Npc3.wzl Npc4.wzl。代码226~272, 查看说明书
6. 增加登录器是否读取本地列表的选项

斗笠相关数据
StdMode = 16
AniCount 0戴上后显示头盔的内观 1戴上后不显示头盔的内观
Shape 0~7 Hair2
Shape 8~9 Hair3 目前Hair3只有2个斗笠, 如果增加, Shape值依次增加就可以支持
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.
神秘人显示可以在M2中设置-功能设置-其他设置
563斗笠一:16:0:10:0:0:1188:6000:0:1:0:0:0:0:0:0:0:0:44:5000:5:2550:.....
564斗笠二:16:1:10:0:0:1587:6000:0:0:1:0:0:0:0:0:0:44:5000:5:2550:.....
565斗笠三:16:2:10:0:0:2080:6000:0:0:0:1:0:0:0:0:44:5000:5:2550:.....
566斗笠四:16:3:10:0:0:2081:6000:0:0:0:1:0:0:0:44:5000:5:2550:.....
567斗笠五:16:4:10:0:0:2422:6000:0:0:0:0:0:0:0:1:0:44:5000:5:2550:.....
568斗笠六:16:5:10:0:0:2522:6000:0:0:0:0:0:0:0:1:0:44:5000:5:2550:.....
569斗笠七:16:6:10:0:0:2768:6000:0:0:0:0:0:0:0:1:0:44:5000:5:2550:.....
570斗笠八:16:7:10:0:0:3356:6000:0:1:0:0:1:0:0:0:44:10000:5:2550:.....
571斗笠九:16:8:10:0:0:3890:6000:0:1:0:0:1:0:0:0:44:5000:5:2550:.....
572斗笠十:16:9:10:0:0:4266:6000:0:0:1:0:0:0:0:0:44:5000:5:2550:.....

[2013-12-24 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm WIL编辑器.exe RunGate.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
需要同时更新

1. 修复毒素武器的问题
2. 修复登录器一个误报问题
3. 修复登录器不能播放插件的问题
4. 修复物理伤害减少无效的问题
5. 修复自动穿装备一个问题
6. 修复英雄一个问题
7. 重新编写物品寄售交易系统
寄售数据已经修改, 更新M2后会自动升级老的数据, 更新M2前先备份寄售数据, 防止更新后的数据出现问题
寄售数据 D:\MrServer\Mr200\EnvironUserData\UserData.dat

8. 修改顶戴花翎命令，增加一个速度参数，NPC和怪物的顶戴花翎同样增加一个速度参数

9. 增加套装属性支持上限和下限分别控制

10. 增加占领沙巴克触发

功能：占领沙巴克触发

QFunction-0

[@GetCastleX] X表示城堡编号

[@GetCastle0]

#IF

#SAY

沙巴克已经被占领

SetIcon 位置(0-9) WML文件序号 图片序号(0-65535) X(为空时默认X=0) Y(为空时默认Y=0) 播放张数(为空时默认张数=1) 播放效果(0普通 1特效) 播放速度(毫秒，为空时速度为300毫秒)

【2013-12-16 更新】

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm WML编辑器.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

需要同时更新

1. 修复M2勾选麻痹允许使用魔法的选项无效的问题

2. 修复开通元宝交易时不提示的问题
3. 修复脚本命令 MessageBox 的问题
4. 修复内挂机捡物的问题
5. 修复千里传音信息不能有空格的问题
6. 修复WML读取的问题
7. 修复其他BUG
8. 修照行会名称和沙巴克名称的长度限制60个字符
9. 优化登录器启动速度
10. 增加支持最新安全盾防火墙(旧的不在支持)
11. 增加个人商店和摆摊的交易货币控制
12. 增加M2是否发送物品备注，套装备注，自定义怪物配置，自定义技能配置等

不发送时可以集成到登录器，可以减少登录游戏时的流量

【2013-12-04 更新】

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe

1. 修复火龙神的问题

2. 修复英雄，假人，人形怪不召唤宝宝的问题

3. 修复ChangeModeEx命令(12冰冻 13蛛网攻击 18麻痹攻击)

4. 增加聊天框上面一排按钮的整体坐标微调和聊天框微调

[@Main]

#ACT

ChangeModeEx 12 10 5 3

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

SENDMSG 6 10秒内攻击目标，可以使目标蛛网，蛛网机率5(数字越大机率越低)，蛛网时长3秒

ChangeModeEx 18 10 5 3

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

【2013-12-03 更新】

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameOfMr引擎控制器.exe

需要同时更新

1. 修复一个怪物内存错误

2. 修复M2一个内存泄漏

3. 修复挑战一个问题

4. 修复登录器一个内存错误

5. 修复祖玛雕像类怪物苏醒缓慢的问题

6. 修复使用毒素或麻痹武器，攻击非敌对关系目标可以中毒或麻痹的问题

7. 修复内挂吃药提示超速

8. 修复自动回复的问题

9. 优化M2启动速度

10. 重新编写内挂机(商业版支持保存挂机参数设置)

11. 增加182和183经典翻倍和攻击翻倍装备计算持久使用DB库的持久计算的选项

12. 增加爆物品数量的保存功能(M2查看-列表信息-怪物爆物品，商业版支持)

13. 增加DB库里元素归属。使用最新启动器会自动检测并且创建元素需要的字段(商业版支持\Value1~\Value20 字段分别对应元素)

14. 增加PASSWORDLOCKSYSTEM脚本命令。(M2-选项-功能设置-密码保护)

15. 修改ChangeModeEx命令(11-19新模式，商业版支持)

格式: ChangeModeEx 模式(1-10) 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

//11 禁锢(释放一个类似困魔咒的光圈，故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

[@Main]

#ACT

ChangeModeEx 11 10 3

SENDMSG 6 你被禁锢10秒

ChangeModeEx 12 10

ChangeModeEx 13 10

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

SENDMSG 6 你被麻痹了

ChangeModeEx 19 10

SENDMSG 6 护身，有效10秒

【2013-11-18 更新】

本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe LoginSrv.exe

需要同时更新

1. 修复会提示超速创建帐号的问题

2. 修复会自定义怪物无视防御对怪物无效的问题

3. 修复CheckItemDuration脚本命令错误

4. 修复地图参数Safe Fight 客户端不显示安全和战斗的图标

5. 修复自定义技能一些问题

6. 修复连击一个问题

7. 修复爆物品一个问题

8. 修复几处内存错误

9. 修复其他问题

10. 修改脚本命令 StartAutoPlayGame，支持自动生成挂机点(商业版支持自动生成挂机点)

11. 修改其他细节

12. 增加Tab键获取角色名称的控制选项(选项-客户端设置-内挂控制)

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
```

[2013-11-08 更新:]
本次更新文件 GameOfMr引擎帮助文档.chm M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe DBServer.exe LoginSrv.exe NewopUI.Pak
需要同时更新

- 修复聚灵珠杀怪不增加经验的问题
- 修复SendCenterMsg命令替换模式无效的问题
- 修复物品会爆到NPC脚下的问题
- 修复会提示数据库服务器有时候会异常重启的问题
- 修复@Reconnection命令的问题
- 修复登录器一处内存泄漏
- 修复内挂挂机的一个问题
- 修复交易一个问题
- 修复限时物品一个问题
- 修复使用命令@ForcedWallconquestWar攻城的问题
- 修复其他BUG
- 增加拾取物品速度控制(选项-客户端设置-内挂控制)
- 增加UI可以偷懒交易人物名称和金币、包裹金币的坐标
- 增加英雄包裹也可以使用聚灵珠
- 增加自定义特效增加一个新的选项。用于一些特效图片大小不一样,导致绘制的效果走动的问题(例如: StateEffect.wz 开始图片: 720 张数: 26)
- 增加自动义召唤技能,重复召唤回到人物身边的选项
- 增加分身术召唤间隔
- 修改自定义怪物声音
- 修改setautogetex脚本命令(详见说明书)
- 优化一些可能会导致出错的代码

[2013-10-30 更新:]
本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
需要同时更新

- 修复自定义技能一些问题
- 修复内挂挂机登录器还是会卡死的问题
- 修复天使翅膀设置不保存的问题
- 修复NPC商店的问题
- 修复@killSlave触发失效的问题
- 修改CHANGEEXP命令

调整用户经验
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)

[2013-10-26 更新:]
本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 优化英雄、假人、人形怪智能
- 完善自定义技能
- 增加天使翅膀设置(M2-功能设置-其他控制)
- 增加彻地钉攻击范围控制
- 修复圣兽攻击效果错误
- 修复内挂挂机登录器偶尔会卡死的问题
- 修复IsHigh命令失效的问题
- 修复其他BUG

圣兽一:140;54;270;48;1;0;1;350;0;25;20;25;30;0;0;20;30;0;1;0;0;
圣兽一:141;55;271;48;1;0;1;350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;0;
圣兽二:142;54;272;48;1;0;1;350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;0;
圣兽二:1;143;55;273;48;1;0;1;350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;0;
圣兽三:144;54;274;48;1;0;1;350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;0;
圣兽三:1;145;55;275;48;1;0;1;350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;0;

[2013-10-21 更新:]
本次更新文件 全套程序全部更新
必须同时更新, 否则无法正常游戏

- 修复自定义技能一个问题
- 修复自定义OK框一个问题
- 修复takecheckitem 命令无效

[2013-10-20 更新:]
本次更新文件 全套程序全部更新
必须同时更新, 否则无法正常游戏

- 增加动态IP功能
- 增加龙影剑法和逐日剑法是否按键立即释放的选项
- 增加自定义技能(M2-查看-列表二-自定义技能。免费版不能保存配置信息)
- 优化脚本加载速度
- 修改自动刷新列表时, 不重复验证安全盾
- 修复双IP多机负载的问题
- 修复英雄的问题
- 修复挑战一个问题
- 修复启动器一个问题
- 修复怪物血量的问题

[2013-10-12 更新:]
本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe RunGate.exe GameOfMr引擎控制器.exe
必须同时更新, 否则无法正常游戏

- 优化脚本加载速度
- 修复英雄连击的一个错误
- 修复挑战一个问题
- 修复启动器一个问题

[2013-10-08 更新:]
本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe WML编辑器.exe RunGate.exe GameOfMr引擎控制器.exe

- 修复脚本加血的问题
- 修复PNG格式加亮的问题
- 修复WML编辑器一个问题
- 修复其他问题
- 增加IMM类型支持绘制PNG格式图片
- 增加聊天框、输入框、快捷物品框坐标微调控制(商业版)

[2013-09-28 更新:]
本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
需要同时更新

- 修复默认内挂卷轴小盾保护失效的问题
- 修复创建快捷方式方式的问题
- 修复行会封号的问题
- 修复自定义怪物一些问题
- 修复速度的问题
- 修复有时候会没有声音
- 修复加亮太亮的问题
- 修复英雄灭天火魔法数据库错误
- 优化加载套装列表的速度
- 修改自定义OK框, 没有放入装备时, 鼠标移动显示信息
- 增加自定义怪物攻击威力计算可以指定字段DC、MC、SC
- 增加物品规则禁止捡取、下线必掉、丢弃消失
- 增加分身术是否显示主人名称的后缀
- 增加支持42亿(商业版)
- 增加装备属性悬浮框显示位置跟随鼠标(商业版)

自定义OK框

<ITEMBOX\N:F:MX:Y:WH:S:T>\
N=编号(0-7)
F=OK框的背景的WL序号, -1时不绘制背景
M=OK框的背景的图片序号
XY=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

[@main]
请放入需要升级的装备
<ITEMBOX0:2:117:20:10:76:10,11:254#只允许放入衣服^251#www.gameofmir.com>\\|
<ITEMBOX1:2:117:96:10:76:254#所有物品都允许放入^251#www.gameofmir.com>|

UNALLOWITEMINTOBOX
禁止放入命令, 在OK框里放入物品时触发使用

ReturnBoxItem (0-7)
OK框物品返回到包裹

自定义OK框放入物品后在当前NPC脚本中触发, X值为0-7

[@itemintoBoxX]
#ACT
;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
UNALLOWITEMINTOBOX

例:

[@main]
请放入需要升级的装备
<ITEMBOX0:2:117:20:10:76:76>\\\\\\\\

<开始升级@开始升级>

[@开始升级]

#IF
;检测名称不等于空时OK框中有物品,也可以检测其他参数
NOT Equal <\$BOXITEM[0].NAME>

#ACT
;关联到OK框物品,才可以使用脚本命令修改自定义OK框中的物品
SetUpgradeItem 0

;修改该OK框物品的名称颜色 -1表示是OK框
CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改OK框物品星星数量 -1表示是OK框
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;刷新到客户端
UpDateBoxItem 0

;物品返回到包裹

ReturnBoxItem 0
SENDMSG 6 装备升级成功
#ELSEACT
SENDMSG 6 请放入需要升级的装备

【2013-09-22 更新】

本次更新文件 NewopUI.Pak M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe 合区工具.exe
需要同时更新

- 修复UI保存保存修改按钮失效的问题
- 修复使用900 X600分辨率的问题
- 修复强化技能威力的问题
- 修复纵横剑术的问题
- 修复自定义OK框的一些问题
- 修复合区工具合文本的问题
- 修复英雄一些问题
- 修复有的版本不读写的商店和武器升级数据的问题
- 修复其他已知BUG
- 修改龙影剑法按键即释放
- 修改裂石拳法可循环分裂
- 修改属性栏调整界面放到NewopUI.Pak 194
- 修改摆摊时,可以增加摆摊的物品, 不需要停止摆摊在操作
- M2-选项客户端设置内挂控制-游戏速度做了修改, 可以微调速度。以前会出现+1又太快-1又太慢的问题
- 增加一些技能选项
- 增加自定义OK框显示改名的常量<\$BOXITEM[X].NAME_G>
- 增加控制器是否允许登录器最大化的选项
- 增加摆摊时头顶的信息, 增加一个背景。放到NewopUI.Pak 103
- 增加怪物等级显示(商业版)
- 增加对M2中加速外挂检测做了修改(商业版)
- 优化大型攻城时PK流畅性
- 优化一些不稳定代码

【2013-09-17 更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 修复上一版重新UI不保存的问题
- 完善自定义OK框, 增加两个命令。

UNALLOWITEMINTOBOX

禁止放入命令, 在OK框里放入物品时触发使用

ReturnBoxItem (0-7)

OK框物品返回到包裹

自定义OK框放入物品后在当前NPC脚本中触发, X值为0-7

[@itemintoBoxX]
#ACT
;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
UNALLOWITEMINTOBOX

例:

[@main]
请放入需要升级的装备
<ITEMBOX0:2:117:20:10:76:76>\\\\\\\\

<开始升级@开始升级>

[@开始升级]

#IF
;检测名称不等于空时OK框中有物品,也可以检测其他参数
NOT Equal <\$BOXITEM[0].NAME>

#ACT
;关联到OK框物品,才可以使用脚本命令修改自定义OK框中的物品
SetUpgradeItem 0

;修改该OK框物品的名称颜色 -1表示是OK框
CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改OK框物品星星数量 -1表示是OK框
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;刷新到客户端
UpDateBoxItem 0

;物品返回到包裹
ReturnBoxItem 0
SENDMSG 6 装备升级成功
#ELSEACT
SENDMSG 6 请放入需要升级的装备

【2013-09-16更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe 合区工具.exe UpdateServer.exe
需要同时更新

- D3D和MMX两种登录器代码完美合并在一起做成一个登录器
- 增加麻毒术和毒素武器威力叠加
- 增加一键回收包裹物品的脚本命令
- 增加脚本加密功能, M2内置无需插件(商业版)

- 5. 增加自定义OK框功能(免费版支持2个, 商业版支持8个)
- 6. 增加常量当组队人数<GROUPMEMBERCOUNT>
- 7. 增加聊天框文字背景长度是否根据文字的长度绘制(M2-选项-客户端控制)
- 8. 增加NPC对话框文字坐标微调(M2-选项-客户端控制)
- 9. 增加NPC购买物品框文字坐标微调(M2-选项-客户端控制)
- 10. 增加个人商店一个返回按钮
- 11. 增加内挂机道士不躲避的选项
- 12. 增加微端客户端路径选项
- 13. 增加登录器上是否显示版本信息的选项
- 14. 修复几处可能会导致M2卡死的问题
- 15. 修复施毒术的问题
- 16. 修复合区工具, 合英雄数据的问题
- 17. 修复登录器进度条有时候会消失的问题
- 18. 修复分身的问题
- 19. 修复英雄不使用灭天火的问题
- 20. 修复登录器绑定大补丁启动慢的问题
- 21. 修改冰咆哮的冰冻机率1000以上肯定不出
- 22. 为了兼容更大的mmap。修改Data/minimap小地图从5001开始
- 23. 修改其他细节

【2013-09-10更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
1.修复登录器一个错误导致所有窗口打不开
2.增加新技能声效

【2013-09-09更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe
1.修复上一版界面荣誉控制失效的问题
2.修复强化技能的错误

【2013-09-08更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 1.修复聚灵珠爆出来有经验
- 2.修复开天斩的问题
- 3.修复其他技能一些问题
- 4.修复登录器不更新Pak的问题
- 5.修复怒气不足时使用合击人物会卡住的问题
- 6.修复备用列表失效的问题
- 7.修复恢复人物界面上不见人物名称的问题
- 8.修复界面荣誉不显示的问题
- 9.增加Ctrl+Z向键 可以微调UI坐标
- 10.增加新技能 纵横剑术、十步一杀、冰镰刀、冰霜群雨、裂神符、死亡之眼(商业版)
- 11.增加英雄支持连击(商业版)
- 12.增加界面荣誉是否显示由M2控制

【2013-09-03更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe UpdateServer.exe

需要同时更新

- 1.增加支持163微博远程列表, 列表首尾需要\$BEGIN \$END关键字(商业版)
- 2.增加聊天框背景颜色自定义(商业版)
- 3.增加支持风盾防火墙
- 4.修复英雄不掉装备的问题
- 5.修复微端一个问题
- 6.修复上一版出现的问题

【2013-09-01更新】

本次更新文件 NewopUI.Pak DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe UpdateServer.exe 合区工具.exe 数据管理.exe 人物数据扩展工具.exe

需要同时更新

老用户需要使用人物数据扩展工具, 扩展Mr.DB

- 1.增加商业版登录器
- 目前免费版登录器和商业版登录器的区别是: 1商业版自定义界面功能可以保存配置
- 2商业版登录器支持读取二次加密的Pak, 需要购买Pak二次加密工具。
- 3商业版增加数字证书, 防止杀毒软件误报
- 4免费版和以前一样, 无限制。商业版目前只多了上面三项功能, 需要的可以购买商业版, 不需要的可以使用免费版开区。
- 5以后会添加更多商业版功能
- 2.增加Pak二次加密工具(收费工具, 需要对素材要加密保护的用户使用)
- 3.增加自定义界面功能(免费版登录器也支持, 但不能保存配置)
- 4.增加英雄升级经验控制选项
- 5.增加魔法盾防御力威力倍数控制
- 6.增加爆物品面积控制选项
- 7.增加脚本死循环次数控制选项
- 8.增加行会初始人物上限控制选项
- 9.增加登录器和微端支持自定义Resources目录名称
- 10.修复获取远程列表时登录器有机会率会出现假死
- 11.修复微端一些问题
- 12.修复CHECKITEMW的问题
- 13.修复检测幸运脚本命令的问题
- 14.修复烈火剑日攻击力的问题
- 15.修复一些技能问题
- 16.修复宝宝升级一个问题
- 17.修复自定义怪物物理攻击无视防御的问题
- 18.修复其他BUG
- 19.修改装备属性显示使用的分隔线, 使用NewopUI.Pak中00046
- 20.修改其他细节

【2013-07-30更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

需要同时更新

- 1.增加召唤骷髅、召唤神兽、召唤月灵召唤间隔限制
- 2.增加自定义怪物飞行魔法, 16组和8组飞行魔法的选择。可以兼容Mon40里只有8组飞行魔法的怪物
- 3.增加新增率格式
- 4.修复MMX登录器不能全局登录的问题
- 5.修复改变屏幕分辨率会修改屏幕刷新率的问题

【2013-07-26更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

需要同时更新

- 1.增加脚本命令CHECKTRANPOINT检测技能修炼点数 CHANGETRANPOINT调整技能修炼点数
- 2.修复登录器强制16位色, 有的机器改不了的问题
- 3.修复双开时关闭一个游戏, 会导致另外一个游戏出现问题
- 4.修复机器码会重复的问题
- 5.修复假人自动功勋本命令失效的问题
- 6.修复龙影剑法、雷霆剑法攻击力倍数不保存的问题
- 7.修复装备刻名的选项不保存的问题
- 8.修复英雄一些问题
- 9.修复其他BUG
- 10.优化登录器搜索传奇客户端规则

【2013-07-21更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

需要同时更新

- 1.增加登录器搜索到客户端时选择提示
- 2.修复吃药不显示加血的问题

【2013-07-12更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe UpdateServer.exe

需要同时更新

- 1.改进内挂自动挂机打怪功能
- 2.修改自定义怪物动作不再固定10张图片
- 3.修复聊天框信息颜色自定义一个问题
- 4.修复个人商店一些问题
- 5.修复微端时间长了会假死的问题

【2013-07-10更新】

本次更新文件 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 增加脚本命令StopAutoPayGame停止挂机
- 改进内挂自动挂机打怪功能
- 改进PLAYMAGICBALLEFFECT脚本命令

【2013-07-08更新】

本次更新文件 NewopUI.Pak DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe UpdateServer.exe

- 增加内挂自动挂机打怪功能
- 增加法师道士物理攻击威力倍数
- 增加脚本命令PLAYMAGICBALLEFFECT。播放界面的魔法球效果。
- 自定义怪物增加半刀攻击范围
- 修复小地图雷达自己显示错误
- 修复微端的关地图不保存
- 修复怪物伤害封顶，中毒攻击不受控制
- 修复DBserver.exe一个问题
- 修复配置归来登录器，不能吃药的问题
- 修复其他BUG

【2013-07-03更新】

本次更新程序 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe 合区工具.exe UpdateServer.exe UpdateGate.exe

- 增加微端支持多机热载
- 增加地面改名的物品消失后，从物品改名列表中删除该物品
- 修复AddTextListEx命令错误
- 修复假人在安全区来回走动的问题
- 修复合区工具的问题
- 修复机器意外断电后Setup.txt文件被还原的问题
- 修复没有学习刺杀，内挂开启走位刺杀也会砍出刺杀的效果
- 修改CheckMapSameMonCount命令

【2013-06-28更新】

本次更新程序 DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe 合区工具.exe 数据管理.exe

- 重新编写了合区工具和数据管理工具，速度比以前快几倍
- 增加支持QQ+微博远程列表，列表首尾需要\$BEGIN \$END关键字
- 优化DBserver.exe
- 优化个人商店
- 优化英雄、人形怪、假人的CPU占用。AUTOGOTOXY假人使用这个命令很占CPU，尽量少用，行走距离短一点。
- 修复会诱惑别人的朋友的问题
- 修复54~58的NPC只能跑步穿不能走路穿的问题
- 修复非英文输入法时按“*”键，无法捡取物品。
- 修复多处内存泄漏
- 修复脚本死循环的问题
- 修复看不到别人转向

【2013-06-16更新】

本次更新文件 NewopUI.Pak RunGate.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameOfMr引擎控制器.exe
需要同时更新

- 优化脚本执行速度
- 增加自定义采集命令
- 增加网关封机器码功能
- 增加气血石按照最大持久的百分比的加血方式
- 修改机器码读取CPU序列号
- 修改血条可以自定义，在NewopUI.Pak文件中修改
- 修改雷达颜色可以自定义，在NewopUI.Pak文件中修改
- 修改1.76和1.85登录界面集成到NewopUI.Pak
- 修复自定义怪物在安全区打人不掉血
- 修复商铺刷元宝的问题
- 修复<PlayImg>不读取XML资源里的坐标
- 修复斗笠不计算极品属性的问题
- 修复狮子吼使用间隔时间不保存的问题

【2013-06-12更新】

本次更新程序 DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe 合区工具.exe 数据管理.exe 人物数据扩展工具.exe

老用户需要使用人物数据扩展工具，扩展Mr.DB HeroMr.DB Shopitem.dat
启动前需要清理NPC物品缓存，武器升级记录

- 修复自动开盾的问题
- 修复连击的问题
- 修复自定义怪物不攻击人物的问题
- 增加护体神盾几个选项
- M2-参数设置-游戏速度里增加2个新选项，如果发现卡，调整那2个参数

【2013-06-08更新】

本次更新程序 DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 修复在@ItemDamage触发里获取不到该装备的名称
- 修复M2乱报超速的问题
- 修复只能是有点幸运才是最佳攻击状态
- 修复及时雨内挂BOSS提示选项无效的问题
- 修复登录器的背景图有的不能正常显示
- 修复IsHigh脚本命令错误
- 修复57类宝石属性显示不正确的問題
- 修复战士转职后不分道，还能砍出刺杀的问题
- 修复PLAYIMG播放特效会影响到IMG播放效果
- 修复军衔升星和附加属性不显示的问题
- 修复其他BUG

【2013-06-04更新】

本次更新程序 M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameOfMr引擎控制器.exe UpdateServer.exe

- 修复微端更新数据超过2G后出现负数的问题
- 修复烈火等技能会不停的刷失败的信息
- 修复修正GM管理模式在皇宫不提示攻城结束的问题
- 增加纹理压缩文件配置
- 增加及时雨内挂BOSS提示功能(玩家没有BOSS提示配置文件时，默认读取Data/BossHint.dat，一行一个怪物名称)
- 增加启动其定时启动功能
- 增加聊天信息监控(M2-选项-参数设置-信息控制)
- 增加<SPOWERRATE>当前攻击力倍数 <SPOWERRATETIME> 当前攻击力倍数剩余时间

改进脚本中使用图标功能

【2013-06-02更新】

本次更新程序 DBserver.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe

- 修复触发的问题
- 修复排行榜问题
- 修改蜡烛天气图层
- 优化登录器内存占用

【2013-06-01更新】

本次更新程序 DBserver.exe LoginSrv.exe M2Server.exe GameOfMr登录器生成器.exe WLM编辑器.exe UpdateServer.exe
需要同时更新

- 帐号服务器增加注册帐号时的几个选项
- 增加施毒人下线后，中毒人的毒是否失效的选项
- 增加自定义怪物使用人物魔法可以使用强化技能效果
- 增加CheckTakeOnItem, CheckTakeOffItem脚本命令，检测正在穿或脱下的装备，在穿脱装备触发里使用
- 修复目标在移动时，魔法不容易攻击到目标的问题
- 修复使用某些加密MLU会花屏的问题
- 修复刺杀烈火，在高攻击力时计算错误的问题
- 修复使用脚本命令学习刺杀，内挂开启刀刀刺杀需要小退才能生效的问题
- 修复怪物被火墙攻击无效的问题
- 修复人物在安全区会被宝宝挤出去
- 修复宝宝升级武器的问题
- 修复有的机器设置技能快捷键失败的问题
- 修复一些触发死循环导致引擎崩溃的问题(获取经验触发里调整经验，或者升级触发里调整等级等等会导致引擎崩溃)
- 修复其他BUG
- 修改红毒和绿毒提示信息进行分类
- 修改CHECKCASTLEWAR支持检测城堡编号
- 修改NPC标签备注支持自定义颜色，颜色和备注之间使用#号隔开
- 优化微博

【2013-05-22更新】

本次更新程序 M2Server.exe Rungate.exe DBserver.exe GameOfMr登录器生成器.exe

需要同时更新

1. 增加NPC标签备注功能
2. 增加中毒信息支持时间和伤害点显示
3. 修复聊天框信息自定义颜色的一个问题
4. 修复GM修改他人转生等级信息显示错误
5. 修复修复保护身属性失效的问题
6. 修复技能备注支持执行
7. 修复登录器一个报错信息
8. 修复关系系统的问题
9. 修复其他BUG
10. 优化M2启动速度

【2013-05-19更新】

1. 修复升级的问题

【2013-05-18更新】

1. 修复组队框和人物找回框显示不正常的问题
2. 修复由于检测程序是否被破解的错误，导致人物掉线的问题(长时间不更新的程序会出现)
3. 修改控制器清理全局变量的路径

【2013-05-16更新】

1. 修复怪物自定义一些问题
2. 修复双击穿装备不会左右交替的更换的问题
3. 修复USEBONUSPOINT加点不准确的问题
4. 修复使用祝福油需要脱下来在戴上才能看到的问题
5. 修复合区工具一个问题
6. 修复斗酒的问题
7. 优化装备技能威力、套装技能威力、怪物自定义的配置文件的读取和保存速度
8. 优化内挂捡取物品过多，M2列表打开会卡一下的问题
9. 修复经验配置保存到Exps.ini，全局变量保存到GlobalVal.ini(升级M2前需要手动把ISetup.txt数据到新文件中)
10. 增加聊天框信息可以自定义颜色，只要信息是在聊天框中显示的都支持

【2013-05-12更新】

1. 修复聊天框字体偶尔会出现乱码的问题
2. 重新编写了怪物自定义功能，以后盛大增加新怪物无需程序更新支持，可以直接在M2上编辑增加
可以参考程序包中的自定义怪物例子，已经编辑好的Mon36里面的全部怪物配置文件

【2013-05-09更新】

1. 修复全屏切换后聊天框信息消失的问题
2. 修复最小化后左上角信息提示消失的问题

【2013-05-08更新】

本次更新需要更新全套程序，否则无法正常游戏。

1. 增加怪物自定义特效和攻击。(M2-选项-怪物设置)
2. 增加人物复活QF脚本触发[@Revival]复活间隔变量<\$REVALTIME>
3. 优化M2流量占用
4. 修复读取人物数据失败的问题
5. 修复获取经验值不正确的错误
6. 修复登录器报错的问题
7. 修复其他BUG

【2013-05-01更新】

本次更新需要更新全套程序，否则无法正常游戏。
老用户需要使用人物数据扩展工具，扩展MrDB HeroMr.DB Shopitem.dat
启动前需要清理NPC物品缓存，武器升级记录

1. 增加53类宝石的气血石功能 Anicount=1,2,3 分别对应三种石头。
2. 增加马牌和盾牌(不支持外观).马牌 StdMode=28 位置代码=15 变量<\$HORSE> 盾牌 StdMode=48 位置代码=16 变量<\$SHIELD>
3. 增加装备显示框，是否显示分割的线选项
4. 增加人形怪、英雄、假人可以使用逐日剑法和倚天辟地
5. 增加新的穿人穿NPC控制
6. 优化登录器
7. 修复清理尸体把城墙尸体也清理了
8. 修复如果NPC物品缓存目录不存在，会不保存物品缓存的问题
9. 修复Shift+右键不会跑的问题
10. 修复百倍空间远程列表问题
11. 修复跑步自动绕障碍物反应慢的问题
12. 修复其他BUG

【2013-04-27更新】

1. 修复读取规则错误

【2013-04-26更新】

1. 修复转向不灵活的问题(M2-参数设置-游戏速度-转向控制)
2. 修复某些技能网关会提示加速的问题
3. 修复其他BUG

【2013-04-24更新】

1. 修复攻击动作时间不能调整的问题
2. 修复中毒时间最大只能调到100秒的问题
3. 修复左手镯戴传送符无效的问题
4. 修改ISDUPMODE命令格式:ISDUPMODE (0或空时检测所有对象，1只检测人物)

【2013-04-23更新】

1. 增加体力魔法恢复，人物怪物分开控制
2. 增加保存人物复活间隔的选项(M2-功能设置-其他控制)
3. 增加扔物品触发@DropItemX和拣物品触发@PickUpItemX X是物品数据库中对应的IDX
4. 增加假人自动练习命令格式:AutoUseMagic 技能ID间隔秒。(必须是学过的技能，在非挂机状态，没有攻击目标的情况下才能正常练功)
5. 增加新的W1 W2 Pak读取规则控制
6. 增加攻击动作时间控制
- M2-选项-客户端设置-内挂控制，如果觉得攻击速度太快，M2报超速，可以调整该参数，参数设置为0时，和2013-04-23之前的版本速度一样
如果不改改动版本的速度，把攻击动作时间参数调整为0既可。
7. 修复WL编辑器的问题
8. 修复下雪和花瓣画面变换的问题
9. 修复ThrowItem命令范围错误
10. 修复假人速度会突然加速的问题

【2013-04-21更新】

1. 增加盛大Npc2.wzl中最后15个NPC，代码:211-225
2. 增加检测组队人数的命令 CHECKGROUPMEMBERCOUNT(<>,=) 数量
3. 增加7200网关，是否开启检测登录器密码的选项
4. 增加连击登录器显示连击的界面的选项(旧连击界面暂时不支持内功连击)
5. 修复CHECKITEMADDVALUEEX命令，只检测附加属性AC MAC DC MC SC这5个属性
6. 修复GOTOLABEL范围触发的问题
7. 修复月灵报错的问题

【2013-04-18更新】

1. 增加点击小地图自动寻路功能(可以在M2关闭或开启该功能，使用小地图按键或M键打开)
2. 增加怪物名称颜色自定义功能
3. 增加改名后的装备类型，例如衣服名称变量<\$DRESS> 改名变量<\$G_DRESS> 英雄的<\$H_G_DRESS>
4. 修改装备属性框的文字描述
5. 修改断岳斩攻击为稳定性攻击
6. 修复杀怪后英雄经验不到内功经验的问题
7. 修复攻击后仰的问题

【2013-04-16更新】

请同时更新全套程序，否则无法正常游戏

1. 命令ChangeHeroJob
2. 变量，扩展DHP变量。支持P0-P99 D0-D99
3. 登录器注册帐号，每次打开自动输入一个随机的生日
4. 增加装备升级触发，执行脚本功能.升级成功时执行@UpgradeOKX升级失败时执行@UpgradeFailX
属性被清除时执行@UpgradeClearX其中X代表装备位置,例如:衣服=0,武器=1
5. 增加支持更换网关的命令@Reconnection
6. 增加包裹刷新速度控制(M2-功能设置-其他控制)
7. 修复野蛮的问题
8. 修复其他BUG

【2013-04-14更新】

1. 修复及时雨内挂自动解包的问题
2. 修复英雄和人形怪刷杀会麻痺的问题
3. 修复卡魔法的问题
4. 攻击速度恢复以前的

【2013-04-13更新】

1. 修复及时雨内挂自动解包的问题
2. 修复刷除离线挂机人物有机率会踢掉在线人物的问题
3. 修复月灵和英雄攻击分身的问题

4. 修复技能一些问题
5. 增加人形怪支持强化技能

【2013-04-11更新】
1. 修复使用野蛮后地图名称消失的问题
2. 修复武器升级不被砍的选项勾上后，还有个可能会破碎的问题
3. 修复自动解包的一个问题
4. 修复顶号不提示的问题
5. 增加网关2个选项，用于加速检测
6. 增加调整装备升级次数的脚本命令(ChangeItemUpgradeCount 位置(0~15,-1时为OK框物品) (+,-=) 次数(0~255))

【2013-04-10更新】
1. 修复升级经验的问题
2. 修复分身术不计算装备属性的问题
3. 增加NPC常量杀怪经验倍数<\$KILLMONEXP RATE> 时长<\$KILLMONEXP RATE TIME>
5. 增加毒素武器的2个控制(M2-功能设置-其他设置)
6. 增加包裹上是否可以直接显示元宝信息的选项

【2013-04-09更新】
请同时更新全套程序，否则无法正常游戏

1. 修复登录器信誉和领取信誉的问题
2. 修复魔法锁定控制的问题
3. 修复分身术召唤的宝宝会攻击主体的问题
4. 修复账号服务器的密码找回控制无效的问题
5. 修复equal命令的一个问题
6. 修复自动半月开启后，不会自动关闭的问题
7. 增加中毒后是否提示人物中毒的信息的选项
8. 增加检测装备的附加属性总和(武器的诅咒不在计算范围之内) 格式: CheckItemAddValueEx 位置(0~15) 操作符(>= <) 附加值(0~65000) 新属性(0,1)
9. 增加吃药恢复时间间隔控制
10. 增加体力恢复和魔法恢复间隔控制
11. 增加蜡烛是否随着持久的改变而改变亮度的选项
12. 增加物品规则增加 禁止商铺打折
13. 增加一个经验百分比控制，和经验够可连续升级控制。
14. 增加怪物说话支持%地图名称 %x坐标 %y坐标
15. 增加人物宠物 升级、获取经验、获得物品的显示位置和文字颜色控制
16. 增加元宝属性可以显示在人物属性框中(只可以在连击版登录器显示)
17. 增加可以控制连击版登录器中的，时装 称号、出战是否显示
18. 增加MapQuest.txt文件中怪物类，支持变量操作 例:FO08 [089] 0 <STR(\$S4)> * Q004
19. 增加怪物伤害封顶：EnvrMvnSpabillList.txt
格式：怪物名 忽视防御(0~100) 增伤反脾(0~255) 伤害反弹(0~100) 物伤减少(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) 被复活(0~1) 被护身(0~1)
20. 增加怪物属性扩展：EnvrUserdataPoisonWeapon.txt
格式:武器名称 成功率% 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

【2013-04-03更新】
请同时更新全套程序，否则无法正常游戏

1. 修复野蛮后不能立即攻击的问题
2. 修复道士毒抢物品的问题
3. 修复CheckItemUpgradeCount命令无效的问题
4. 修复GetUserName命令无法执行的问题
5. 修复微端偶尔会卡死的问题(需测试)
6. 修复启动控制器无法清理帐号和人物数据的问题
7. 修改SendCenterMsg字体大小
8. 修改注册帐号长度限制在10
9. 增加野蛮不能使用的提示信息的选项
10. 增加货币前缀控制
11. 增加扔盔甲物品时，全部扔掉。不显示输入数量的对话框(功能设置-其他设置)
12. 增加物品的技能伤害和防御威力百分比功能，支持装备和套装
13. 优化假人和英雄
14. 更新插件API

【2013-03-29更新】
1. 修复人物说话不显示名称的问题
2. 修复假人AUTOGOTOXY自动行走的问题

【2013-03-28更新】
1. 增加军鼓变量<SDRUM>
2. 增加假人支持AUTOGOTOXY自动行走命令，目的地不能太远否则会失败
3. 增加跑步时可以自动绕障碍物
4. 增加人物死亡控制物品数量
5. 增加登录器分辨率控制
6. 修复点击游戏区，不在刷新公告
7. 修复可以启动多个不同的登录器
8. 修复人物下线后关闭个人商店，无法搜索到该商店的物品
9. 修复开启助跑，被攻击后仍需要重新助跑
10. 修复蜡烛、火把的持久值为亮度，10000持久亮度为1最高亮度5，会根据持久的降低，降低亮度。
11. 修复诅咒卡信息错误
12. 修复购买商城物品失败时提示信息错误
13. 修复M2一个报错
14. 修复龙影剑法使用间隔不保存
15. 修复宝宝会被挤出安全区的问题
16. 修复传送符无效的问题
17. 修复安全区砍宝宝姓名的问题
18. 修复内挂被攻击开盾无效的问题
19. 修复地图参数NOTALLOWUSEMAGIC和NOALLOWUSEITEMS物品或魔法名称有括号时会失效
20. 修复神人和人说话和杀人时会出现真实名字
21. 修复其他一些问题
22. 优化英雄人性形

【2013-03-18更新】
1. 优化客户端微端更新速度
2. 改进KICK命令自动小退
3. 改进MAFFECT命令，后面在增加一个灯光亮度的参数(该参数值范围0~5, 0表示没有亮度，在关闭禁止免蜡时有效)
4. 修复外挂检测误判的问题
5. 修复SCREENEFECT命令失效的问题
6. 修复M2龙影剑法威力倍数无效的问题
7. 修复其他一些问题

【2013-03-13更新】
1. 修复刺杀的问题
2. 增加千里传音的文字过滤

【2013-03-12更新】
1. 修复使用THROITEM命令，掉落物品提示错误的问题
2. 修复登录器登录偶尔会提示连接失败的bug
3. 修复套装系统先增加属性点再增加百分比的选项失效
4. 修复GM命令，增加技能报错的问题
5. 修复及时雨内挂吃蓝药不正常
6. 修复魔法盾技能等级越高防御反而越低
7. 修复套装物品只能输入50个汉字的问题
8. 修复技能使用的问题
9. 修复NPC商店购买物品不删除的问题
10. 增加所有GM命令支持英雄
11. 增加逐日魔法信息提示
12. 增加流星与火雨使用间隔控制
13. 增加复活几率百分比控制
14. 增加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)>

【2013-03-08更新】
1. 增加远程列表支持百度空间
2. 增加麻痹装备麻痹机率控制，护身符装备掉蓝控制，复活装备复活间隔控制，启动M2后在Envr目录下会生成3个文件ParalysisItemList.txt MagicShieldItemList.txt RevivalItemList.txt
3. 特效编号增加到65535个
4. 修复点击小地图明暗切换
5. 修复WIN7-8使用CTRL+ALT+DEL，登录器会卡死的问题
6. 修复其他已知BUG
7. 修复远程列表加密格式

【2013-03-05更新】
1. 修复宝宝或施毒术杀死怪物不触发[@KillMon]的问题
2. 修复购买NPC商店物品项翻页无效的问题

【2013-03-03更新】
1. 增加国战系统

- 2. 修复地图参数**FIGHT2**不掉装备的问题
- 3. 修复地图参数**NORANDOMMOVE**随机石还可以使用的问题

[2013-02-28更新]

- 1. 请同时更新**M2**和登录器，否则游戏会出错
- 2. 增加内挂开天斩自动使用控制
- 3. 增加千里传音、语音筒的使用间隔
- 4. 增加武器升级失败不破碎的选项
- 5. 修复保存杀怪经验倍数的选项无效的问题
- 6. 修复英雄刷装备的问题
- 7. 对内挂吃药做了修改

[2013-02-26更新]

- 1. 猛兽和抗拒火环，目标位置不动的问题
- 2. 升级经验最高设置超过21亿报错的问题
- 3. 修复别人看不到自己吃药加血
- 4. 增加双击收回宝箱

[2013-02-20更新]

- 1. 优化**M2**的CPU占用
- 2. 优化**M2**的流量占用(修复大型PK时会大卡的问题，流量只占原来的三分之一)
- 3. 增加内挂物品捡取、物品备注、套装备注直接在**M2**中配置
- 4. 改进变量使用规则。在脚本命令中使用变量时，有没有括号都可以正常使用。(注：自定义变量必须要括号 脚本命令:**Mov Inc Dec Sum Equal**如果第二个参数使用变量，也必须要括号)。
- 5. 增加物品掉落提示信息可以修改，在**String.ini**文件**DroptItem=hint=物品[%item]从[%Name]身上掉落在地图%Map(%X%Y)**处
- 6. 增加杀怪经验倍数可以保存
- 7. 修复反弹卡位的问题
- 8. 修复其他一些问题

[2013-01-03更新]

- 1. 修复上版出现的所有问题
- 2. 增加一个脚本命令**GOTOLABEL**

[2013-01-02 更新]

- 1. 对引擎核心做了大量优化改进
- 2. 摆摊功能集成到引擎中，不再使用插件。摆摊**QF**触发也(**M2**-功能设置-个人商店)
- 3. 对游戏速度功能做了调整
- M2**-游戏参数-游戏速度中间隔控制。控制的是人物动作的频率，也就是二次动作之间的间隔。如果出现卡顿，需要调整这里的间隔参数
- 选项-客户端设置-内挂控制中的速度控制。控制的是人物动作开始到结束的速度。
- 4. **M2**-列表信息二中的数据不在保存到**MDB**数据库中(商铺、套装、特效等等要重新设置)
- 5. 改进套装系统
- 6. 改进物品特效
- 7. 改进变量使用规则。在脚本命令中使用变量时，有没有括号都可以正常使用。(注：自定义变量必须要括号)。

```
旧：  
[@Main]  
#ACT  
GetListString ..\QuestDiary\数据文件\通缉名单.txt 1 <$STR($$1)>  
#SAY  
<$STR($$1)>  
  
新：  
[@Main]  
#ACT  
GetListString ..\QuestDiary\数据文件\通缉名单.txt 1 S1  
#SAY  
<$STR($$1)>  
  
7. 改进扩字符变量S和数字变量N。需要在S或者N后面加符号$  
8. (详见说明书)  
9. 修复若干BUG
```

[2012-11-30更新]

- 功能增加：
- 1. 增加掉落物品提示文字颜色控制
 - 2. 增加**FIGHT2**地图标志PK不加PK值
 - 3. 增加脚本命令**CHECKMAPDUMMYCOUNT**检测地图假人数量

问题修复：

- 1. 修复了人物会被挤出安全区的问题
- 2. 修复了人物无弯腰动作打钩，PK看不见对方掉血

[2012-11-28更新]

- 功能增加：
- 1. 增加套装可以直接增加属性点(兼容以前的百分比)

问题修复：

- 1. 修复了重新加载NPC后，**M2**会报发现非本地图角色的错误
- 2. 修复了摆摊插件导致不能拆分叠加物品的问题(需要同时更新登录器和插件)
- 3. 修复了道士技能自动练习时不能自动毒符互换的问题
- 4. 修复了宝石升级的一些问题
- 5. 修复了**CHECKMONMAP**命令不支持变量的问题
- 6. 修复了伤及时雨内挂中英雄退出保护选项不受控制的问题
- 7. 修复了其他已知**BUG**

[2012-11-22更新]

- 问题修复：
- 1. 修复了经验百分百显示不正确的问题
 - 2. 修复了装备改名后套装备注不显示的问题
 - 3. 修复了**WL**编辑器图片花的问题
 - 4. 修复了准确和敏捷超过255会变成1的问题
 - 5. 修复了包裹刷新失败的问题
 - 6. 修复了只显人名的情况下选择自己会看见别人的封号。

功能改进：

- 1. 优化引擎内存占用

[2012-11-19更新] 需要在论坛单独下载

问题修复：

- 1. 多线程网关登录黑屏的问题

[2012-11-18更新]

- 新增功能：
- 1. 增加同一坐标允许爆出物品数量的选项(功能设置-其他控制)
 - 2. 增加**NPC**对话框字体黑色描边

问题修复：

- 1. 修复了宝石升级失败无提示的问题

功能改进：

- 1. 优化引擎CPU占用

[2012-11-16更新]

- 新增功能：
- 1. 增加扩展**Npc10.wil**。Npc代码从1000

问题修复：

- 1. 修复了微端有时候会更新不了的问题
- 2. 修复了宝石升级失败，清除属性点机率低的问题
- 3. 修复了**CheckSlaveInRange**命令失效的问题

功能改进：

- 1. 修改摆摊名称太长的问题，并对名称进行过滤
- 2. 改进小地图扩展**mmap10.wil**从10001开始
- 3. 改进**WL**编辑器和微端
- 4. 优化引擎CPU占用

[2012-11-13更新]

- 问题修复：
- 1. 修复了登录器启动不了的问题
 - 2. 修复了**WL**编辑器导出**Pak**文件时空白图片导不出来的问题
 - 3. 修复了大刀和弓箭手会攻击轿车的问题

功能改进:

1.修改ThrowItem命令

【2012-11-12更新】

新增功能:

- 1.增加幸运发挥最高威力的选项
- 2.增加Pak文件也支持微端更新(原来只支持Wz文件, 必须是2012-09-13以后更新的WL编辑器创建的Pak文件才支持微端)
- 3.增加Pak文件密码绑定登录器, 需要配置登录器的时候设置Pak文件的密码否则登录器不能正常读取
- 4.增加WL Wz Pak文件读取规则
- 5.增加清除SendCenterMsg倒计时命令CLEARDELAYGOTO
- 6.增加检测人物的吸收伤害

问题修复:

- 1.修复了灵魂火符强化技能威力不正常的问题
- 2.修复了聚灵珠释放后脸不消失的问题
- 3.修复了GiveMe默认权限为0的问题
- 4.修复了技能一些问题
- 5.修复了金剛石的名称!Setup.txt文件中不保存的问题
- 6.修复了宝石升级装备的一些问题
- 7.修复了镖车无敌的问题

功能改进:

- 1.升级宝石和军鼓冲突, 军鼓的StdMode已由55改为65
- 2.修改一些脚本命令不支持变量
- 3.修改CheckPKPointEx检测PK点(原来检测的是PK等级)

【2012-11-06更新】

新增功能:

- 1.增加登录器数字签名解决报毒问题
- 1.增加反外挂黑名单功能
- 2.增加噬血术攻击威力倍数控制
- 3.增加抗拒火环和气功波可以推动同等级的选项
- 4.增加摆摊可以自定义名称

问题修复:

- 1.修复了无极真气威力倍数无效的问题
- 2.修复了寒冰掌不推动目标的问题
- 3.修复了物品规则对摆摊插件的摆摊物品无效的问题
- 4.修复了技能一些问题
- 5.修复了上左下右4个方向鼠标点击范围偏窄

功能改进:

- 1.改进DELTEXTLIST和ADDTXTLIST命令支持双变量用法和CHECKTEXTLIST一样

【2012-10-31更新】

新增功能:

- 1.增加开启关闭客户端反外挂功能(管理-客户端模块白名单)
- 2.增加自动上传白名单功能(管理-客户端模块白名单)

问题修复:

- 1.修复了个别机器杀不死怪的问题

功能改进:

- 1.优化英雄智能
- 2.优化WL编辑器批量导入的速度
- 3.改进CHECKTEXTLIST命令, 兼容旧的格式

【2012-10-28更新】

新增功能:

- 1.增加摆摊功能插件(配置登录器需要使用最新的NewopUI.Pak)

问题修复:

- 1.修复了英雄刺杀无威力的问题
- 2.修复了英雄守护时不指向守护目的地问题
- 3.修复了一处翅膀会变色的问题

功能改进:

- 1.优化英雄智能

【2012-10-22更新】

问题修复:

- 1.修复了界面上多了个白点

功能改进:

- 1.改进误报率高的问题

【2012-10-20更新】

问题修复:

- 1.修复了WIN764位系统误报

【2012-10-19更新】

新增功能:

- 1.增加客户端模块白名单功能(防止外挂误报。M2-管理-客户端模块白名单, 把模块MD5值加入即可)
- 2.增加易语言客户端插件API

问题修复:

- 1.修复了M2文字过滤失效的问题
- 2.修复了英雄的穿服装触发失效问题

功能改进:

- 1.修改PLAYEFFECT, MAPEFFECT, SCREEENEFFECT可以播放图片资源超过65535的WL
- 2.修改SCREEENEFFECT

格式: SCREEENEFFECT 屏幕坐标X 屏幕坐标Y WL文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒) 模式(0=自己, 1=所有人) 播放效果(0=普通, 1=魔法效果)

【2012-10-15更新】

新增功能:

- 1.增加施毒术和无极真气的参数控制
- 2.增加客户端插件API

问题修复:

- 1.修复了已知外挂误报的问题
- 2.修复了挖肉时引擎一个报错

功能改进:

- 1.降低M2的CPU占用

【2012-09-30更新】

问题修复:

- 1.修复了PlayEffect跑动时播放速度变慢的问题
- 2.修复了M2启动时的一个错误
- 3.修复了0血不死的问题
- 4.修复了中毒翅膀变色的问题

功能改进:

- 1.修改军鼓HP和MP的显示位置
- 2.降低M2的CPU占用
- 3.加强反外挂系统检测能力

【2012-09-18更新】

新增功能:

- 1.增加支持军鼓, 需要在StdItems.DB中增加新的字段HP和MP, 可以使用最新的游戏启动控制器自动增加这两个字段。除了军鼓支持这两个字段, 其他装备也支持

问题修复:

- 1.修复了合区工具的一个问题
- 2.修复了组队杀怪会重复触发的问题

【2012-09-13更新】

新增功能:

- 1.增加合区后的人物第一次登录的检测命令, 该命令和检测是否是新人命令一样, 只有第一次登录有效
- 2.增加支持PNG通道

问题修复：
1.修复了组队刷经验的问题
2.修复了合区后有的人物无法登录的问题
3.修复了归来国际新地图的问题
4.修复了英雄不守护的问题
5.修复了Mbn19的问题

功能改进：
1.去掉吃药超速的提示
[@login]
#IF
ISNEWSERVER 1
#SAY
合区后主区人物登录
break
#IF
ISNEWSERVER 2
#SAY
合区后从区人物登录
break

【2012-09-07更新】

问题修复：
1.修复了由于增加新地图导致全屏切换卡死的问题
2.修复了新地图瀑布不动的问题

【2012-09-05更新(优化测试版)】

新增功能：
1.增加支持归来国际的新地图。
2.增加徒弟出师后师父触发_Q-Function中@MasterOK
3.增加引擎参数设置-游戏速度中增加几个新的选项，防止加速外挂控制失效。
4.增加免助跑功能，内挂中无此选项，在M2中控制
5.增加假人优先捡物列表

问题修复：
1.修复了挖肉难的问题
2.修复了毒死的怪物偶尔不爆的问题

【2012-08-31更新(优化测试版)】

新增功能：
1.增加单个装备的爆率设置。

问题修复：
1.修复了人物中毒翅膀不变色的问题
2.修复了战士偶尔不攻击的问题

功能改进：
1.放开登录器检测，可以给登录器加数字证书

【2012-08-30更新(优化测试版)】

问题修复：
1.修复了挑战地图吃药引擎报错的问题
2.修复了会出现假怪的问题

功能改进：
1.优化通讯流量和内存

【2012-08-29更新(优化测试版)】

新增功能：
1.增加禁止双烈火的选项。
2.增加支持登录器补丁集功能。
3.增加治愈术恢复点数控制
4.增加冶金创药和魔法药恢复点数控制
5.增加宝宝版变时立即死亡的选项

问题修复：
1.修复了合区工具的问题
2.修复了登录器一个内存错误
3.修复了刺杀的问题
4.修复了<SCATTERITEMNAME>捡取物品时不正确的问题
5.修复了复活戒指偶尔不复活的问题

功能改进：
1.优化通讯流量和内存

【2012-08-23更新】

问题修复：
1.修复了Race=108的怪物引擎会报错的问题
2.修复了无法自动登录脱机人物的问题
3.修复了登录器禁止多开失效的问题
4.修复了安全区重叠人物不弹开的问题

【2012-08-18更新】

新增功能：
1.增加脚本检测命令取反NOT

问题修复：
1.修复了商铺购买叠加物品不扣元宝的问题
2.修复了远程脚本读取插件会加载失败的问题
3.修复了M2中有个参数不保存的问题
4.修复了由于下线触发挂机导致人物无法踢下线
5.修复了远程列表显示乱序的问题

功能改进：
1.修改刺杀攻击威力
2.修改若干细节

【2012-08-13更新】

新增功能：
1.增加支持输入框标题自定义
2.增加支持IP加速器
3.增加易语言格式API
4.增加人物下线关闭个人商店的选项(关闭后无法购买该商店的物品)

问题修复：
1.修复了登录器透明皮肤在16位色有些花屏的问题
2.修复了备用列表无效的问题

[@main]
输入框标题自定义
<输入[@@inputinteger1(请输入元宝数量:)]>\n[@inputinteger1]

【2012-08-08更新】

新增功能：
1.增加远程脚本读取插件
2.增加一些脚本命令支持变量
3.增加和修改引擎一些API

问题修复：
1.修复了吃了药后客户端不实时显示的问题
2.修复了限制装备开始计时后，时间没有变化的问题
3.修复了ADDTEXTLIST不能增加相同名称的问题
4.修复了多线程网关导致CPU高的问题
5.修复了人物死亡先放背景音乐才倒地
6.修复了铸造物品里的机率不保存的问题

【2012-08-05更新】

新增功能：
1.公布引擎脚本加密插件和功能插件代码
2.增加新的反外挂系统

问题修复：
1.修复了一个怪物引起引擎报错的问题
2.修复了SortVarToList“人物名称:变量值”这样保存
3.修复了商铺购买叠加物品会給一个叠加满的物品
4.修复了荣誉的问题
5.修复了假人可以捡钱
6.修复了装备改颜色后掉地上颜色不变的问题
7.修复了21E血人物会死亡的问题

[2012-07-29更新]

新增功能：
1.增加重复召唤道士宝宝自动回到主人身边
2.增加脚本命令SortVarToList
3.增加师徒名称变量\$STNAME>

问题修复：
1.修复了商铺物品重启后乱序的问题
2.修复了离线挂机在线包裹中有机率会出现属性乱套的装备
3.修复了120类型怪物会走动的问题

功能改进：
1.优化M2内存占用

[2012-07-27更新]

新增功能：
1.增加脚本命令删除内功DELETESKILLNG
2.增加登录器配置文件名称自定义

问题修复：
1.修复了捡取物品后延时一会才会消失的问题
2.修复了特效坐标的问题
3.修复了GETLISTSTRING的问题
4.修复了假人的一些问题
5.修复了人物走路检测格数太大的问题
6.修复了红绿毒互换的问题
7.修复了分辨率的问题

功能改进：
1.优化M2通讯流量
2.优化M2内存占用

[2012-07-23更新]

新增功能：
1.增加内挂中红绿毒互换的选项

问题修复：
1.修复了套装属性HP超过256%会不正常的问题
2.修复了看见别人杀死的怪物还是站着的问题
3.修复了GETLISTSTRING第二个变量获取不到值
4.修复了DELNPC不会立刻消失的问题

[2012-07-22更新]

新增功能：
1.增加脚本变量人物登录使用的分辨率。宽:\$SCREENWIDTH>高:\$SCREENHEIGHT>

问题修复：
1.修复了英雄血条不正常的问题
2.修复了不能连续买物品的问题
3.修复了人物视觉范围的问题
4.修复了内挂默认设置有几个选项不正确的问题

功能改进：
1.优化NPC脚本执行

[2012-07-20更新]

新增功能：
1.增加登录器支持显示所有分辨率。
2.增加登录器内挂默认设置。

问题修复：
1.修复了套装备注显示的问题
2.修复了叠加物品的问题

[2012-07-18更新]

新增功能：
1.增加合区工具支持合并文本功能。

问题修复：
1.修复了播放怪物声音的错误。
2.修复了Shape=154的衣服会有护身属性的问题
3.修复了登录器默认拒绝接受行会喊话信息的问题
4.修复了地图参数HTIMON@XXX无效的问题
5.修复了商店物品不能页的问题。
6.修复了MnGen.txt不能超过7个汉字的怪物
7.修复了不能看到被攻击的人物等级
8.修复了装备改名后装备备注不显示的问题
9.修复了装备改名后地面物品捡取提示名称显示无效的问题
10.修复了自动寻路一卡一卡的问题
11.修复了英雄H.TAKE无效的问题
12.修复了英雄或分身被弓箭手攻击不还击的问题
13.修复了宝石升级的问题
14.修复了人物走路检测格数太大的问题
15.修复了内挂魔法加速太慢的问题

功能改进：
1.人物死亡触发无需延时命令，可以直接使用复活命令复活
2.改进套装显示方式和套装的男女识别
3.捡到叠加物品自动叠加
4.解包后的叠加物品自动叠加

例1.223/套装名称|2||116/木剑|116/青铜头盔|253/攻魔道提升
例2.223/套装名称=0|2||116/木剑|116/龙天魔甲|253/攻魔道提升
例3.223/套装名称=1|2||116/木剑|116/风天魔衣|253/攻魔道提升
例4.223/套装名称|2||116/木剑|116/(龙天魔甲,风天魔衣)|253/攻魔道提升

例1.不检测性别
例2.男性套装
例3.女性套装
例4.根据鼠标选择的装备自动显示男女

[2012-07-10更新]

新增功能：
1.增加物品特效支持坐标。
2.增加支持安全盾防火墙采集功能(需要配套防火墙)。
3.增加支持登录密码功能，登录器和游戏网关密码相同才能正常登录。

4.增加LineNotice.txt公告文件 字体颜色设置

5.增加以下变量
<\$KILLMONNAME>杀死怪物名
<\$KILLMONX>杀死怪物X坐标
<\$KILLMONY>杀死怪物Y坐标
<\$STATSERVERTIME>显示M2启动时间
<\$RUNDATETIME>开区间隔时间
6.更新反外挂特征码列表
7.增加野蛮冲撞使用间隔控制
8.增加装备掉持久倍率控制(选项-功能设置-其他控制)
9.增加计时物品
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)
物品NeedLevel=10时限时物品.NeedLevel=时间(分钟)
问题修复：
1.修复了地图会出现假怪的问题(需测试)。

2. 修复了M2一个参数不保存的问题

功能改进：
1. 内挂中NPC名称显示控制,改由人物的名称显示控制
2. 登录器顶部绿字信息,增加当前等级,升级经验,当前经验,元宝数量

【2012-07-02更新】

问题修复：

1. 修复了英雄不主动攻击的问题。

【2012-07-01更新】

问题修复：

1. 修复了半月攻击力小的问题。
2. 修复了隔位刺杀会掉血的问题。
3. 修复了地图怪物或尸体过多,杀怪不爆的问题。
4. 修复了地图连接有机会进不去的问题。
5. 修复了列表信息二铸造物品无效的问题。
6. 修复了英雄的一些问题。
7. 修复了GetRandomText命令的一个问题。
8. 修复了神秘装备的一个问题。
9. 修复了WML编辑器转换WZL格式的问题。

【2012-06-25更新】

新增功能：

1. 增加以下变量
<SHIT>准确
<SPD>敏捷
<HTSPD>攻速
<MapTitle>取地图名称
<USERID>人物登录帐号
<KILLER>杀人者名字

2. 增加倚天辟地技能
3. 增加登录器皮肤支持导入.png文件

问题修复：

1. 修复了使用连击M2有机率会产生一个报错的问题。
2. 修复了会员检测命令CHECKNAMEADATELIST失效的问题。
3. 修复了顶戴花翎设置一张图片时不显示的问题。
4. 修复了地面物品名称有机率会产生乱码的问题。
5. 修复了QVapEvent触发后使用SENDMSG %s显示错误。
6. 修复了人形怪的一些问题。
7. 修复了多机负载的一个问题。

功能改进：

1. 功能：打开一个自定义NPC对话框。

【2012-06-18更新】

需要更新全部程序否则不能正常登录

新增功能：

1. 增加脚本命令 CheckItemBind SetItemBind CheckItemState SetItemState GiveStateItem
2. 增加玩家机器码变量 <\$MACHINEID> <\$USERMACHINEID>

问题修复：

1. 修复了荣誉值不保存的问题。
2. 修复了英雄的一些问题。
3. 修复了假人的一些问题。
4. 修复了数字飘血的问题。

功能改进：

1. DEC对字符串型变量操作命令。
2. MOV命令做了一些改进。

<\$MACHINEID> 机器码, 和登录的角色无关, 只要是该机器登录的角色, 这个机器码就一样。
<\$USERMACHINEID> 该机器当前登录的角色的机器码。不同的角色名称或不同的机器登录生成的机器码不一样。

配合以下命令可以限制角色登录游戏

CheckTextList 文件位置 字符串
AddTextList 文件位置 字符串
DelTextList 文件位置 字符串

增加脚本命令

CheckItemBind 检测物品是否已经绑定
格式:CheckItemBind 装备位置(-1~13,-1时为OK框中物品)
增加脚本命令
SetItemBind,设置物品和人物绑定 绑定后物品属性会显示“已绑定”
格式: SetItemBind 装备位置(-1~13,-1时为OK框中物品) 绑定(0~1)
说明:参数20取消 1绑定

增加:CheckItemState SetItemState GiveStateItem 命令,

功能:给予带绑定状态装备, 主要方便设置不能配的装备绑定状态
格式: GiveStateItem 物品名称 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6(0为正常,1为绑定)

;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

功能: 设置装备绑定状态。

格式: SetItemState 装备位置(-1~13,-1时为OK框中物品) 项目(0~5) 属性(0为正常,1为绑定)

项目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

功能: 检查装备绑定状态

格式: CheckItemState 装备位置(-1~13,-1时为OK框中物品) 项目(0~5)

项目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

【2012-06-16更新】

新增功能：

1. 增加脚本命令 CheckHeroJob CheckHeroOnline CheckInWarArea TakeOn TakeOff ChangeHeroLevel ChangeHeroPkPoint

问题修复：

1. 修复了NPC名称使用变量的问题。
2. 修复了伤及时雨内挂免负重没有效果的问题。
3. 修复了鼠标左键点起英雄装备,再点右键,装备就假消失的问题。
4. 修复了英雄的一些问题。
5. 修复了CHANGELEVEL报错的问题。
6. 修复了登录器皮肤是否透明控制无效的问题。
7. 修复了登录器界面使用大图片显示不全的问题。

【2012-06-11更新】

问题修复：

1. 修复了一个轻客户端更新的问题。

【2012-06-09更新】

新增功能：

1. 增加WML编辑器PAK、WML、WZL相互转换的功能
2. 增加轻客户端更新密码功能

问题修复：

1. 修复了内挂页面控制错误的问题。
2. 修复了输入框粘贴的问题。
3. 修复了经络打通的问题。
4. 修复了<?item>无效的问题。
5. 修复了WML编辑器导入BMP文件失真的问题。

【2012-06-06更新】

新增功能：

1. 增加边下边玩轻客户端功能
2. 增加登录器搜索客户端条件设置
3. 增加WML编辑器支持WZL编辑功能
4. 增加转生等级变量:<\$RELEVEL>

问题修复：

1. 修复了新界面有个地方会挡住大装备的问题。
2. 修复了声望不保存的问题。
3. 修复了ThroughHum命令无效的问题。
4. 修复了偶尔会卡位问题。

5. 修复了戴上蒙面巾头盔不显示的问题

功能改进:

Weapon.wzl Shape 1~99

【2012-05-26更新】

新增功能:

1. 增加备用远程列表地址

问题修复:

1. 修复了刺杀的问题。
2. 修复了连击的问题。
3. 修复了ThroughHum命令无效的问题

【2012-05-22更新】

新增功能:

1. 完善内挂中自定义快捷键功能

问题修复:

1. 修复了连击的一些问题。
2. 修复了心灵启示不能看血条的问题。
3. 修复了杀怪不能获取经验的问题。
4. 修复了高级负重会出现负数的问题。
5. 修复了英雄会攻击巨箭手和大刀的问题。
6. 修复了1000以后经验设置不正确的问题。
7. 修复了装备属性越高价格越低的问题。
8. 修复了关闭隔位刺杀还会隔位刺杀的问题。
9. 修复了ChangeHumAbility减属性无效的问题。

【2012-05-21更新】

新增功能:

1. 增加开启第四个连击技能的命令

问题修复:

1. 修复了客户端一个内存错误。
2. 修复了英雄数据不保存的问题。
3. 修复了其他已知BUG。

【2012-05-20更新】

更新后请先使用人物数据扩展工具进行数据扩展后才可以正常运行

新增功能:

1. 增加盛大新人物属性界面(配置的时候选择连击版才会显示), 酒馆、双英雄、内功、连击。
2. 增加新怪物支持Mon23~35。

问题修复:

1. 修复了一个不能解包的错误。
2. 修复了多线程网关一个内存错误。
3. 修复了其他已知BUG。

【2012-04-07更新】

新增功能:

1. 增加宝箱功能。

问题修复:

1. 修复了查看别人时斗笠显示错误。
2. 修复了多线程网关一个错误。
3. 修复了M2一些参数不保存的问题。
4. 修复了学习背包里面的技能书一点确定, 会向前走一步。
5. 修复了登录网关和角色网关一个错误。
6. 修复了NPC显示变量过多显示不出来的问题。
7. 修复了传奇归来不显示物品的问题。
8. 修复了其他已知BUG。

功能改进:

1. 地图参数NORANDOMMOVE可以使用瞬息移动

【2012-03-31更新】

问题修复:

1. 修复了多线程网关一个错误。

【2012-03-30更新】

新增功能:

1. 增加斗笠。

问题修复:

1. 修复了套装属性包裹不显示的问题。
2. 修复了黑夜功能无效的问题。
3. 修复了ChangeModeEx命令中的隐身无效的问题。
4. 修复了多线程网关会自动关闭的问题(需测试)。
5. 修复了其他已知BUG。

功能改进:

1. 改进个人商店(需要使用新的NewopUI.Pak配置登录器)

【2012-03-28更新】

新增功能:

1. 增加多线程网关测试版(启动器里需要重新配置一下, 在启动器里选择多线程网关)。

问题修复:

1. 修复了会卡住的问题。
2. 修复了神秘装备在包裹中也可以看到属性的问题。
3. 修复了排行榜只能显示一页的问题。
4. 修复了物品掉落会提示怪物名称显示数字的问题。
5. 修复了其他已知BUG。

【2012-03-22更新】

新增功能:

1. 增加编辑器支持WZL格式。

问题修复:

1. 修复了会卡住的问题。
2. 修复了RepairALL命令无效的问题。
3. 修复了抗拒火环可以推开同等级的玩家的问题。
4. 修复了刺杀强化空破没有强化的效果。
5. 修复了登录器自动更新的问题。
6. 修复了叠加物品出售价格的问题。
7. 修复了其他已知BUG。

【2012-03-18更新】

问题修复:

1. 修复了M2一个错误。
2. 修复了新建组按钮无效的问题。
3. 修复了176版包裹物品显示有些错位的问题。
4. 修复了NPC名字调用变量的问题。

【2012-03-15更新】

问题修复:

1. 修复了飓风破的问题。
2. 修复了宝石升级的问题。
3. 修复了怪物名称显示错乱的问题。
4. 修复了TAKE命令收回叠加的问题。
5. 修复了个人商铺中Locks大于10000的物品不显示属性的问题。

【2012-03-14更新】

新增功能:

1. 增加飓风破。

问题修复:

1. 修复了食人花绘制错误的问题。
2. 修复了僵尸Race:95从地下钻出来后留下的洞显现缓慢的问题。

- 3. 修复了装备等显示有点错位的问题。
- 4. 修复了TAKE命令收回叠加的问题。
- 5. 修复了其他已知BUG。

【2012-03-04更新】

新增功能:

- 1. 增加登录验证码功能, 在LoginSrv.exe中控制关闭。
- 2. 增加月灵与召唤圣兽是否可以同时召唤的选项。
- 3. 增加脚本命令GetOppositeHumanName。
- 4. 增加脚本命令CheckNationCredit。
- 5. 增加一个新游戏点\$GAMEGOLDEX。

问题修复:

- 1. 修复了解毒术锁定怪物的问题。
- 2. 修复了ESC键会关闭英雄左上角窗口问题。
- 3. 修复了噬血武器4-6重会卡一下的问题。
- 4. 修复了逐日剑法技能点不增长的问题。
- 5. 修复了其他已知BUG。

功能改进:

- 1. 修改使用宝石装备升级提示方式。
- 2. 修改人型怪属性根据DB数据库中设置防御 魔防 攻击 道术 魔法。
- 3. 修改checkitem命令支持检测叠加物品。
- 4. 修改加载安全区挂机人物, 安全区随机坐标登录。

【2012-02-26更新】

问题修复:

- 1. 修复了怪物偶尔会有错乱的顶戴花翎。
- 2. 修复了人形怪不会重取顶戴花翎的问题。
- 3. 修复了及时雨内挂重复音乐控制无效的问题。
- 4. 修复了一处内存泄漏。

【2012-02-22更新】

问题修复:

- 1. 修复了自动脱装备AutoTakeOffItem 装备位置无效的问题。
- 2. 修复了查看别人装备时不看不见头盔发光效果。
- 3. 修复了地图参数中播放音乐, 内挂的重复音乐控制无效的问题。

功能改进:

- 1. RepairAll 操作命令改为检测命令修理全身装备时, 检测修理需要的金币

【2012-02-18更新】

问题修复:

- 1. 修复了套装失效触发[@GroupItemOffX]不触发的问题。
- 2. 修复了内挂不显示保护的物品。

【2012-02-16更新】

新增功能:

- 1. 增加诱惑之光的设置。
- 2. 增加热火剑法设置。
- 3. 增加及时雨内挂中玩家自己输入药名。
- 4. 增加杀死人物宝宝时触发[@KillSlave]
- 5. 增加脚本命令检测杀死的宝宝的名称CheckKillSlaveName
- 6. 增加脚本命令指定行会的成员CheckGuildMember
- 7. 增加脚本命令改变人物宝宝名字颜色ChangeSlaveNameColor 格式: ChangeSlaveNameColor 宝宝名字 颜色(0-255)
- 8. 增加脚本命令增加每次使用物品的次数AddFunItemDura
- 9. 增加GM命令给定指定纯度的矿石@GiveMn
- 9. 增加地图参数REVALREVAL(XN) 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的自动清零间隔(最小30秒).具体表示:每经过指定秒人物在当前地图复活过的次数自动减1.
- 10. 增加地图参数NODROPUSEITEMS 当前地图人物死亡不掉落身上的物品
- 11. 增加地图参数NOSAFEPOSITIONMOVE 禁止在当前地图安全区中使用传送戒指
- 12. 增加GM命令给定指定纯度的矿石,@GiveMn 数量 纯度

功能改进:

- 1. playsound和playmusic命令修改播放模式(0播放给自己,1播放给全服,2播放给同一地图,3播放给同一行会,4播放给同屏人物)
- 2. 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
- 3. 套装生效触发[@GroupItemOnX], 套装失效触发[@GroupItemOffX], 英雄对应[@HeroGroupItemOnX],[@HeroGroupItemOffX] X表示套装序号
- 4. 人物HP和MP按DB中数据设置

问题修复:

- 1. 修复了装备攻击速度无变化的问题。
- 2. 修复了雷霆剑法的问题。
- 3. 修复了内挂背景音乐重复播放的问题。
- 4. 修复了移行换位会锁定怪物的问题。
- 5. 修复了转换性别发烟的问题。
- 6. 修复了除法、乘法、百分比脚本命令的问题。
- 7. 修复了传奇续章界面药框界面错位的问题。

【2012-02-08更新】

修正交易完成后货币不变的问题

修正ChangeNationCredit脚本命令

修正毒死怪物, 物品不会掉落

增加TakeOffItem和TakeOnItem脚本命令支持变量

TakeOffItem <\$STR(\$S3)> 12

TakeOnItem <\$STR(\$S3)> 12

增加地图参数SAYLEVEL(等级), 可限制当前地图人物说话等级。

增加地图参数DELDROPITEM(人物(英雄)死亡后掉落的身上物品立即消失(不掉落在地图中))

【2012-02-08更新】

修正交易完成后货币不变的问题

修正ChangeNationCredit脚本命令

修正毒死怪物, 物品不会掉落

增加TakeOnItem和TakeOffItem脚本命令支持变量

TakeOnItem <\$STR(\$S3)> 12

TakeOffItem <\$STR(\$S3)> 12

增加地图参数SAYLEVEL(等级), 可限制当前地图人物说话等级。

增加地图参数DELDROPITEM(人物(英雄)死亡后掉落的身上物品立即消失(不掉落在地图中))

【2012-02-05更新】

修正群毒消耗计算错误

修正宝石升级的问题, 支持装备加星

修正CHECKVAR和CALCVAR脚本命令

修改GROUPMOVE和GROUPMPMOVE脚本命令

修正其他已知BUG

增加变量清除功能(管理-文件管理)

;只有组长, 才可以使用

GROUPMOVE 地图号 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) 触发字段(可以为空)

GROUPMAPMOVE 地图号 XY 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) 触发字段(可以为空)

增加脚本命令

命令 ClearItemMap

功能清理地图上指定名字的物品。

格式: ClearItemMap 地图坐标X坐标Y范围物品名字

说明:物品名字等于"时表示指定范围内的所有物品。

ChangeNationCredit

调整人物的荣誉值

AddGuildMemberCount

功能: 调整当前行会的人数上限, 说明: 只能由行会老大使用。

每个行会会自动读取ISetup.txt中的行会人数限制,

之后可以用此命令重新调整行会人数限制, 也就是说调整后不受ISetup.txt中行会人数限制参数的限制。

格式: AddGuildMemberCount 操作符(+ -) 数量(0-1000)

格式: GotoNow X坐标 y坐标 [地图名]自动寻路

注: 地图名可省略, 加上后引擎自动判断人物当前地图是否相同。

【2012-01-15更新】

出现问题时:

(1) 请首先检查你出现这些问题的全套程序和登录器是不是我们最近更新的。

(2) 检查是不是脚本写错了或引擎没设置好, 可以搜索说明书和更新记录。

(3) 还没有解决问题, 可以到论坛或找技术支持。

修正挖不到高品质肉

修正登录器公告不显示的问题
修正宝石升级问题(需测试)
修正有机率卡住的问题(需测试)
修正英雄装备绘制遮盖的问题
修正其他已知BUG
增加以下功能
点击界面帮助按钮触发

功能:改变人物公聊时的文字信息颜色.

功能:杀死怪物时触发

[2012-01-10更新:]

修正血条绘制错误
修改人物死亡可以点击NPC
修改人物命令@**TestStatus**增加第三个参数,1时提示,0不提示.例如:Gmexecute TestStatus 5 1
增加私聊等级显示控制(选项-参数-信息控制)
增加以下脚本命令

增加技能检测

功能:改变当前人物的穿人,穿怪模式.

功能:组队相关触发.

功能:装备持久消失时触发,位置**0-12**

[2012-01-07更新:]

修正火墙时间计算错误
修正掉落物品提示的问题
修正降级导致血条绘制错误

[2012-01-05更新:]

此次更新程序 ILocal.dll M2Server.exe GameOfMr 登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正滚动命令无效
修正点住自定义NPC对话框会闪的问题
修正IP插件无效的问题
修正ChangelItemName脚本命令的问题
修正全屏登录没有声音的问题
修改若干细节
增加ESC关闭所有打开的窗口

[2011-12-30更新:]

此次更新程序 M2Server.exe GameOfMr 登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正使用NORANDOMMOVE地图参数,还可以使用瞬息移动的问题
修正登录会闪一下的问题
修正MAP1.WIL调用小地图无效
修正极品提示只有一个方向
修正其他已知BUG
修改自动放药方式

增加装备持久为0时是否消失选项
增加火墙的时间和威力倍数控制
增加掉落物品提示规则
增加脚本命令()
OFFLINEPLAY
GETSTRINGPOS
SENDCENTERMSG
ChangelItemName

功能:新的装备改名

功能:在专用登录器屏幕的中间显示公告.

[2011-12-26更新:]

此次更新程序 M2Server.exe GameOfMr 登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正一个卡的问题
修正机器人使用THROWITEM命令M2报错的问题
修正流星火雨秒怪的问题
修正内挂不显示地上的勋章和四格物品的名字
修正转换工具的一个错误(转换Hum3.wil错误)
修正其他一些细节
增加小地图 mmap1.wil(800~999)
增加支持读取Graphics放在Resources目录里
增加火墙换地图消失
增加脚本命令()
ForbidMyShop
CheckMine
TakeMine
CheckHeroCount
SetSuckDamage
SetHeroSuckDamage

CheckMine

功能:检测背包中物品的纯度(持久,品质).

格式:CheckMine 物品名称 数量(1-45) 纯度(1-65)

例子:检测背包中是否有5个纯度20的黑铁矿石,并且回收.

[@main]

#IF

CheckMine 黑铁矿石 5 20

#ACT

TakeMine 黑铁矿石 5 20

#SAY

背包中有5个纯度20的黑铁矿石.

#ELSE#SAY

没有.

检查人物当前召喚了几个分身

SetSuckDamage

说明:设置人物可吸收收到的攻击伤害.

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%
例子: 设置总共吸收1000点伤害,每次吸收20%伤害,成功率95%

SetHeroSuckDamage

说明:设置英雄可吸收收到的攻击伤害.

格式: SetHeroSuckDamage 操作符(+-=) 总吸收值(1-20000000) 吸收比例(1-1000) 成功率(1-100)
吸收比例 1=0.1% 500=50% 1000=100%

[2011-12-24更新:]

此次更新程序 M2Server.exe GameOfMr 登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正一个黑屏问题

修正挑战传送的问题

修正SENDMSG发送的信息不能包含空格的问题

修正CheckLuckPoint检测幸运不正确的问题

修正M2对64位系统不能运行的问题

修正内挂部分按钮不能控制的问题

增加脚本命令清除附加属性ClearStoneUpgrade

[2011-12-23更新:]

此次更新程序 M2Server.exe GameOfMr 真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正已知BUG

增加版本转换工具

增加挑战功能()

增加宝石升级系统()

增加支持

武器和衣服时可按照一件武器一个.wil文件的方式配置.

武器放在传奇目录的Graphics\Weapon\下.

衣服放在Graphics\Human\下.

物品数据库中单个武器和衣服的Shape值从1000开始算起.

单个武器和衣服素材的文件名必须和物品数据库中的Shape值一样,

例如:数据库中设置Shape=1000,那么单个武器或者素材的文件名就是1000.wil,如果Shape=1001那么文件名就是1001.wil

脚本命令, 增加或以下脚本命令
CHECKKILLMONNAME
CHECKKITEMNAME
CHECKOFFLINE
CHECKITEMNAMECOLOR
KILLYHUM
CHECKRANDONMO
CHECKFOUNDRYITEM
CHECKGUILDMEMBERCOUNT
CheckUpgradelitemName

OFFLINE
SENDTOPMSG
CHANGESLAVELEVEL
SETHUMATTACKMODE
GETLISTSTRING
GETUSERITEMNAME
GETCALLMOB
KILLCALLMOB
ADDAATTACKSABUKALL
CHANGEITEMNAMECOLOR
SETRANDONMO
GIVEFOUNDRYITEM
SHOWFOUNDRYITEM
CHALLENGMAPMOVE
GETCHALLENGEBAKITEM
CREATENPC
DELNPC
PLAYMUSIC
OpenUpgradeDialog
SetUpgradeFail

[2011-12-20更新:]

此次更新程序 RunGate.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏
增加伤即时雨内挂
增加登录器支持盛大wz新格式读取
修正登录器会卡死的问题

新格式读取说明:

以读取Prguse.wzl为例,
先读取Resources\Data\Prguse.pak,如果Resources\Data\Prguse.pak不存在,读取Data\Prguse.wil,如果Data\Prguse.wil不存在,读取Data\Prguse.wz。

[2011-11-18更新:]

此次更新程序 DBServer.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正套装列表错乱的问题
修正GETITEMADVALUE和CHANGEITEMADVALUE命令不能使用变量的问题
增加脚本命令RecallSelf召唤自己的分身

[2011-11-16更新:]

此次更新程序 RunGate.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正矿石纯度越低价格越高,纯度越高价格越低
修正GVE命令给叠加物品的问题

修正其他已知BUG
增加白天黑夜时间点控制
增加人形怪可以挖物品选项
补丁规律查看
动态地图连接查看
脚本使用图标功能查看
检查当前地图中的人物是否属于同一行会

[2011-11-12更新:]

此次更新程序 GameOfMr专用WL编辑器.exe RunGate.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正WL编辑器转换大WL文件时出错的问题
修正使用CHANGEITEMDEEX锁定后还可以走的问题
修正NPC对话框中所有包含“>”或者“<”的总会比原本的字符稍微长一点点
修改网关封加速, 读封率下降
增加登录器配置可以自定义客户端核心文件名称
增加IP所在地禁止登录列表D:\MrServer\Mr200\EnvrDeny\PLocalList.txt
增加支持“>”里再次使用变量

例:

```
[@main]
<调整颜色{FCOLOR= $$STR(G0)}>/@调整颜色>
变量S:$$STR(G0)值:<$$STR(S$$STR(G0))>
[@调整颜色]
#IF
large G0 255
#ACT
MOV G0 0
GOTO @MAIN
#ELSEACT
INC G0 1
GOTO @MAIN
```

[2011-11-09更新:]

此次更新程序 LoginSrv.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正登录器显示天气效果时内存占用高的问题
修正聚灵珠的问题
修正收取重叠物品的错误
修正NPC彩色字体
增加数据管理工具
增加支持个人商店数据合区
增加假人配置文件中自动捡物的参数

[2011-11-03更新:]

此次更新程序 DBServer.exe LoginSrv.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正英雄穿装备的问题
修正物品“死亡必爆”规则无效的问题
修正穿脱装备不触发的问题
修正176登录器的一个错误
修正其他已知BUG
M2增加一个新的反加速外挂功能, 使用外挂触发QFunction-0脚本里[@UsePlugin]字段
增加禁止免蜡功能天气效果(免费版不支持)
增加假人功能(免费版限制登录10个假人)
修改SETICON脚本命令, 增加播放效果参数。人物设置NPC和怪物的顶戴花翎也相应的修改NPC和怪物设置
外挂触发字段外挂触发
更新NewopUI.Pak补丁

NewopUI.Pak 说明:

如果不使用个人商店功能, 可以清空NewopUI.Pak中104~163的图片
如果不使用禁止免蜡功能, 可以清空NewopUI.Pak中210~215的图片
这样可以减小登录器的大小

[2011-10-24更新:]

修正使用16位色登录游戏时,个别机器会出现白块的问题
修正M2头闭内挂,人物说话不显示的问题
修正其他已知BUG
修改PLAYSOUND命令支持循环次数 PLAY SOUND 文件路径(不能有空格) 循环次数
优化资源读取速度
增加NPC和怪物支持顶戴花翎功能 NPC 和怪物设置

[2011-10-18更新:]

此次更新程序 游戏启动控制器.exe LoginGate.exe SelGate.exe LoginSrv.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正读取Weapon2.wis的问题
修正使用大NPC对话时调用PAK文件的问题
修正内挂保存配置文件的问题
修正人物死亡地图不是灰色的问题
修正双线一区配置的问题
修改GETRANDOMLINETEXT命令
修改MAPEFFECT命令

格式: MAPPFECT 地图名称 XYXML 文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒) 播放效果(0普通 1特效)

XML文件序号是在M2里编辑好的, 详见M2-查看-列表信息二.XML资源

[2011-10-13更新:]

此次更新程序 游戏启动控制器.exe LoginGate.exe SelGate.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正不能双开游戏的问题

修正全屏切换后物品显示不正常

[2011-10-12更新:]

此次更新程序 游戏启动控制器.exe LoginGate.exe SelGate.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正使用NPC彩色字体时排列不正确的问题

修正地图触发时脚本命令无法对人物进行操作的问题

修正战士使用技能的问题

修正小退会出现无法认识的问题(小退速度过快导致的)

修正英雄召唤神兽的问题

修正其他已知BUG

增加双线一区配置功能

增加聊天记录过滤按钮的控制

增加特殊命令的控制

增加反外挂特征码功能

使用外挂触发Qfunction-0脚本里[@UsePlugin]字段

[2011-10-04更新:]

此次更新程序 M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正月灵的问题

修正技能护体神盾施放后不加点问题

修正群体施毒术不自动换毒符

的问题

修正CheckHuminCount命令报错

增加登录器获取列表失败时, 提醒用户是否重新获取

增加Items1.wil DnItems1.wil StateItem1.wil 数据库Looks起始编号10000开始

增加补丁读取

[2011-10-01更新:]

此次更新程序 DBServer.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正M2强化技能的一个报错信息

修正CheckHuminRange命令报错

修正英雄技能书的问题

修改若干细节

修正一些其他问题

优化客户端, CPU占用下降, 流畅性提高

[2011-09-25更新:]

此次更新程序 LogDataSource.exe DBServer.exe M2Server.exe GameOfMr真彩登录器生成器.exe 请同时更新否则不能正常游戏

修正M2一个报错信息

修正英雄一些问题 [增加忠诚度](#)

修正群毒无效的问题(需要更换我们提供的技能数据库)

优化引擎数据传输速度

增加极品装备属性占比数更加详细的控制

增加日记服务器日记查询功能

增加人物找回功能

加快小退的速度

修改若干细节

修正一些其他问题

[2011-09-18更新:]

修正地图禁止使用物品和魔法无效的问题

修正挖肉的一个问题

修正会秒杀人物的问题

修正偶尔死亡不触发的问题

修改176版交易物品属性显示样式

加快人物的后仰速度

增加魔法锁定范围的选项, 在技能魔法选项里, 可以提高锁定精度, 防止人物跑动时, 打不到人物

修正一些其他问题

[2011-09-08更新:]

修正有的机器登录器自动更新完成后不能自动打开新登录器的问题

修正获取最高等级可能产生的内存错误

修正英雄打怪的时候, 不跟着人物回城

修正英雄包裹的问题

修正一个卡技能的问题

修正读取WMS文件一个错误

修正挖肉时会导致包裹里肉的品质下降的问题

修改176仓库物品属性显示样式

加快小退的速度

限制输入框输入文字的长度

修正其他一些问题

[2011-09-05更新:]

修正角色名有拖尾的问题

修正魔法锁定神兽, 神兽变身后, 解锁的问题

修正地图事件触发的一些问题

修正176版截图不上传音简

修正英雄升级不能正确显示等级

修正CHECKNAMEATEITEMLIST命令过期记录自动删除的问题

OPENUPGRADEDLG做了一些改进

输入框做了一些改进

增加个人商店出售物品和仓库数量限制

增加地图参数ALLOWUSEMSHOP允许使用个人商店, 没有该参数的地图只能搜索查看, 无法出售购买存仓操作

增加个人商店物品规则设置

增加人形怪爆物品机率的设置

增加使用魔法触发Qfunction脚本 [@Magic] X表示魔法ID

增加最高等级限制

[2011-09-02更新:]

修正一个会产生地图产生白块的问题

修正英雄增加魔法命令的问题

修正内挂的一些问题

修正CheckStringlength的问题

修改ADDTOTESTLEWARLIST脚本命令

修改攻击触发

增加爆物品触发

更新说明书

格式: CheckStringlength 字符串 检测符(<,>,=) 位数

=====

格式: ADDTOTESTLEWARLIST 城堡名称 行会名称(行会名称为空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, 空时按照引擎设置的天数)

[@main]

#ACT

ADDTOTESTLEWARLIST 沙巴克 1

魔法和物理攻击触发

地图事件配置详解 必须在M2-选项-功能设置-基本设置-启用地图事件触发勾上才有效

[2011-08-29更新:]

修正装备特效造成地图产生白块的问题

修正人形怪不爆包裹装备

修改M2内挂的一些控制方式

[2011-08-23更新:]

修正交易看不到对方名称

修正死亡复活后关闭背景音乐

修正脚本命令SENDMOVEMSG无效的问题

修正脚本命令SENDDTOPCHATBOARDMSG无效的问题

修正脚本命令OPENUPGRADEDLG可能会产生复制装备

修正删除不了物品特效的问题

修正客户端一些绘图错误。

修正开门会闪的问题
修正读取某些资源会产生CPU高的问题
修正内挂自动吃药的一个问题
修正包裹物品偶尔刷新不正常的问题
修正仓库偶尔存取不正常的问题
修正隐身翅膀也隐藏了
修正其他若干BUG
修改一些细节

[2011-08-11更新:]
修正登录器有开门动作时，角色选择界面不显示职业等级
更新说明书

[2011-08-10更新:]

修正地图连接的一个问题
修正定时器的问题
内挂中增加怪物名称显示的选项
登录器配置器增加是否显示开门效果的选项
修正新属性的设置没有保存，导致无法爆出有新属性的装备
修正个别机器全屏登录失败的问题
修正战士没有强化技能效果
修正野蛮冲撞，会触发反外挂系统
修正一些老地图会乱屏的问题
修正连续玩几个小时后，由于程序释放内存太慢，造成卡的问题
修正脚本命令CHECKNAMEADDTIMELIST和ADDNAMEADDTIMELIST
修改若干细节
修正其他已知BUG

[2011-08-04更新:]

修正看不见弓箭手射的箭，包括弓箭手和祖玛弓箭手等等怪物。
修正可以同时召唤骷髅和神兽。M2增加一个选项，可以选择是否可以同时召唤
修正移动加速无效的问题
修改装备显示的一些细节
增加WML编辑器支持PNG和TGA文件的导出和导入

新增兼容HERO的命令或功能
OManage.txt中增加一个新的脚本段[@Startup]此脚本段只在服务器开启后执行一次。

增加脚本命令ChangeModeEx

```
增加脚本命令MoveMapPlay 原地图 新地图 XY
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。
```

应用用户要求重新修改以下素材读取

[2011-08-02更新:]
开放登录器的必备补丁修改的。提供专用的WML编辑器，支持设置密码功能
增加各职业一些技能的细节控制
增加暴击的魔法效果
增加护体神盾，乾坤大挪移、擒龙手、召唤圣兽、召唤月灵等技能
扩展物品数据库物品名称支持到30个字符
扩展怪物数据库怪物名称支持到30个字符，扩展HP和MP字段支持到21亿
优化客户端数据处理
修改客户端数据设置
修改装备备注支持颜色设置
修正人物死亡屏幕效果
修正套装显示的错误
修正装备加速无效的问题
修正登录器在有的情况下会初始化失败
修正流星火雨和噬血术效果错误
修正其他已知BUG
装备及套装备注说明

[2011-07-28更新:]

优化登录器核心
增加道士可以直接使用包裹中毒符选项
增加千里传音和传音简文字颜色控制
增加浏览器地址可以在M2自定义
增加内挂中自动吃药的物品可以在M2上控制
增加各职业强化技能
增加套装显示备注
修正技能幽灵盾和神圣战甲术没有符飞行的效果
修正重新加载NPC后，CFUNCTION-0段触发引擎会报错的问题
修正脚本命令CHANGEXP，调整的经验值不正确的问题
修正内挂中物品过滤框向下滚动按钮点不了的问题
修正关闭背景音乐，登录的时候会响一秒的问题
修正读取Wav文件会花屏的问题
修正反外挂误封的问题
修正一些技能没有特效的问题
修正人形怪和英雄副本攻击翻倍没有效果的问题
修正PlaySound脚本命令无效的问题,例:PlaySound Wav1.wav
修正叠加物品会暴毙很多个
修正自动行走有人抱着无法行走的问题
修正内挂中隐藏尸体只隐藏怪物的尸体
修改以下素材读取

强化技能说明:

CHECKSKILL 魔法名称 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)

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)

例:

```
[@main]
#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
```

[2011-07-15更新:]

更换老版的网关，多线程网关会造成卡的问题。
修正脚本命令MAPEFFECT，在地图上播放特效，不能控制播放次数的问题
修正脚本命令CHANGEITEMADDVALUE，修改成功后不能立即显示的问题
修正客户端背景音乐MUSIC(Wav\music1.mp3)，放到地图参数中。(目录名称和音乐文件名称不能有空格)
修正自动练功速度快了，会触发反外挂系统
修正装备显示的BUG

[2011-07-12更新:]

修正人物属性下限不正常的问题
修正抓屏会卡一下的问题
优化素材裁入速度
优化播放音效造成CPU过高的问题
增加装备显示附加属性,可以在M2上控制是否显示
增加脚本命令CHECKITEMADDVALUE,检测物品的附加属性值
增加脚本命令CHANGEITEMADDVALUE,修改物品的附加属性值
增加脚本命令GETITEMADDVALUE,获取物品的附加属性值

CHECKITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-12时是穿在身上的装备) 属性位置(0-14)(符号 <->=) 值
CHANGEITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-12时是穿在身上的装备) 属性位置(0-14)(符号 +-=) 值
GETITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0-12时是穿在身上的装备) 属性位置(0-14) 保存变量

[2011-07-09更新:]

修正英雄血量不正常的问题
修正没有魔法时还能自动使用技能
修正创建人物界面显示的一些问题
修正一些图片显示不正常的问题
修正个别机器对纹理压缩支持不好的问题（会造成有的按钮不能点的问题）
修正右键不能开关剑的问题
修正命令GuildNoticeMsg无效的问题
修改登录器搜索客户端算法,提高搜索客户端的速度

增加登录器自动记录最后一个游戏区，下次打开的时候，自动选择上次最后登录的区

增加登录器自动刷怪远程列表功能
增加脚本命令 **ChangeHumAbility**
增加脚本命令 **SetStringBank**

调整人物属性。

格式: **ChangeHumAbility 属性(1-12) 操作符(+=-)= 值(1-65535)** 时间秒

说明: 属性1-10分别对应人物 防御下限 魔御下限 魔御上限 攻击下限 攻击上限 魔法下限 魔法上限 道术下限 道术上限 MaxHP MaxMP

注意: 调整后的属性效果只在人物在线时有效。

不带时间为在线一直有效

例子:

```
#IF  
#ACT  
ChangeHumAbility2 + 10 60  
#SAY
```

你的防御上限增加10点,60秒后恢复

功能: 给字符串在前面或者后面增加指定个数的空格。

格式: **SetStringBank 变量(SA) 长度(1-100) 格式(0,1)**

说明: 可以支持人物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GameOfMr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)。

例子:

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
MOV/S10 GameOfMr引擎  
SetStringBlank <$STR($S10)> 15 0  
SendMsg 5 <$STR($S10)>
```

【2011-07-07更新】

更新引擎帮助文件

增加自动登录离线机人物

使用DBServer导出数据, 导出的文件保存到X:\MrServer\Mr200\Envr\AutoLoadOffline.txt

然后在M2操作-控制-加载脱机人物

增加装备旧的显示模式

修正5600端口不能修改的问题

修正SENDCENTERMSG 命令无效的问题

完善WebBrosr命令, 使用客户端内置浏览器打开网站

【2011-07-03更新】

增加脚本命令 **SetIcon**, 在人物头顶显示一个头像。

增加摆摊控制命令 **[@ShopStall]**

【2011-07-01更新】

增加客户端装备显示框可以在M2上控制

增加免费版可以增加5个XML文件(用于装备特效)

增加支持900*600宽屏分辨率

重新制作的内挂, M2可以详细控制, 支持隔位刺杀, 走位刺杀等等

增加脚本命令 **CHECKNEWITEM/VALUE** 检测装备新增属性

增加登录器上分辨率选择和窗口模式选项

增加吃药间隔控制(选项-参数设置-游戏选项)

修正快捷键退出游戏时会弹出2次对话框

修正纹理压缩模式时, 按钮有时候无法点击的问题

修正人物属性框中, 某些衣服会挡着项链戒指等装备

例:

CHECKNEWITEM/VALUE 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) 检测符(>,<,=) 值(1-100)

属性(0-10)

(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)免疫目标防御 1~100%

(5)免疫伤害反弹 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%

(9)活力恢复增加 1~100%

(10)合击攻击增加 1~100%

【2011-06-20更新】

增加脚本命令改变人体颜色支持0~255中颜色

SETBODYCOLOR 颜色(0~255)255时清除颜色 改变时长(秒)

增加脚本命令改变人物状态

MAKEPOSITION 类型(0-5,0和1是绿毒和红毒 5是麻痹 其他无效) 时间(秒) 威力

例:

```
#ACT  
MAKEPOSITION 5 10 10  
#SAY
```

你被麻痹了

【2011-06-19更新】

增加界面按钮的显示控制, 可以在M2设置是否显示

增加人物或怪物的等级, HP, MP最高支持到21亿, 在M2参数设置-游戏选项(1)

修改装备发光特效, 可以使用脚本命令 **SETITEMEFFECT** 控制

增加装备以下新属性:

(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)免疫目标防御 1~100%

(5)免疫伤害反弹 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%

(9)活力恢复增加 1~100%

(10)合击攻击增加 1~100%

增加脚本命令:

;打开可以放物品的对话框, 也就是装备修理或出售物品的那个对话框

OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)

;收回OK框中的物品

TAKEDLGITEM

;返回OK框中的物品到包裹

RECLAIMITEM

点击OK键后触发字段 **[@UpgradeDlgItem]**

[@UpgradeDlgItem]

#SAY

OK框中物品的名称:<\$DLGITEMNAME>

OK框中物品的StdMode:<\$DLGITEMSTDMODE>

OK框中物品的持久:<\$DLGITEMDURAB>

OK框中物品的最大持久:<\$DLGITEMDURAMAX>

<升级>[@升级]

#ACT

SetNewItemValue -1 0 + 10 60

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)

属性(0-10)

(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)免疫目标防御 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%
(9)怒气恢复增加 1~100%
(10)合击攻击增加 1~100%

;设置装备发光特效
SETITEMEFFECT 位置(-1时是OK框中的装备, 0-12时是穿在身上的装备) 特效编号(0-255,0为清除特效)

[2011-06-09更新:]
修正延时公告坐标不正确的问题
修改176版的登录背景音乐
修改装备显示方式
修改个人商店的一些细节
增加启动控制器数据备份功能
增加新沙巴克的资料
增加AI+R 刷新包裹
增加每个行会限制最高成员的功能

;检测行会最高成员
CHECKGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT 行会名称(SELF表示检测自己所在的行会) 检测符(<,>,=) 数量
;调整行会最高成员
CHANGEGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT 行会名称(SELF表示调整自己所在的行会) 调整符(+,-,-) 数量

<\$GUILDMEMBERMAXLIMIT> 显示你的行会最高成员数

[2011-06-05更新:]
修正CHECKUSERDATE报错的问题
修正个人商店的问题(程序包有详细脚本)
修正客户端内存一个错误
修正客户端播放声音的内存泄漏
修正1.76版: 双击戴不了毒符的问题
修正右手镯偶尔戴不上问题
修正内挂隐藏尸体无效的问题
增加毒符的持久比例(功能设置-技能魔法)

[2011-06-02更新:]
修正数字飘血关闭不了的问题
修正仓库物品取不了的问题
修正行会窗口错误
修正交易信息文字错误
修正装备持久信息显示错误
修正数据库服务器刷新排行榜的错误
修正其他已知BUG
增加窗口模式下, 可任意拖动窗口, 改变窗口大小

[2011-05-26更新:]

完善所有NPC
增加脚本命令

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。

支持的参数: %s(玩家名字) %d(NPC名字) %m(地图名字) %x%(坐标)

;MESSAGEBOX支持确定和取消触发
MESSAGEBOX 是否确认要删除 @确定 @取消

[@确定]
点击的确定

[@取消]
点击的取消

;指定人物触发字段
HCALL 人物名称 触发字段

;自动穿装备
AutoTakeOnItem 装备名称 装备位置

;自动脱装备
AutoTakeOffItem 装备位置

;获取文本字符串
GetRandomText 文件路径 变量

;定时触发
DelayCall 时间毫秒 触发字段

;检查是否在某地图
ISONMAP 地图名称

;打开大定义NPC对话框
OpenBigDialogBox WL_文件编号 图片编号

;关闭大定义NPC对话框
CloseBigDialogBox

;复活
Relive

;检测宝宝是否在指定范围
CheckSlaveInRange 宝宝名称 范围

;检测指定范围内的人物数量
CheckRangeHumanCount 地图名称 XY范围 (<,>,=) 数量

;检测人物是否处在地图的某个范围之内
CheckHumanRange 地图 坐标X坐标Y范围(0 - 500)

;检测城堡是否正在攻城
CHECKCASTLEWAR 沙巴克

[2011-05-23更新:]

增加数字飘血功能
美化装备显示框
增加个人商店功能, 拍卖, 无限仓库, 摆摊功能的合并
修正已知BUG

[2011-05-08更新:]

登录器采用新的优化算法, CPU占用率大幅度下降, 整体性能比以前提高几倍。
修正全屏切换会出错的问题
修正登录器有的机器无法关闭的问题

[2011-04-29更新:]

修正有的机器会调整系统音量的问题
增加支持盛大新的土地地图(地图花屏问题)

;检测是否进入攻城的范围

CHECKCASTLEWARAREA 城堡名称

;检测是否正在攻城

CHECKUNDERWAR 城堡名称

;检测地图相同怪物数

CheckMapSameMbnCount 地图名称 怪物名称 控制符(<,>,=) 数量

[2011-04-26更新:]

修正骰子不显示的问题
增加游戏的整体登录速度
增加以下脚本命令

;修理所有装备
REPAIRALL

;回城
GOHOME

;复活
REALIVE

;把人物加入行会
ADDGUILDEMBER 行会名词 人物名称(人物名称为空时把自己加入到行会)

;把行会加入攻城列表
ADDTOTESTLEWALIST 城堡名称 行会名称(行会名称为空时所有行会加入到攻城列表)

;在地图上放物品
THROWITEM 地图名称 X坐标 Y坐标 范围 数量 物品名称
THROWITEM3 336 336 12 2000 金币

;检测地图怪物数量
CHECKRANGEMONCOUNTEX 地图名称 怪物名称 X坐标 Y坐标 范围 控制符(=>,<) 数量

增加攻击触发 QFunction=0

【2011-04-21更新】
修正人物捡物品和扔物品负重不变的问题
修正使用某些技能会原地走路的问题
修正登录器浏览器的尺寸修改不了的问题
修正右键会停止自动追杀
修正商店购买的物品会产生多个叠加(老板本升级重新启动前,需要删除 Market_prices 和 Market_saved 目录下的文件)
修正 1.76 虫符的位置放到左手镯上
DBServer 增加可创建角色数量的选项(用于传奇外传创建三角形)
增加游戏速度功能
ChangeSpeed 速度类型 速度值
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)

CHANGESPEED 1 5

【2011-04-13更新】
增加支持传奇外传。
增加登录器皮肤自定义编辑
去掉登录时的开门动画
修正客户端一些图片错误
修正其他已知BUG

【2011-04-03更新】
增加 1.76、1.85 英雄版本、传奇续章。传奇外传正在制作中。
目前引擎支持 1.76、1.85 英雄版本、传奇续章、传奇归来。

增加商铺支持元宝，金币，泡点三种货币购买。
增加任务对话框的页面可以在引擎自由设置。详见引擎：工具-任务NPC配置
增加人形怪配置。详见引擎：选项-怪物设置-人形怪设置
增加装备的发光特效，可以设置读取任意 WML 资源的效果图片，可以设置装备的外观、内观，包裹中的效果。详见引擎：查看-列表信息(二)-物品特效
增加物品在地面颜色的显示设置，在物品数据库中增加字段 Color
增加物品叠加功能，在物品数据库中增加字段 OverLap
增加控制器自动配置数据库功能，有些用户不会配置数据库和增加数据库字段。启动控制台就可以自动配置。
增加好友功能
增加脚本命令：

金剛石
CHECKGAMEDIAMOND (<,>=) 值
GAMEDIAMOND (+,-,=) 值
<SGAMEDIAMOND>

灵符
CHECKGAMEGRID (<,>=) 值
GAMEGRID (+,-,=) 值
<SGAMEGRID>

荣誉
CHECKGAMEGLORY (<,>=) 值
GAMEGLORY (+,-,=) 值
<SGAMEGLORY>

检测字符串长度
CHECKSTRINGLENGTH (<,>=) 值

检测是否有英雄
HAVEHERO

创建文件
CREATEFILE ..\QuestDiary\名称列表.txt

PLAYEFFECT 人物效果 所有人可见 可以制作风天魔甲的光环等效果
MAPEFFECT 地图效果 所有人可见 可以制作泉水喷溅、地图魔法等效果
SCREEENEFFECT 屏幕效果 自己可见

PLAYEFFECT WML 文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒)
MAPEFFECT 地图名称 XY_WML 文件序号 开始图片数 播放图片数 播放次数 播放速度(毫秒)
SCREEENEFFECT 屏幕坐标X 屏幕坐标Y WML 文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒) 模式(0=自己, 1=所有人)

播放声音
PLAYSOUND 1.wav

打开NPC大对话框
OPENMERCHANTBIGDLG WML 文件序号 图片序号 是否可以移动(0,1)

关闭NPC大对话框
CLOSEMERCHANTBIGDLG

英雄脚本命令使用在原来人物的脚本命令前面加“H.”
例：
检测英雄等级
H.CHECKLEVELEX>0

【2011-02-16更新】
增加魔法修炼等级，最高可以修炼到 15 级，需要更换最新的魔法数据库，否则 M2 无法启动。MaxTrainLv 字段为可以修炼的最高等级

修改魔法等级显示方式和盛大一样

跑步卡的用户，需要修改 M2 参数。选项-参数设置-游戏速度-间隔控制
数字越大越容易卡，如果发现跑步卡，把数值调小点就可以。

修正其他已知BUG

【2011-01-28更新】
修改纹理压缩模式，默认使用最高压缩模式，进一步降低内存占用
修正不能自动换道的问题
修正传音筒看到的是自己的名字
修正小地图雷点小的问题
修正组队快捷键 组第一个人物，组不上的问题
修正其他已知BUG
修改登录器皮肤
修改客户端自动解包配置，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

【2011-01-24更新】
修正红屏的问题
修正滚动信息出错导致卡屏的问题
修正其他已知BUG
进一步降低内存占用

【2011-01-22更新】

修正黑屏的问题
修正看不到别人头盔的属性
修正组队看不到队员
修正其他已知BUG
增加聊天框可以鼠标拖动调整高度

【2011-01-10更新】

使用D3D绘图引擎重新编写客户端内核，支持硬件加速渲染模式，**CPU**占用更低
执行效率高，游戏更加流畅，**CPU**占用更低

修正其他已知BUG

【2010-09-25更新】

修正人物跑动慢的问题
增加新魔法数据库

【2010-09-22更新】

重新编写了客户端内核，支持**16位和32位**真彩，游戏更加流畅，**CPU**占用更低
增加聊天框可拉伸高度
增加唯血术，逐日剑法，流星火雨
修改物品说明现改为随鼠标悬浮说明
修改物品备注信息不在写入登录器，直接读取DataItemDesc.dat
增加魔法备注信息显示，读取DataSkillDesc.dat
修正没有声卡的机器无法启动客户端的问题
修正计次物品显示错误

【2010-09-18更新】

增加KILLERACE命令，检测杀人者是人物还是怪物
增加<SKILLER>杀人者名称变量
增加会员命令
增加记忆石功能
增加千里传音和传音筒功能

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，使用如下：

【2010-09-08更新】

增加脚本加密插件和脚本加解密工具
重新编写了登录器配置
优化客户端更加流程
修正杀毒软件误报
修正其他已知BUG

【2010-07-05更新】

1:发送聊天框回显信息

2:增加1024*768大界面模式

3:修正若干BUG

【2010-01-01更新】

【】请同步更新

自动行走 地图名称 X坐标 Y坐标

AUTOGOTOXY 3 330 330

延时跳转 跳转字段 延时时间(毫秒)

DELAYGOTO @跳转 1000

设置定时器 定时器序号(0-9) 触发时间(毫秒)

在登陆脚本里触发@OnTimerX X是定时器序号

SETONTIMER 0 1000

关闭定时器 定时器序号(0-9)

SETOFFTIMER 0

发送屏幕滚动信息 信息类型代码(0-10)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

SENDMOVEMSG 1 253 255 350 1 这个是屏幕滚动信息坐标在350

发送延时触发信息 信息内容 时间(秒)字体颜色 换地图是否删除 跳转字段

SENDDELAYMSG 你的礼物在%\$s后到达 10000 255 0 @给礼物

[@给礼物]

#ACT

GIVE 回城卷 1

改造SENDMSG

SENDMSG 信息类型代码 %s信息内容%d字体颜色 背景颜色

穿装备 装备名称 装备位置(0-12)

TAKEONITEM 布衣(男)0

脱装备 装备名称 装备位置(0-12)

TAKEOFFITEM 布衣(男)0

获取随机字符 文件名 保存变量

GETRANDOMINTEXT ..\QuestDiary文件.txt \$1

创建文件命令

CREATEFILE ..\QuestDiary文件.txt

增加地图参数不允许使用技能 NOTALLOWUSEMAGIC(雷电术,火墙)

增加地图参数不允许使用物品 NOALLOWUSEITEMS(回城卷,随机传送卷)

扩展G变量为GO-G499

扩展A变量为AO-A499

变量运算

除法 格式: DIV N1 N2 N3 即N1=N2/N3

乘法 格式: MUL N1 N2 N3 即N1=N2*N3

百分比 格式: PERCENT N1 N2 N3 即N1=(N2/N3)*100

[@%V1N]

#IF

#ACT

MvM 20

MUL N1 M2 <LEVEL>

SENDMSG 1 恭喜 : \$\$STR(N1)>, 获得金剛<\$STR(M2)>石锻造附赠品 : <LEVEL>

自动穿装备命令

穿装备 TakeOnItem 装备名称 位置(0-12)

脱装备 TakeOffItem 装备名称 位置(0-12)

检查字符串长度

格式: CheckStringLength 字符串 操作符(<,>=) 位数

气血石 幻魔石 魔血石 回城石 随机传送石 修复神水，数据库如下

StdMode = 7

Shape = 1 /HP

Shape = 2 /HMP

Shape = 3 /HMP

StdMode = 2

Shape = 2 随机传送石

Shape = 3 回城石

Shape = 9 修复神水

金刚石和灵符

GAMEDIAMOND </> 数字 //金刚石(0-65535)操作(支持变量，如同GAMEGOLD命令)，保存到DB数据，支持新登陆器刷新显示

GAMEGIRD </> 数字 //灵符(0-65535)操作(支持变量，如同GAMEGOLD命令)，保存到DB数据，支持新登陆器刷新显示

<GAMEDIAMOND> <GAMEGIRD> //金刚石,灵符变量

CHECKGAMEDIAMOND >=/< 数字 //检测金刚石，数字支持变量

CHECKGAMEGIRD >=/< 数字 //检测灵符，数字支持变量

所有NPC命令支持运用变量，如 GIVE \$\$STR(S0) \$\$STR(N8) //\$\$STR(S0), \$\$STR(N8)

可以选择是否带<>，如: GIVE <STR(S0)>-\$STR(N8)

改造SENDMSG命令

改造: SENDMSG 类型 发送信息 字体颜色(0.255) 背景颜色(0.255) //字体颜色 背景颜色 不为空，则发送自定义颜色文字

实例:

#IF

#ACT

SENDMSG 1 祝贺大家新年快乐！ 249 47

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.

人物英雄在线时也可获得经验.

设置:

1.物品数据库中聚灵珠 StdMode=49.

2.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.

3.AniCount=0使用元宝提取经验,-1时使用金币提取经验.

4.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.

5.Need=提取经验时所需的元宝数量或者金币数量.

6.AC等于0时表示不限制人物等级,大于0时人物等级超过AC设定的等级时无法使用.

7.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

Gameofmir Help

Help > 历史更新记录 >

2019-2021年更新记录

GameOfMir官方网站 (www.gameofmir.com)

【2021-12-18更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复禁止穿人后，过地图会卡位的问题(登录器问题，需要更新登录器)

修复64位引擎火墙不移动不攻击的问题

修复64位引擎刷人形怪不能看见外观的问题

修复穿服装装备触发时，当前装备的名称不清空的问题

增加推广标识打开不同的网站(列表里设置)，不同的推广标识，登录器可以打开不同的网站，详细看登录器生成器目录里的“列表格式.txt”

优化ReadConfigFileItem WriteConfigFileItem

更新封挂插件

【2021-11-24更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复已知BUG

更新封挂插件

【2021-11-09更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复登录器一个问题

增加脚本命令 GetStringPosEx

【2021-11-08更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复穿戴触发时，常量<SG_CURRENTNAME>显示错误

修复物品顶部备注改名后，不显示的问题

增加常量<SNPCNAME>显示NPC名字，放在哪个NPC脚本，就显示哪个NPC的名字

修改 ChangeDressEffect命令，支持绘制模式(ChangeDressEffect翅膀效果 绘制模式(0特效，1普通))

增加脚本命令清除屏幕特效(CLEARSCREENEFFECT)

增加数字飘血速度控制(M2选项-客户端控制-内挂控制-数字飘血速度)

更新封挂插件

【2021-10-29更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

GetDeleteFieldValue增加支持可以获取所有的字段的值(包括自己增加的字段，以前的M2只支持Name StdMode等等自带的字段)

更新封挂插件

【2021-10-24更新】

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe GameOfMir登录器生成器.exe

增加个人商店叠加物品的价格可以按照单价排序

增加个人商店物品价格可以设置颜色

更新封挂插件

【2021-10-20更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复已知BUG

更新封挂插件

【2021-10-11更新】

必须同时更新 GameLogin.exe RunGate.exe

更新封挂插件

【2021-10-10更新】

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复网关一个问题

网关增加一键更新封挂插件版本号的功能

更新封挂插件

【2021-10-08更新】

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复引擎一个问题

更新封挂插件

【2021-10-04更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复64位引擎一些问题

更新封挂插件

【2021-10-01更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复64位引擎一个报错

优化一些脚本命令

【2021-09-25更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复切换网关命令失效的问题

优化64位引擎，千人同屏卡的问题(M2性能设置-勾选多线程优化处理)

封挂插件下载地址，支持多个地址

更新封挂插件

[Upgrade]

;类型(3-封挂插件)保存目录(更新登录器本身时目录名称使用斜杠)文件名称 MD5值 下载地址

0=3\GameProtect.zip 7b97e15d119cbcd8c87658858dc16f2 http://改成自己的网址/GameProtect.zip

;1=3\GameProtect.zip 7b97e15d119cbcd8c87658858dc16f2 http://改成自己的网址/GameProtect.zip

没设多个地址，有条件的可以多搞几个网站，把封挂插件上传不同的网站，防止有的玩家有的地址下载不了，封挂插件的下载，登录器支持多个地址

【2021-09-12更新】

本次更新 GameLogin.exe

更新登录器

更新封挂插件

【2021-08-26更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复 SetCurrTarget

扩展 PROBEMON命令，最后加一个参数，设置为1的时候，登录器不显示探测的信息

更新封挂插件

【2021-08-07更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复挂机时法师技能打不中怪物的问题

扩展 PROBEMON命令，加一个变量参数，获取数量

更新封挂插件

【2021-08-03更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复上次更新导致的CHANGEHUMANABILITY的问题

修复引擎一个报错

增加刷怪数量支持G变量

MonGen.txt 格式：地图坐标X坐标Y怪物名字 范围 数量(支持G变量) 间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255) 刷出来时触发的QF脚本字段 内功怪物(0,1) 国家名字 同国家名玩家是否可攻击(0,1)

3 100 85 ◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆ 75 <\$STR(G111)> 180 0 254 @Q脚本段1

【2021-07-29更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复引擎一个会造成CPU高，处理间隔高，卡的问题(老gom遗留问题)

修复登录器一个问题

加快砍怪后掉血的速度

【2021-07-28更新】

本次更新 M2Server.exe

优化离线挂机人物CPU，处理间隔过高(M2-选项-性能设置 勾选优化离线挂机人物 该选项默认是勾选的)

勾选后，可以大幅度降低离线人物对引擎的消耗。

离线挂机人物的定时器脚本，各种延时触发脚本，Buff脚本触发都不会运行，

如果你的版本还要对离线挂机的人物运行这方面的脚本，就不要勾选

【2021-07-27更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe LoginGate.exe SelGate.exe

修复引擎一个报错

修复64位引擎十步一杀技能CD无效的问题

更新封挂插件

【2021-07-21更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复引擎一个报错

修复内挂挂机问题

更新封挂插件

【2021-07-19更新】

本次更新 M2Server.exe

修复自定义技能一个问题

增加假人是否开启无限刀的选项

更新封挂插件

【2021-07-16更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

修复挂机时，不自动捡取的问题

修复角色交易查看角色仓库不显示(满仓的情况下会有这个问题)

修复网关一个问题

修复双开，鼠标右键会影响另外一个游戏的问题

增加假人支持无限刀

更新封挂插件

【2021-07-12更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

修复 TakeBagItem回收叠加物品，增加点计算错误

修复人形怪守护模式的问题

网关增加移动后使用野蛮的时间控制

优化32位引擎的内存占用

更新封挂插件

【2021-07-08更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe

扩展 CHANGEMODEEX 定身，禁止移动(CHANGEMODEEX 25 10)

更新封挂插件

【2021-07-05更新】

必须同时更新 RunGate.exe LoginGate.exe SelGate.exe

更新针对网关的一个攻击

【2021-07-03更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

增加离开浑水摸鱼地图时 QF 触发[@LeaveSecretMap]

扩展 CHANGEMODEEX 背身支持吸蓝比例设置(CHANGEMODEEX 19 10 100)

更新封挂插件

【2021-07-02更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复脚本命令 PLAYEFFECT 的问题

【2021-07-01更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复脚本命令 RELEASEMAGIC 的问题

【2021-06-30更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

扩展脚本命令 PLAYEFFECT、SetIcon、SetAttackTargetEffect

【2021-06-28更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

修复自定义技能一个问题

爆料品聊天框查看装备属性支持随时可查看

修复网关查看屏幕截图偶尔会卡死网关的问题

更新封挂插件

【2021-06-25更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe BDE数据库转换成 Access 数据库 .exe

修复引擎一个报错

更新 BDE 数据库转换成 Access 数据库

【2021-06-22更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe 日记查询.exe

增加查看对方装备时 QF 脚本触发[@QueryUserState]

增加 ADDBUTTONEX 支持查看对方装备的窗口上创建按钮

增加 AddDig 支持查看对方装备的窗口上创建 NPC 对话框

增加符文、声望、荣誉、金刚石的日记记录

[@QueryUserState]

可以使用当前对象的变量来查看\

当前查看对象的常量，例如：<\$C.USERNAME> <\$C.HP> <\$C.PKPOINT> <\$C.GOLDCOUNT> <\$C.GAMEGOLD> <\$CURRTARGETNAME>

【2021-06-18更新】

本次更新 GameLogin.exe

修复聊天框查看物品属性，坐标偏移的问题

【2021-06-16更新】

必须同时更新 M2Server.exe GameOfMir 登录器生成器.exe GameLogin.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

增加爆物品聊天框里支持查看物品属性

增加技能 CD 间隔显示(M2-选项-功能设置-技能魔法-开启技能 CD 显示)

增加进入浑水摸鱼地图时 QF 触发[@EnterSecretMap]

增加修改浑水摸鱼脚本命令(ChangeSecretMode)

修改首饰盒物品数据库 DB 的 Expand1 字段(可能会导致放不进去，新的 Expand1=0 不能放入)

修复已知 BUG

修改浑水摸鱼脚本命令

ChangeSecretMode 参数1 参数2 参数3 参数4

[@main]

#ACT

ChangeSecretMode 63 30 神秘人 35 68

SENDMSG 6 浑水摸鱼模式，有效期30秒

;-----

DB设置

头盔: stdmode段为15

项链: stdmode段为19、20、21
手镯: stdmode段为24、26
戒指: stdmode段为22、23

放入条件
物品允许装备的位置 (只限于可以装备的物品) 数据库字段: Overlap
0,1 只允许穿身上
2: 只允许首饰盒
3: 可以穿身上+首饰盒
4: 只允许神佑
5: 可以穿身上+神佑盒
6: 首饰盒+神佑盒
7: 身上+首饰盒+神佑盒

首饰盒放入位置设置: Expand1:1-6 对应6个位置; Expand1=0 不能放入 Expand1=13 所有位置可放
神佑盒放入位置设置: Expand1:1-12 对应12个位置; Expand1=0 不能放入 Expand1=13 所有位置可放

需要自己在数据库里添加一个字段“Expand1” 创建字段的时候要选择数字型类型的 INTEGER 类型的

[信息] [FBM:UHD]
F=字体颜色 B=背景颜色 M=模式(0绘制背景色,1字体描边) U=0没有下划线 H=鼠标放上去的字体颜色 D=鼠标按下的字体颜色

爆料品聊天框里查看物品属性，查看装备属性，%ShowItem标志只能用在 String.ini 文件里 DropItemHint=后面
DropItemHint=%ShowItem[点击查看属性]252:255:0:1:0:249从[%Name]身上掉落地图%Map(%X,%Y)处
支持点击查看物品的属性，属性框支持鼠标拖动，需要点击属性框里的关闭按钮才能关闭，关闭按钮的素材在必备补丁(NewopUI.Pak)的1621 1622 1623 需要修改素材的替换这三个

显示技能CD时间，并且有动画显示，动画素材在必备补丁(NewopUI.Pak)的1630~1689

可以到人物属性框，技能界面拖动技能按钮到屏幕上

也可以使用脚本命令直接设置

ShowScreenMagicTime 技能名称 XY 快捷键(值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8, 0表示不改变快捷键) 是否可以拖动(0可以 1不可以)

【2021-06-08更新】
必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

修复上一版的网关问题
修复3D引擎读取物品数据库就报错的问题

【2021-06-07更新】
必须同时更新 GameLogin.exe RunGate.exe

修复上一版的网关问题
优化网关封加速功能(如果使用了该功能的用户，先测试一下)

【2021-06-03更新】
必须同时更新 M2Server.exe GameOfMir 登录器生成器.exe GameLogin.exe RunGate.exe

扩展浑水摸鱼功能

扩展 SENDMOVEMSG 增加滚动速度的参数

扩展元素，增加攻击伤害、人物体力增加、人物魔力增加，这三种元素支持到 65535
优化禁止一键三技能提示信息
增加脚本命令检测是否可以复活(CheckRevival)
增加常量 <\$CURITEMCOUNT> 当前叠加物品的数量，如果不是叠加物品，显示为1
增加常量 <\$UpgradeCount> 人物身上所有装备加星总和
增加禁止怪物简装功能，加入禁止简装的怪物，不会显示简装(引擎-查看-列表信息-禁止怪物简装列表)
增加网关跑步到野蛮的速度控制
增加登录器推广标识，最大支持 15 个汉字或 30 个英文字符。常量 <\$GAMEPROMOTIONFLAG>
增加新的攻击速度控制，可以更精准的控制攻击速度

【2021-05-18更新】
本次更新 GameLogin.exe

修复上一版 AddDig 命令一个问题

【2021-05-16更新】
必须同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe DBServer.exe RunGate.exe

修复 64 位引擎摆摊看不见名称的问题

修复角色交易离线挂机后产生的一些问题

增加角色交易管理(引擎-管理-角色交易管理)

增加暴击 QF 触发[@@BaseHit]

脚本命令 PLAYEFFECT 处理增加两个参数 XY 坐标

增加脚本命令增加 NPC 对话框 AddDig DelDig 脚本命令(该 NPC 对话框，不会主动关闭)

PLAYEFFECT WAI 文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 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

格式: AddDig 编号(1-50) 图片文件序号 图片编号 是否可移动(0:不能; 1:可以) 界面 X 界面 Y 文字偏移 X 文字偏移 Y 位置 QF 触发字段

位置 0 屏幕上 1 装备对话框上 2 装备 3 时装 4 状态 5 属性 6 号称 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

[@添加NPC对话框]

#ACT
AddDig 1 140 1 10:20 30:40 0 @QF 脚本字段
;会触发 QF 脚本的字段[@QF 脚本字段]

;-----OF脚本-----
;-----所有的点击都在OF脚本触发-----

[@QF脚本字段]
写脚本的格式和普通脚本一样，不支持使用 @exit 关闭这个对话框，必须使用 DelDig 脚本命令关闭

不支持 *ITEMBOX*

<GOM引擎官方网站>253#GOM引擎官方网站: ^254#www.gameofmir.com>

<当前时间> /SCOLOR=251<\$DATETIME>

<下一页>[@下一页]>

<关闭>[@关闭]>

[@关闭]

#ACT

DelDig 1

[@下一页]

<我要出售当前角色，需要设置委托人>254#委托人必须在线，并且同意委托请求>@@InPutString1(请输入委托人名称，委托人必须在线，并且同意委托请求:)>\

<上一页>[@QF脚本字段]>

[@InPutString1]

#If

NOT S1.checkOnline

#act

SENDMSG 6 你输入的委托人不在线

break

#If

NOT S1.INSAFEZONE

;检测一下委托人是否在安全区，防止玩家恶意输入委托人，弹窗委托人

#act

SENDMSG 6 委托人必须在安全区

break

#If

#act

\$SelChar 出售货币类型(0-5) 价格

SelChar 0 100 S1

SENDMSG 6 请通知你的委托人同意委托请求

【2021-05-08更新】

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

更新封挂插件(启动登录器生成器，勾选封挂插件，生成封挂插件替换，游戏网关修改一下封挂插件日期)

增加脚本命令 GetSkillKey SetSkillKey

[@获取技能快捷键]

#ACT

GetSkillKey 烈火剑法 N1

N1 值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8

[@设置技能快捷键]

#ACT

SetSkillKey 烈火剑法 76

;N1值在49-56为 F1-F8 69-76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8

[2021-04-28更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe

更新封挂插件(启动登录器生成器, 勾选封挂插件, 生成封挂插件替换, 游戏网关修改一下封挂插件日期)

修复防Heron2摆摊可以跨地图购买物品的问题

修改个人商店物品如果被改价后, 玩家必须强制刷新一下个人商店才能购买

同一个区如果多开网关, 只要修改一个网关的封挂插件日期, 其他也会同时修改成功。

[2021-04-22更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe

更新封挂插件(启动登录器生成器, 勾选封挂插件, 生成封挂插件替换)

扩展SetIcon命令, 最后一个参数增加播放次数

修复一键检取不支持假人的问题

修复禁止丢弃的准备可以卡丢弃的问题

SetIcon 位置(0-9)WIL文件序号 图片序号(0-65535)X(为空时默认X=0)Y(为空时默认Y=0)播放张数(为空时默认张数=1)播放效果(0普通 1特效)播放速度(毫秒, 为空时速度为300毫秒)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) 播放次数(为空表示无限次)

[2021-04-21更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复角色交易一些问题

修复商业版启动后偶尔会变成免费版的问题

修复其他一些问题

[2021-03-28更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe 合区工具.exe

更新封挂插件

修复角色交易一些问题

修复合区工具和个人商店物品错乱的问题

扩展脚本命令 ADDBUTTONONEX

增加角色交易点击查看其他信息脚本触发

增加出售角色支持离线挂机, 可以在下线的时候使用离线脚本命令, 或者M2里点击加载脱机人物

增加当前对象的常量和变量显示操作检测的支持

当前对象是指, 正在攻击的对象或被攻击的对象, 杀死或者被杀的对象, 或正在查看的出售角色对象;

当前对象的所有私人的常量都可以使用在前面加"C."的方式

当前对象的所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个"C"

比如在攻击触发, 被攻击触发, 死亡触发, 还有查看出售角色的其他信息的触发时, 引擎会自动设置当前对象

当前对象的常量, 例如: <\$C.HP><\$C.PKPOINT><\$C.GOLDCOUNT><\$C.GAMEGOLD>

当前对象的变量, 例如: <\$CSTR(S1)><\$CSTR(A1)><\$CSTR(T1)><\$CSTR(U1)><\$CHUMAN(QQQQ)><\$CGUILD(WWWWW)>

-----攻击触发-----

[@Attack]

#IF

CHECKCURRRTARGETTRACE = 0

#ACT

MOV <\$CSTR(S1)> <\$STR(S1)>

SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给被攻击人的S1变量里, 使用"CSTR"代表当前对象的变量比自己的"STR"前面多一个"C"

MOV <\$STR(N1)> <\$CSTR(N1)>

SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的N1变量里, 使用"CSTR"代表当前对象的变量比自己的"STR"前面多一个"C"

SENDMSG 6 你攻击了人物【<\$C.USERNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 249

BREAK

[@main]

#IF

#ACT

MOV S1 测试人物

;SetCurTarget 名称(空的情况下表示清空当前对象)

;使用SetCurTarget设置当前对象

SetCurTarget S1

#IF

CompareText <\$C.USERNAME> S1

;检测设置的对象是否成功

#ACT:BR>SENDMSG 6 当前对象名称【<\$C.USERNAME>】 等级【<\$C.LEVEL>】 S1=【<\$CSTR(S1)>】 N1=【<\$CSTR(N1)>】 255 249

;使用MOV命令调整当前对象的变量

MOV <\$CSTR(S1)> <\$STR(S1)>

SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给当前对象的S1变量里, 使用"CSTR"代表当前对象的变量比自己的"STR"前面多一个"C"

MOV <\$STR(N1)> <\$CSTR(N1)>

SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的N1变量里, 使用"CSTR"代表当前对象的变量比自己的"STR"前面多一个"C"

[2021-03-22更新:]

本次更新 GameLogin.exe

修复不自动使用开关斩的问题

[2021-03-20更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe 微端.exe

修复角色交易一个界面显示问题

修复微端一个可能会造成不更新的问题

[2021-03-18更新:]

必须同时更新 M2Server.exe DBServer.exe

增加几个角色交易的常量

[2021-03-16更新:]

必须同时更新 M2Server.exe GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe DBServer.exe RunGate.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

修复封包卡OK框的问题

修复64位引擎关闭几率报错的问题

增加角色交易功能(详细看说明书)

增加吸怪引怪脚本命令(详细看说明书)

增加免Shift开关

[2021-02-25更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复几个脚本命令的问题

[2021-02-22更新:]

本次更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复<\$CURRTEMUDURAMAX>无效的问题

修复AddTextList不自动创建文件的问题

[2021-02-20更新:]

必须同时更新 M2Server.exe GameOfMir登录器生成器.exe

修复上次更新的64位引擎内存占用过高的问题

增加重新加载key功能

[2021-02-06更新:]

必须同时更新 M2Server.exe GameOfMir登录器生成器.exe

修复64位引擎有的机器启动不了的问题

重新编写了64位引擎的个人商店功能, 优化物品过多卡的问题

[2021-02-02更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe RunGate.exe

更新封挂插件(需要同时更新网关(RunGate.exe和RunGate.dll, 这两个文件需要同时更新))

封挂插件如何更新:

启动登录器生成器, 勾选封挂插件, 点击生成封挂插件, 会有弹出详细的使用说明

[2021-01-28更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复脚本命令GetRandomTexts无效的问题

修复其他已知BUG

[2021-01-24更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe GameOfMir登录器生成器.exe M2Server.exe

修复上一版本<\$SCRIPTPARAM1>显示错误

增加内挂衣服简装和武器简装分开控制(需要同时更新“GameLogin.exe”“GameOfMir登录器生成器.exe”并且重新生成登录器)

增加游戏界面的左下角右下角自定义按钮(可以参考包裹的自定义按钮使用说明,需要同时更新“GameLogin.exe”“GameOfMir登录器生成器.exe”并且重新生成登录器)

QF脚本触发

左下角5个自定义按钮

[@ButtonCustomLeftClick]

[@ButtonCustomLeftClick2]

[@ButtonCustomLeftClick3]

[@ButtonCustomLeftClick4]

[@ButtonCustomLeftClick5]

右下角5个自定义按钮

[@ButtonCustomClick]

[@ButtonCustomClick2]

[@ButtonCustomClick3]

[@ButtonCustomClick4]

[@ButtonCustomClick5]

[2021-01-16更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复时装手镯不显示技能CD元素

修复登录器一个报错

修复引擎一个报错

优化一些脚本执行效率

[2021-01-07更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复上一版一个小问题

[2021-01-06更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复时装首饰一个问题

修复自定义怪物简装后概率透视失效

更新封挂(本次更新, 需要同时更新登录器, 网关, 封挂插件)

[2021-01-02更新:]

必须更新 DBServer.exe

修复DBServer在非高速模式时, 会丢失身上装备的问题。

包裹、首饰盒、仓库不会丢失, 一些服务器DBServer启动时高速模式失效偶尔会出现这个问题(没有使用时装首饰的不会有这个问题)

[2021-01-01更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复光柱一个问题

增加技能冷却元素

增加技能威力脚本命令(SetSkillPower)

增加时装首饰

增加新版自定义属性, 每个装备支持30条属性(选项-客户端设置-自定义属性-新版自定义属性)

详细看说明书

[2020-12-30更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复小地图一个问题

修复网关一个问题

增加大退延时, 移动取消功能(功能设置-其他控制(2))

增加64位合区工具

增加光柱特效是否显示在物品图片的上层的选项

重新编写了物品光柱添加修改方式(查看-列表信息二-物品光柱)

扩展Take命令

Take 物品名称 数量是否部分匹配(0或空=名称必须完全一样,1=名称部分一样) 是否检测改名名称(0=或空不检测 1=检测)

[@main]

#if

#act

Take 木剑 1

SENGMSG 6 收回木剑

[@main]

#if

#act

Take 改名木剑 1 0 1

SENGMSG 6 收回改名木剑

[@main]

#if

#act

Take 剑 1 0 1

SENGMSG 6 收回改名名称有“剑”的物品

[@main]

#if

#act

Take 剑 1 1 1

SENGMSG 6 收回改名名称有“剑”的物品

[2020-12-20更新:]

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复引擎特殊情况下导致报错人物数据读取保存失败

[2020-12-14更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复十步一杀可以飞出禁锢范围的问题

增加大退延时功能(功能设置-其他控制(2))

增加个人商店自动下架功能(功能设置-个人商店 默认是7天不登录游戏, 个人商店出售的物品自动下架)

指定天数没有登录的人物的个人商店物品会自动下架存仓

防止上架出售的物品过多造成长卡问题

[2020-12-12更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复登录器一个可能会导致微端不更新的问题

修复引擎一些问题

[2020-12-08更新:]

OK框被卡属性说明

;有用户在放OK框物品的触发里检测, 这里检测不行的, 在开始加属性之前必须也检测一下OK框的物品

[@itemInBox5]

#if

EQUAL <\$BOXITEM[5].NAME> 进击的巨人

#ACT

```

BREAK
#ESEACT
ReturnBoxItem 5
MESSAGEBOX 只有进击的巨人可以吞噬!

[@开始加属性]
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
;if
NOT EQUAL <$BOXITEM[5].NAME> 进击的巨人
#ACT
ReturnBoxItem 5
MESSAGEBOX 只有进击的巨人可以吞噬!
BREAK

#IF
#ACT
;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 5

;修改该OK框物品的名称颜色 -1表示是OK框
CHANGEITEMNAMECOLOR -1253

;修改OK框物品星星数量 -1表示是OK框
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;刷新到客户端,刷新后, 就会解除关联, 如果下面还有修改OK框物品的命令, 需要重新"SetUpgradeItem 5".最新引擎使用BREAK也会解除关联
UpDateBoxItem 5

;物品返回到包裹
ReturnBoxItem 5

【2020-12-06更新】
必须同时更新 GameLogin.exe RunGate.exe

修复网管一个问题

【2020-12-01更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复网管一个问题
扩展元素,增加攻击伤害、体力、魔法支持到255%
对OK框物品的关联修改
如果使用了UpDateBoxItem 更新的脚本命令, 关联会自动失效。
如果你的UpDateBoxItem下面还有修改OK框物品的脚本, 需要重新使用
脚本命令SetUpgradeItem进行关联, 才能正常

【2020-11-28更新】
必须同时更新全套程序

修复启动控制器没有安装DBC会退出的问题
完善个人商店其他两个上架下架触发(上一版缺两个触发)

【2020-11-24更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复启动控制器问题
增加个人商店上架下架触发

【2020-11-20更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复引擎登录器一些问题

【2020-11-18更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复64位引擎一些问题
扩展MapEffect脚本命令
扩展ReleaseMagic脚本命令
扩展物品来源脚本命令
扩展包裹206个(选项-功能设置-其他控制(3)里面开启)
增加清空技能CD脚本命令 ClearSkillWaitTime
增加脚本命令GetRandomTexts
增加脚本命令GetRandomNumbers
增加脚本命令RANDOMEX
增加脚本命令RandomGoto
增加脚本命令OpenUrl
增加被攻击掉血前触发
增加6个物品的首饰盒(选项-功能设置-其他控制(3)里面开启)

【2020-11-12更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复引擎一个卡死问题
增加穿脱触发
增加传送戒指, 使用传送命令时触发

[@TakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRETTEMNAME><($G_CURRETTEMNAME)>, ID<$CURRETTEMMAKEINDEX>

[@TakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物脱装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRETTEMNAME><($G_CURRETTEMNAME)>, ID<$CURRETTEMMAKEINDEX>

[@HeroTakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 英雄穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRETTEMNAME><($G_CURRETTEMNAME)>, ID<$CURRETTEMMAKEINDEX>

[@HeroTakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 6 英雄脱装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRETTEMNAME><($G_CURRETTEMNAME)>, ID<$CURRETTEMMAKEINDEX>

人物使用传送命令时, QF触发
[@ConfirmMove]
#ACT
:ConfirmMove (1=禁止 0=允许)
ConfirmMove 1
sendmsg 6 你已经被禁止传送

【2020-11-11更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

累加行会中所有在线成员的个人变量
AddGuildHumVar 行会名称 需要累加的变量(N等等数字变量) 累加结果保存变量

示例
ADDGuildHumVar 兄弟团 U20 NS统计总数
sendmsg 7 兄弟团中的所有在线成员的U20变量累加合计为<$STR(NS统计总数)>
;

按在线人数排序, 导出行会名称
SortGuildToList 导出文本路径 排序模式(0,1)保存模式(0=只有行会名称,1=以冒号分割 行会名称:在线人数)
;示例
SortGuildToList ..\QuestDiary\行会名称.txt 0 0

;导出行会在线成员数据
GuildSaveToList 导出文本路径 行会名称 成员的变量或常量
;示例
GuildSaveToList ..\QuestDiary\行会成员数据.txt <$USERNAME><$LEVEL><$STR($$伤害统计)><$STR($$杀敌人数)>

微信红包生成到文件
RedEnvelopeSaveToList 导出文本路径 红包总金额 模式(0平均,1随机) 红包数量 最小红包(随机模式有效) 最大红包(随机模式有效, 必须大于平均值, 设置为0时自动模式)

;示例
[@生成红包到文件]
#ACT

```

RedEnvelopeSaveToList ..\QuestDiary\红包.txt 1000 1 20 5 100

[2020-11-06更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

个人商店商铺 购买和取款 QF触发

加入行会前 QF触发

增加脚本命令 GIVE物品后，进行关联 LinkGiveItem

增加脚本命令 LoadFileToMemoryEx和LoadFileToMemory用法一样，这个命令是用于通区数据

增加脚本命令 FileExists(检测文件是否存在)、DeleteFile(删除文件)

扩展 checkItem命令

优化脚本运行速度

修复已知BUG

常量：

当前卖家名字 <\$USERSELLER>

当前买家名字 <\$USERBUYER>

当前购买或出售的物品常量和以前通用 <\$CURRITEMNAME><\$G_CURRITEMNAME><\$CURRITEMINDEX><\$CURRITEMMAKINDEX>

当前购买或出售的物品使用的货币类型名称 <\$BUYITEMMONEYTYPENAME>

当前购买或出售的物品使用的货币类型值 <\$BUYITEMMONEYTYPE>

当前购买或出售的物品的价格 <\$BUYITEMPRICE>

;购买触发 卖家触发

[@BuyUserShopItem]

#If

#Act

sendmsg 6 你购买了<\$USERSELLER>出售的摆摊物品<\$G_CURRITEMNAME>,ID:<\$CURRITEMINDEX>,货币名称:<\$BUYITEMMONEYTYPENAME>,货币类型:<\$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<\$BUYITEMPRICE>

;收款触发 卖家触发

[@GetUserShopItemMoney]

扩展 checkItem命令

checkItem 物品名称 数量是否部分匹配(0=名称必须完全一样,1=名称部分一样) 是否检测改名名称(0=不检测 1=检测)

;加入行会成员前的QF触发

[@ConfirmGuildAddMember]

#Act

:ConfirmGuildAddMember (1=禁止 0=允许)

ConfirmGuildAddMember 1

sendmsg 6 已经被禁止加入行会

[@main]

#If

#Act

GIVE 乌木剑 1

;给一个物品

LinkGiveItem

;关联这个物品

CHECKITEMADDVALUE -1 0 + 1

;脚本命令操作该物品

SENDUPGRADEITEM

;修改后的参数，刷新到客户端

[@main]

#If

FileExists ..\QuestDiary\数据.txt

;检测“..\QuestDiary\数据.txt”是否存在

#Act

;删除“..\QuestDiary\数据.txt”

DeleteFile ..\QuestDiary\数据.txt

[2020-10-26更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复透视一个问题

修复微端一个问题

增加透视物品一些选项

增加31类物品支持叠加

[2020-10-24更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复透视物品光柱绘制错误

增加透视物品是否显示光柱(查看-列表信息二)

修改透视看到的物品就是爆出来的物品，不能爆的物品不透视

内挂如果没有勾选自动捡取的，透视的物品也不会显示

透视到什么物品，杀死后怪物就爆什么物品，不爆的物品，透视不显示

如果开通人物杀怪爆率倍数，两个不一样的杀怪物爆率倍数的玩家

看到的透视物品可能不相同，当然杀死怪物爆的物品也不一样

如果没有开通人物杀怪爆率倍数，所有人看到的透视物品一样

[2020-10-21更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

增加 SetMonBurstItems 支持多行

增加脚本命令 IncFileList

增加无视爆物品控制怪物(查看-列表信息一)

增加爆率透视功能(查看-列表信息二， SHOWMONITEM 参数(0=关闭 1开启透视))

[2020-10-10更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

增加叠加物品 OverLap=3时，叠加物品重量不变(不管叠加多少个，物品重量不变)

增加<\$CONST(X)>用法

增加脚本命令 获取来源信息 GETITEMCREATEINFO

增加64位引擎(有两个64位引擎，一个是64位引擎，另外一个是64位多线程引擎)

获取来源信息

GETITEMCREATEINFO 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~18或30~41时是穿在身上的装备) 变量1(0=没有来源 1GM创建 2NPC创建 3购买的商铺的 4购买的NPC商店里的 5怪物爆的 6系统刷的 7挖矿 8挖的 9宝箱) 变量2(自定义来源信息) 变量3(人物名称) 变量4(怪物名称) 变量5(地图名称) 变量6(时间)

增加<\$CONST(X)>用法，表示X不是变量，就是一个常量字符，一些地图名称以变量名称开头的等等地方，可以用<\$CONST(X)>表示这样就不在把<\$CONST(X)>当成变量，造成脚本错误，例如：

[@main]

#Act

MOV N0 3

这里的N0的变量值等于“3”是把“3”当成地图名称，还是把“N0”当成地图名称，引擎以前有这方面的处理，优先检查有没有N0这个地图

现在可以直连设置成地图名称

MAP <\$CONST(N0)>

;表示传送到地图名称为“N0”的地图

[2020-10-02更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe GameOfMir引擎控制器.exe

增加叠加物品 OverLap=3时，叠加物品重量不变(不管叠加多少个，物品重量不变)

[2020-10-02更新:]

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe GameOfMir引擎控制器.exe

增加脚本命令 ChangeSlaveAbility 和 GetSlaveAbility

修复启动器在2003系统启动不了的问题

修复微端一个问题

优化一些包和数据

修改宝宝属性-----

ChangeSlaveAbility 参数1参数2参数3

参数1属性类型 1.HIP 2.MAXHIP 3.AC 4.MAXAC 5.MAC 6.MAXMAC 7.DC 8.MAXDC 9.MC 10.MAXMC 11.SC 12.MAXSC 13.app(就是宝宝样子) 14.移动速度 15. 攻击速度

参数2属性值

参数3宝宝名字 可不写 不写为所有宝宝

———获取宝宝属性———
GetSlaveAbility 参数1参数2参数3
参数1属性类型 2,MAXHP 3,AC 4,MAXAC 5,MAC 6,MAXMAC 7,DC 8,MAXDC 9,MC 10,MAXMC 11,SC 12,MAXSC 13,appr(就是宝宝样子) 14,移动速度 15, 攻击速度
参数2变量 必须是完整格式的整型变量比如<\$STR(N88)><\$STR(N\$宝宝血量)>
参数3 宝宝名字 同名宝宝取第一个宝宝的属性

【2020-09-18更新】

本次更新全套

增加脚本命令 LoadFileToMemory 一般在引擎启动时使用该命令

修复WIL编辑器密码读取错误

修改登录器微端模式，强制创建目录

修改捡物精灵不简装

LoadfileToMemory 文件(文件不能是通区数据文件，不支持绝对路径) 类型(0=普通文件 1=INI格式文件)
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，
每秒引擎每隔一段时间，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
LoadfileToMemory ..\QuestDiary\数据\戮力排行数量.txt
[@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>
SENDMSG 6 写入后，不能立即保存到文件里，引擎每隔一段时间自动保存

【2020-09-16更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修改宝宝触发里常量 <\$CURRRSLAVENAME>

修复 ChangeSpeed 移动加速失效的问题

;QFunction-0脚本触发
[@SlaveDie]
#IF
MHumanHP - 10000
SendMsg 6 你的宝宝正在使用物理攻击，对怪物造成二次伤害10000点，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>
[@SlaveAttack]
#ACT
MHumanHP - 10000
SendMsg 6 你的宝宝正在使用魔法攻击，对怪物造成二次伤害10000点，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>
[@SlaveStruck]
#ACT
SENDMSG 6 你的宝宝被攻击了，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>
[@SlaveMagicStruck]
#ACT
SENDMSG 6 你的宝宝被魔法攻击了，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>

【2020-09-14更新】

必须同时更新 GameOffMir 登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

修复引擎一个报错

增加宝宝死亡攻击触发

修改怪物的名称坐标调整，自定义怪物和普通怪物分开设置

扩展物品名称下面的备注，支持换行，支持图片(在 Envir 目录下创建个 DZItemDescList.txt 文本文件)

装备特殊备注功能，该备注显示在，装备名称和装备属性之间；
在 Envir 目录下创建个 DZItemDescList.txt 文本文件

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:X:Y:M>

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表示WIL文件序号(详见引导：查看-列表信息(二)-WIL资源)

X和Y两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准。

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)

显示动态图片

格式: <PLAYIMG:F:N:C:T:XY:MS>

F表示WIL文件序号

N表示播放开始帧数

C表示播放张数

T表示播放速度(毫秒)

XY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)————

DZItemDescList.txt 文件

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

布衣(男)=>243/测试图片左边边界的备注<IMG:1600:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/测试动态图片备注

背玉权杖=>IMG:1600:0:0:0:><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0><IMG:1600:0:0:0:0:><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>

坚固手套=>PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0:>243/测试图片左边边界的备注<IMG:1600:0:0:0:0:><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/测试动态图片备注

【2020-09-12更新】

本次更新 GameOffMir 登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

GOTOLABEL 上次更新修改了格式，一些版本使用过这个命令的，导致不正常(请按照以下格式改一下)

修复实时武器显示位置错误

登录器配置器增加微端模式选项，和微端客户端创建名称选项

增加人物，NPC，怪物的名称坐标调整(选项-客户端设置-内挂控制(二))

GOTOLABEL 0 @小组成员触发是否包含自己(0=包含,1=不包含)传递变量1(允许为空)传递变量2(允许为空)传递变量3(允许为空)传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 1 @行会成员触发是否包含自己(0=包含,1=不包含)传递变量1(允许为空)传递变量2(允许为空)传递变量3(允许为空)传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 2 @当前地图的人物触发是否包含自己(0=包含,1=不包含)传递变量1(允许为空)传递变量2(允许为空)传递变量3(允许为空)传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 3 @指定范围人物触发 XY范围是否包含自己(0=包含,1=不包含)传递变量1(允许为空)传递变量2(允许为空)传递变量3(允许为空)传递变量4(允许为空)

[@main]

#IF

#ACT

mvn1 <\$X>

mvn2 <\$Y>

mvnS1 <\$USERNAME>

GOTOLABEL 0 @小组成员触发 1 n1 n2 S1

GOTOLABEL 1 @行会成员触发 1 n1 n2 S1

GOTOLABEL 2 @当前地图的人物触发 1 n1 n2 S1

GOTOLABEL 3 @指定范围人物触发 <\$X> <\$Y> 12 1 n1 n2 S1

[@小组成员触发]

#ACT

SENDMSG 6 传递的变量和接受的变量是同一个，对方名称<\$STR(S1)>，坐标X<\$STR(N1)> Y:<\$STR(N2)>

【2020-09-09更新】
本次更新 M2Server.exe

扩展怪物物品控制(查看-列表信息-怪物物品)
增加十步一杀，坐标有物品时，是否偏移坐标的选项(功能设置-技能魔法-战士魔法-十步一杀)
修复回收命令数量错误
优化WIL编辑器目录文件过多会卡的问题

【2020-09-07更新】
必须同时更新 GameOffMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

增加几个新元素
修改元素显示控制
人物装备框的元素显示(装备-时装-状态-属性，就是这个属性里面的元素)，连击界面和13周年界面有，以前是由引擎控制是否显示(在引擎-客户端设置-内挂控制(二))
那个地方的控制现在去掉了，改由登录器配置器里面控制，想要显示哪个元素，在配置登录器的时候，修改UI是否可见。

【2020-09-01更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

增加脚本命令(CopyFile 源文件 目标文件)
增加脚本命令在杀怪触发里使用，强制怪物爆出指定物品(SetMonBurstItems 物品名称 数量)
优化64位引擎

[@复制文件]
#ACT
CopyFile ..\QuestDiary\战力排行\战力数据.txt ..\QuestDiary\复制战力排行\复制战力数据.txt

[@KillMon]
#ACT
SetMonBurstItems 骨玉权杖 5
SENDMSG 6 <\$KILLMONNAME>再次爆出5个骨玉权杖

【2020-08-25更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复英雄装备显示不全的问题

【2020-08-22更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复首饰盒装备加星不显示的问题
修复64位引擎几个报错

【2020-08-19更新】
本次更新 人物数据扩展工具(20190508-20200810).exe

修复人物数据扩展工具的问题

【2020-08-16更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复一些小问题

【2020-08-15更新】
本次更新 M2Server.exe

修复64位引擎一些问题

【2020-08-14更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe DBServer.exe

修复称号和排行榜不显示的问题

修复64位引擎变量的问题

修复合区后个人商店打不开的问题

【2020-08-13更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复英雄包裹不显示的问题

【2020-08-12更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复数据扩展工具的问题

修复NPC点击的问题

如果更新了最新登录器的才能更新封挂插件，否则更新会出问题

【2020-08-10更新】
必须同时更新 全套程序

本次更新如果是20200721之前的有人物的数据版本升级，需要使用程序包里工具的数据扩展工具，进行数据扩展，开新区不需要扩展

修复引擎一个错误会有几率导致复活戒指失败

修复64位引擎多线程引擎一个报错

修复微端卡死的问题

修复WIL编辑器无法打开超过2G的文件

修复角色改名功能会刷装备的问题

修复可视化组队一个问题

增加个人商店上架后的物品禁止改价(引擎-个人商店)

扩展可视化仓库到500

扩展UTS变量(0-254, T变量支持200个字符)

增加小变量(0-254, 每天零点自动初始化归0)

游戏网关(RunGate)增加一个无限刀模式的攻击检测，防止外挂的倍攻(外挂-封挂插件-封加速设置-无限刀模式检测每秒攻击的数量，需要勾选开启封加速，勾选攻击间隔，调试一下)

商铺增加批量购买功能

增加脚本命令解毒(Detoxification)

增加首饰盒是否读取素材坐标的选项(引擎-功能设置-其他控制1-首饰盒)

【2020-07-21更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复上一次更新导致引擎一个报错

修复ReleaseMagic一个参数错误

修复有些怪物不支持SetAttackTargetEffect不显示特效

【2020-07-20更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe 微端.exe

优化微端

增加脚本命令ReleaseMagic释放技能(详细看说明书)

脚本命令释放技能 无需蓝药，无需毒符，无需练习该技能(技能数据库里有就可以)，也不受技能的时间间隔限制，可以直接释放技能

【2020-07-02更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复64位引擎一个卡死的问题

增加游戏网关“RunGate”封加速支持脚本命令“ChangeSpeed”调速检测(更新后需要重新调试参数)

增加删除行会掌门人脚本命令 DelGuildMaster

增加怪物探测脚本命令 PROBEEMON(最多显示100个)

[@探测怪物]

#ACT

PROBEEMON 0 稻草人 249 255 在比奇省寻找稻草人位置({%X%}{%Y%}{%Z%}{%L%})

【2020-06-25更新】
本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复宝宝乱飞的问题

增加加入行会，退出行会触发，如果解散行会没有触发

QFunction-0.txt触发

[@GuildAddMember]

#SAY

加入行会

[@GuildDelMember]

#SAY

退出行会

【2020-06-21更新】

必须同时更新 LoginSrv.exe M2Server.exe

增加账号服务器，IP改变是否强制弹出验证码验证的选项
扩展ChangeModeEx支持被复活

【2020-06-20更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复使用命令切换网关会掉线的问题

增加防秒杀脚本

增加切换地图触发(OFUNCTION-0.txt触发[@EnterMap])

扩展MonGen.txt格式：地图 坐标X坐标Y怪物名字 范围 数量 间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255) @QF触发字段

[@防秒杀百分比]

#act
ProtectHP 90 10 360 1
SENDMSG6 该脚本的意思是，你的血量在大于等于90%的情况下，如果有人可以一刀秒杀你，你不会被秒杀，而是把你的血量降低到10%，并且触发QF字段[@ProtectHP]，有效期360秒

[@防秒杀]

#act
ProtectHP 100 10 360 0
SENDMSG6 该脚本的意思是，你的血量在大于等于100的情况下，如果有人可以一刀秒杀你，你不会被秒杀，而是把你的血量降低到10%，并且触发QF字段[@ProtectHP]，有效期360秒

QF触发

[@ProtectHP]

#ACT

防秒杀保护成功

MonGen.txt
3 100 85 ◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆◆ 75 1 180 0 254 @QF脚本段1

[@QF脚本段1]
#if
#act
SENDMOVEMSG0 251 0 50 1<【世界BOSS全服提示】/FCOLOR=70><「◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆◆」/FCOLOR=250>已出世，赶紧抢！！！

【2020-06-16更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

修复一个吸血可能导致0血不死的问题

扩展MAPMOVE_ 支持随机多大的范围(例：MAPMOVE 0 330 330 3)

增加脚本命令 GetHumVar、SetHumVar(详细看说明书)

增加可视化组队

增加捡取精灵(详细看说明书)

【2020-06-11更新】
本次同时文件 GameLogin.exe M2Server.exe

修复ChangeModeEx端网攻击模式时，有几率蛛网一直不消失的问题

修改INPUTTEXT INPUTNUM支持快捷键 Ctrl+C Ctrl+V复制粘贴，支持右键复制粘贴

更新封挂插件

【2020-06-08更新】
本次同时文件 M2Server.exe

修复Gmexecute刷物品会提示权不够的问题

修复64位引擎一个问题

【2020-06-06更新】
必须同时更新 全套程序

修复精准爆率导致的引擎报错问题

修改精准爆率增加“RANDOM”参数，表示随机抽取括号里的一个物品爆出(详细看说明书)

更新封挂插件

【2020-06-03更新】
必须同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

修复引擎一个参数不能保存为负数

修复上一版的无限刀模式时，传送地图后会卡住几秒的问题

修复假人不能使用 键捡取的问题

修复人物登录有的机会会全服会卡一下的问题

增加物品的属性框的特效背景(查看说明书)

增加装备框的自定义特效绘制(两个脚本命令 PLAYUSEITEMEFFECT、SETUSEITEMTEXT)

增加脚本命令清空脚本命令 PLAYEFFECT播放的特效(CLEARPLAYEREFFECT)

SetItemState扩展死亡必爆

内挂增加隐藏光柱、隐藏花翎、隐藏人物特效

内挂增加血量简化显示

内挂增加锁定目标特效绘制(在必备补丁1550~1556)

【2020-05-28更新】
必须同时更新 M2Server.exe

修复上一版CheckItemUpgradeCount失效的问题

【2020-05-24更新】
必须同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复技能按键偶尔修改失败的问题

修改所有支持装备位置的参数的脚本命令支持首饰盒，首饰盒的装备位置(30~41)，如：ChangeItemNameColor 30 255 修改首饰盒第一个装备的名称颜色

登录器配置器支持修改登录器图标功能

修复其他已知BUG

登录器图标修改使用说明：

必须是32 X 32 ICO格式的图标文件，把图标文件名称改成“GameLogin.ico”和登录器配置器放在一起，然后配置的登录器

【2020-05-18更新】
需要同时更新 GameLogin.exe

登录器核心D3DB更新到D3D9

优化画面人物特效多导致爆内存错误，卡屏，白屏

【2020-05-16更新】
必须同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe WIL编辑器.exe

修复精准爆率一个问题

修复网关锁定还能攻击的问题

修复64位多线程引擎一个问题

修复WIL编辑器一个问题

【2020-05-12更新】
必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复一些BUG

【2020-04-29更新】
需要同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复引擎一个问题

修复网关一个问题

修复UI编辑器一个问题

【2020-04-22更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复64位多线程引擎卡的问题

修复登录器花屏的问题

修复引擎脚本变量读取错误

【2020-04-20更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe

修复引擎脚本命令 AddMirrorMap

优化64位多线程引擎

【2020-04-16更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe RunGate.exe WIL编辑器.exe

修复引擎一个问题

修复网关一个问题

修复WIL编辑器一个问题
修复角色改名刷东西的问题

【2020-04-14更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameOfMir引擎控制器.exe GameLogin.exe RunGate.exe DBServer.exe

修复64位多线程引擎一些问题
修复网关一个问题
修复其他已知BUG

【2020-04-06更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe LoginSrv.exe

修复64位引擎一个问题
修改StartAttack命令
修复其他已知BUG

StartAttack模式(0直接掉血模式切割的人物死亡不会有PK值切割的怪物死亡爆的物品所有人都能捡取, 1正常攻击模式)

【2020-03-29更新】
需要同时更新 GameLogin.exe

修复登录器报错的问题

【2020-03-27更新】
需要同时更新 M2Server.exe

修复64位引擎卡死的问题
更新封挂插件

【2020-03-26更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe RunGate.exe

修复ChangeHumAbility脚本命令的问题
修复网关一个问题
修复其他BUG
增加“DzItemDescList.txt”文件可以集成到登录器(如果集成了, 需要勾选“M2-列表信息二-物品备注-“DzItemDescList.txt”已集成到登录器不需要M2发送到登录器”, 可以降低人物登录时的流量)
增加64位多线程引擎

64位多线程引擎说明:

1.64位引擎比32位引擎占用内存高, 64位引擎建议开大区使用
2.建议使用物理机, 不要使用虚拟机
3.以前的引擎都是单线程的, 无法发挥出好机器的性能, 64位多线程引擎可以充分发挥出好机器的性能
4.理论上CPU核心数越多越好
5.尽量把人物分散在不同的地图, 分散在不同的线程里

【2020-03-12更新】
需要同时更新 M2Server.exe GameLogin.exe WIL编辑器.exe

扩展GIVE、GIVESTATEITEM、ThrowItem、ChangeHumAbility脚本命令(详细看说明书)
修复内挂控制里的魔法速度, 无法控制的问题
修复WIL编辑器优化功能一个问题

【2020-03-05更新】
需要同时更新 GameLogin.exe

修复登录器NPC框按钮点击的问题
修复封挂插件一个问题

【2020-03-03更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe WIL编辑器.exe

修复WIL编辑器优化功能一个问题
修复网关问题
增加ChangeModeEx两个新的模式
//ChangeModeEx两个新的模式
//22 隐身(类似隐身戒指)
//23 复活

[@Main]
ChangeModeEx 22 10
SENDMSG 10秒内对怪物隐身

ChangeModeEx 23 3600 3
SENDMSG 6个小时内可以复活3次

【2020-02-21更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe LoginSrv.exe RunGate.exe WIL编辑器.exe

WIL编辑器增加素材尺寸优化功能
增加延时小退时, 攻击或移动取消延时小退(M2-选项-功能设置-其他设置2)
修改FILTERGLOBALMSG命令(详细看说明书)
修复已知BUG

【2020-02-16更新】
需要同时更新 GameOfMir引擎控制器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

增加十步一杀是否可以飞出禁锢范围的选项
更新封挂插件(需要最新登录器和网关才能支持新的插件)
修复扇形攻击的问题
修复装备对比的问题
修复人物改名一个问题

【2020-02-12更新】
需要同时更新 GameOfMir引擎控制器.exe GameLogin.exe M2Server.exe 微端.exe RunGate.exe

增加消息过滤掉线处理(M2-查看-列表信息-二-文字过滤)
增加自定义技能扇形攻击模式
修改精准爆率功能(如果之前使用过该功能的仔细看一下说明书需要修改)
优化特效素材内存占用(一些大的素材, 自己裁小一点资源减少内存, 在最新登录器配置器设置)
增加封挂插件测试版(需要最新登录器才支持, 使用登录器配置器生成封挂插件)
修复已知BUG

【2020-01-20更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修改地面物品显示在物品光柱特效上层
修改脚本命令PickUpItems增加是否捡取人物死亡爆的物品
引擎-查看-列表信息-2-内挂捡取-增加一项是否允许可以使用PICKUPITEMS -一键捡取物品
增加精准爆率系统(具体使用看说明书)
封一键三技能功能(引擎-选项-功能设置-技能魔法 烈火、开天斩等等几个技能有选项)
增加脚本命令PlayMindowEffect播放窗口特效(可以使用登录器配置器UI编辑器打开, 随便打开一个窗口, 动画特效总共8个效果, 这个脚本命令就是控制播放换这个效果的)

自动一键捡取物品
PICKUPITEMS XY 范围(不能超过20)是否按照(M2-查看-列表信息-2-内挂捡取)设置的捡取(1按照设置的捡取 0捡取所有物品)人物死亡爆的物品是否捡取(0捡取, 1不捡取)

[@KillMon]
#ACT
PICKUPITEMS <\$KILLMONX> <\$KILLMONY> 3 1 1

【2020-01-15更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复脚本命令减血飘血计算错误
修改脚本命令PickUpItems支持玩家内挂设置是否捡取

【2020-01-14更新】
需要同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

修复脚本命令减血飘血的问题
修复SetSuckDamage的问题
增加及时雨内挂一些技能文字自定义设置

【2020-01-09更新】
需要同时更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

增加范围切割攻击附加攻击SetAttachAttack支持禁锢
修复物品来源一个问题
修改CHANGEMAKEITEMINFO脚本命令支持使用SetThrowItemLy设置

;支持使用SetThrowItemLy设置来源, CHANGEMAKEITEMINFO脚本命令只要有第一个参数就可以

[@修改衣服的物品来源]
#ACT
SetThrowItemLy5 <\$MAP> 白野猪 <\$USERNAME> <\$YEAR><\$MONTH><\$DAY> <\$HOUR><\$MINUTE><\$SECOND>
CHANGEMAKEITEMINFO 0
SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为怪物爆出
;以自己的坐标在3范围内，以当前HP血量切割百分之十，切割所有目标，禁锢目标30秒
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 0 10
;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 10 30
;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

[2020-01-08更新:]
需要同时更新全套程序

增加时装的单独装备机率掉落控制
增加跨服发送信息(跨服喇叭功能，详细看说明书，这几个命令支持跨服发送信息 SENDMSG SENDTOPCHATBOARDMS SENDMOVEIMG SENDVERTICALMOVEIMG)
增加装备对话框分组名称显示设置(装备 时装 状态 属性 称号 技能 出战)这几个名称是否显示的设置
增加范围切割攻击脚本命令
修改UI编辑器可以更方便的调整人物装备框大小(老的比较难调整，大部分人不会)
修复微端报错的问题
修复远程账号管理工具无效的问题
修改脚本命令 PLAYEFFECT 支持怪物
修改脚本命令 ADDHPPER HUMANHP 这两个命令飘血为独立的飘血素材(在必备补丁 NewopUI.Pak 编号： 1490~1514)
范围切割攻击是一组命令，单独使用无效，**造成的伤害飘血调用的素材是在必备补丁 NewopUI.Pak 编号： 1490~1514**
SetAttackRange XY 范围 目标类型(0所有 1人物 2怪物) 切割类型(0:以当前HP的百分比 1:以MaxHP的百分比 2:以伤害值切割) 伤害值(如果是百分比，设置值不超过100)
设置攻击目标播放的特效，该命令单独使用无效，使用后需要使用 StartAttack 脚本命令才会生效，该命令可选，可以不用
SetAttackTargetEffect WIL 文件序号 开始图片序号 播放图片张数 播放速度(毫秒) 绘制模式(0特效绘制，1普通绘制)
设置附加攻击，该命令单独使用无效，使用后需要使用 StartAttack 脚本命令才会生效，该命令可选，可以不用
SetAttackAttack 参数1 参数2
参数1 0:红薯 1:毒虫 2:麻痺 3:冰冻 4:推动 5:吸蓝 6:7:蜘蛛网 8:防御 9:魔防
参数2 分别对应参数1的时间或推动格数
使用 SetAttackRange 设置好了之后，使用这个命令开始攻击，单独使用无效
StartAttack

;以自己的坐标在3范围内，以当前HP血量切割百分之十，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 0 10
;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3
;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

;以自己的坐标在3范围内，以最大血量MAXHP切割百分之十，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 1 10
;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3
;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

;以自己的坐标在3范围内，切割1000血量，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 2 1000
;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3
;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

[2019-12-25更新:]
需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe DBServer.exe

增加Give脚本命令可以使用SetThrowItemLy脚本命令设置该物品来源
修改脚本命令 PickUpItems
修改UI编辑器可以调整首饰盒单个物品的位置
修复引擎关闭报错的问题
修复已知BUG

[@test]
#IF
#ACT
SetThrowItemLy5 <\$MAP> <\$KILLMONNAME> <\$USERNAME> DATE TIME
Give 木剑 1

自动一键捡取物品 PICKUPITEMS XY 范围(不能超过20) 是否按照(M2-查看-列表信息-内挂捡取)设置的捡取(1按照设置的捡取 0捡取所有物品)
可以在杀怪触发里使用，或者做个自定义技能，使用该自定义技能来触发这个命令

[@KillMon]
#ACT
PICKUPITEMS <\$KILLMONX> <\$KILLMONY> 3 1

[2019-12-20更新:]
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

增加弹出验证码窗口时触发
增加脚本自动一键拾取物品脚本命令 PickUpItems
增加衣服武器简表外观自定义设置(M2-选项-客户端设置-内挂控制 (二))
修复已知BUG

Function-0
;弹出验证码窗口时触发

[@ShowGameValidateDlg]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 开始验证
BREAK

自动一键捡取物品 PICKUPITEMS XY 范围(不能超过20)
可以在杀怪触发里使用，或者做个自定义技能，使用该自定义技能来触发这个命令

[@KillMon]
#ACT
PICKUPITEMS <\$KILLMONX> <\$KILLMONY> 3

[2019-12-12更新:]
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复窗口放大鼠标点不了的问题
修复SetSuckDamage几率无效的问题
修复脚本命令 SENDMOVEHINTMSG 微调坐标为负数时显示位置不正确
增加脚本命令 SENDVERTICALMOVEIMG

功能说明：在屏幕上显示向上滚动信息
格式： SENDVERTICALMOVEIMG 文字信息 文字颜色 背景颜色 坐标Y 滚动次数 发送模式(0=全服 1=个人)

文字换行: \
[@main]
#ACT
SENDVERTICALMOVEMSG 提示信息1|提示信息2 249 0 100 3 0

【2019-12-05更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe
增加脚本命令SENDMOVEHINTMSG GetDBitemFieldValue GetItemsNumber(具体使用说明看说明书)
增加脚本常量<\$KILLMONNAME_MAX> 当前杀死的怪物的最大血量
扩展NPC脚本点击触发带参数

扩展NPC脚本点击触发带参数

——扩展NPC脚本点击触发带参数——

||||||||||新增触发带参数

<@测试1/@测试(1,2,3)> <@测试2/@测试(2,3,4)>

[@测试]
#OR
;检查参数是否是这几组，防止有可能被人刷数据
CHECKSCRIPTPARAM1,2,3
CHECKSCRIPTPARAM2,3,4
#ACT
SENDMSG 6 <\$SCRIPTPARAM1>,<\$SCRIPTPARAM2>,<\$SCRIPTPARAM3>
break
#ELSESELECT
SENDMSG 6 非法的参数
break

[@main]
你想买点什么呢?
<麻痹戒指@购物(20,麻痹戒指)><重生戒指@购物(20,重生戒指)>
<护体戒指@购物(20,护体戒指)><魔道麻痹@购物(20,魔道麻痹)>
[@购物]
#OR
;检查参数是否是这几组，防止有可能被人刷数据
CHECKSCRIPTPARAM20,麻痹戒指
CHECKSCRIPTPARAM20,护体戒指
CHECKSCRIPTPARAM20,重生戒指
CHECKSCRIPTPARAM20,魔道麻痹
#ELSESELECT
:——有人用抓包工具刷数据并且跳过了检测
SENDMSG 6 非法的参数
break

#IF
CHECKGAMEGOLD <\$SCRIPTPARAM1>
#ACT
GAMEGOLD - <\$SCRIPTPARAM1>
GIVE <\$SCRIPTPARAM2> 1
#ELSE SAY
对不起!你的元宝不够!

【2019-12-02更新】
需要同时更新 GameLogin.exe

修复登录器开启微端后偶尔登录器关不掉进程中残留的问题
优化微端更新速度

【2019-11-26更新】
需要同时更新 M2Server.exe

修复上一版引擎关闭报错的问题

【2019-11-25更新】
需要同时更新 GameLogin.exe WIL编辑器

修复登录提示不配套的问题
修复64位wil编辑器处理wil格式的数据会多一块的问题

【2019-11-24更新】
需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate
增加攻击不卡，也就是无限刀功能(M2-选项-参数设置-游戏速度-攻击的速度调整为0就是攻击不卡)
游戏网关(RunGate.exe)选项-安全过滤-攻击保护-数量限制也要适当增加
增加自定义OK框支持到18个
增加脚本命令ScatterBagItems
修复已知问题

[@main]
#ACT
;可以指定怪物直接爆物品，如果没有攻击目标，就以自己的坐标爆物品，如果有攻击的目标，就会以攻击的目标的坐标爆物品
;ScatterBagItems 怪物名称 爆率倍数(实际倍率=当前设置的值除以100)
ScatterBagItems 红野猪 100

【2019-11-13更新】
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

增加杀怪或杀人爆物品OF触发(需要在M2-查看-列表信息二-物品规则里添加允许爆物品触发的)
增加[@takeOff]也可以使用LINKPICKUPITEM进行关联，关联后可以使用命令对该物品检测或操作
增加常量当前攻击伤害<\$HPPOWER>-<\$HPPOWER>
增加宝宝杀怪同步主人的选项(M2-选项-功能设置-其他控制(1))
修改登录假人脚本的是否支持乱序登录，格式:DUMMYLOGON 地图 XY 数量 是否乱序登录(0=顺序登录 1=乱序登录)
修复禁止私聊命令失效的问题
修复SHOWGAMEVALIDATEDLG脚本命令

:OF触发 杀怪或杀人爆物品触发，不是死亡的角色触发，是杀人的角色触发，每爆一个物品，触发一次，如果爆十个物品就会触发十次
[@ScatterBagItems]

#IF
CHECKCURRRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 你杀了:【<\$CURRRTARGETNAME>】，这个人包裹里爆出物品
#ELSESELECT
SENDMSG 6 你杀怪了:【<\$CURRRTARGETNAME>】，这个怪物爆出物品

#IF
#ACT
LINKPICKUPITEM
;支持用命令链接命令，用脚本命令对当前爆出的物品操作或检测

【2019-11-07更新】
需要同时更新 GameLogin.exe

修复上一次更新导致自动行走功能失效的问题

【2019-10-31更新】
需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

修复M2-一个报错信息
修复SortVarToList SortHumVarToList SortHumVarToListEx这三个脚本命令不支持绝对路径
增加[@DropItemX]也可以使用LINKPICKUPITEM进行关联，关联后可以使用命令对该物品检测或操作
增加麻痹后勾选允许使用魔法的控制(M2-选项-参数设置-状态控制)
增加脚本命令REFRESHBAG SetThrowItemLyMbnItem 详细看说明书
增加摆摊价格的控制(M2-查看-查看列表信息--摆摊价格控制)
增加交易挑战选项控制(M2-选项-功能设置-其他设置(2))
增加装备对比(M2-选项-功能设置-其他设置(2))
增加UI编辑器可以对任意UI恢复默认设置

【2019-10-18 20:30更新:】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

修复韩国地图可能读取失败的问题

修复登录器配置器刷写配置可能会导致无法保存的问题

没有到期的每个月可以免费更改一次绑定，当月没有更改的次数不会累计到下个月

自己在引擎操作上可以自己更改绑定，点击“帮助-注册-更换绑定”

【2019-10-18 更新:】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe

修复GameOfMr引擎控制器的问题

修复pak补丁命令不能修改的问题

【2019-10-17 更新:】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe LoginSrv.exe

修复playice.dll错的问题

修复必备补丁密码修改后登录器无法读取的问题

增加脚本命令ChangeAccountInfo (修改账号密码密保信息)

增加脚本命令高级杀怪经验不受HighLevelKillMonFixExp

增加启动控制器可以清理文件

格式:HighLevelKillMonFixExp 时间(秒) 是否保存 (1保存, 空或0不保存)

[@main]
#ACT
HighLevelKillMonFixExp 720 1

脚本命令修改账号密码信息

[@修改账号密码信息]

#ACT
;ChangeAccountInfo 账号 密码 用户名 生日 提问1 回答2 提问2 回答2 邮箱(可以空) 手机(可以空)
ChangeAccountInfo qqqq 1234 1234 2019/01/01 1 2 3 4 1234@qq.com 1234567890

OF脚本相关触发

[@ChangeAccountInfoOK]

账号信息修改成功！

[@ChangeAccountInfo_Error_Account]

账号长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfoInoing]

正在修改中，请稍后！

[@ChangeAccountInfo_Error_Password]

密码长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_UserName]

用户名长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_BirthDay]

生日格式错误！

[@ChangeAccountInfo_Error_QuiZ1]

提问1长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Answer1]

回答1长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_QuiZ2]

提问2长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Answer2]

回答2长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_EMail]

邮件地址长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_MobilePhone]

手机号长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error]

账号信息修改失败！

[@ChangeAccountInfoPasswordSame]

账号不能和密码相同！

[@ChangeAccountInfoUnSimplePassword]

不能使用简单的密码！

[@ChangeAccountInfoWriteError]

账号修改失败！

[@ChangeAccountInfoNotExists]

账号不存在！

【2019-10-08 更新:】

需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复摆摊可能导致物品丢失的问题

修复元素合击威力、怒气增加无效的问题

修复续费后有几率掉级

修改首饰盒内观素材读取 Stateltem

物品来源显示上面增加一个空行

【2019-09-29 更新:】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

修复必备补丁密码修改后登录器配置器无法读取的问题

修复十步一杀可以穿地障物的问题

修复首饰盒内观特效错误的问题（原来的内观特效是显示的包裹里的特效）

修复列表信息二窗均重复打开，物品会重复的问题

自定义按钮增加支持到100

【2019-09-18 更新:】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe

修复登录器UI一些问题

修复登录器配置器UI编辑一个问题

修复时装发型隐藏选项无效的问题

增加包裹上面显示元宝、泡点、金刚石、灵符 (UI默认是隐藏不显示的，需要配置登录器的时候，修改UI才能显示)

使用方法：

首先启动登陆器配置器

点击界面UI编辑-界面编辑-OK

然后找到包裹的窗口，鼠标点一下包裹窗口，右边的窗口会有名称，DItemBag_，在这个下面找到

LabelBagGameGold LabelBagGamePoint LabelBagGameDiamond LabelBagGameGrid

在左边的窗口基本属性里-是否可见设置成True，保存修改，保存到配置文件，重新配置登录器即可显示

(M2-选项-客户端设置-内挂控制-二-包裹上显示元宝信息，该选项将无效)

【2019-09-11 更新:】

需要同时更新 M2Server.exe

修复引擎一个问题

【2019-09-10 更新:】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe WIL编辑器.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

修复ChangeHumNewValue脚本命令对体力魔法无效的问题

修复64位引擎获取分辨率失效的问题

修复WIL编辑器一个问题

修复登录器已知问题

增加技能提示信息是否在聊天框显示的选项(M2-功能设置-技能魔法-技能参数)

增加所有界面支持播放动画特效，可以编辑登录界面、开门动作、角色选面等所有界面的动画特效，可以在UI编辑器里编辑

如果登录器是修改过的更新后有些UI还需要重新编辑一下

如果没有修改UI直接使用原始的配置登录器的，

在登录器配置器，编辑游戏界面UI-恢复默认-保存配置到文件-然后配置登录器

【2019-09-05 更新】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

扩展变量

完善NPC标签<TEXT:文字内容:XY@触发>(详细看说明书)

增加INI文件读写脚本命令(详细看说明书)

增加延时小退(M2-选项->功能设置->其他设置2)

修复重新加载NPC后，NPC脚本创建的NPC消失的问题

修复其他一些问题

P0-P999 (私人变量， 数字型) 关闭对话框重置为0。

D0-D999 (私人变量， 数字型) 下线不保存,保留脚本变量。

M0-M999 (私人变量， 数字型) 下线不保存,切换地图清空。

N0-N999 (私人变量， 数字型) 下线不保存,小退归0。

S0-S999 (私人变量， 字符型) 下线不保存,小退归0。

I0-I999 (全局变量， 数字型) 不可保存。服务器重启自动重置为0。

G0-G999 (全局变量， 数字型) 可保存。(存放在Mr200/GlobalVal.ini文件里面)

A0-A999 (全局变量， 字符型) 可保存。(存放在Mr200/GlobalVal.ini文件里面)

【2019-09-02 更新】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameLogin.exe LoginSrv.exe M2Server.exe

修复控制器定时启动的问题

修复右键地图发送会掉线的问题

修复禁止创建账号失效的问题

增加NPC标签<TEXT:文字内容:XY@触发>

增加NPC命令: loopgoto endloop中止

=====设置NPC文字坐标=====

<Text:文字内容:XY@触发>

<Text:测试下这段文字的显示>提示信息:10:20/@测试>

<Text:<\$STR(S87)>提示信息:10:20[FCOLOR=250]Y@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>

说明: 循环脚本运行次数设置

格式: Loopgoto @脚本 脚本运行次数 (为空或0时, 运行1次)

示范脚本:

```
[@循环]
#ACT
mov/N1 0
mov/N2 1
Loopgoto @运算 100
sendmsg 6 1加到100的结果为: <$STR(N1)>
```

```
[@运算]
#ACT
inc <$STR(N1)> <$STR(N2)>
inc N2 1
```

增加NPC命令: endloop中止Loopgoto

```
[@随机取数]
#act
mov/p1 0
Loopgoto @取数 100
sendmsg 6 循环<str(p1)>次, 才取到>=50的数: <$str(p10)>
```

```
[@收取]
#act
inc p1 1
;此例仅做说明, 实际只用取一次, 取50以内的随机数+49即可
mov/p10 100
```

```
#if
large p10 49
#act
endloop
```

【2019-09-01 更新】

需要同时更新 GameOfMr引擎控制器.exe GameLogin.exe DBServer.exe LoginSrv.exe M2Server.exe

修复游戏界面淡入淡出一个问题

修复 SetMapRoute命令无效的问题

修复INPUTTEXT一个问题

修复DBServer和LoginSrv 一个问题

优化登录器内存占用

引擎控制器增加定时关区功能

【2019-08-26 更新】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe 列表服务器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

优化游戏界面淡入淡出

修复叠加物品被刷的问题

修复补丁更新的问题

修复UI编辑器方向键调整坐标失效的问题

【2019-08-20 更新】

需要同时更新 GameLogin.exe

修复游戏界面淡入淡出一个问题

【2019-08-18 更新】

需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe WL编辑器.exe

修复WL编辑器一个问题

增加NPC对话框内创建输入框功能

增加游戏界面淡入淡出功能

【2019-08-13 更新】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe M2Server.exe WL编辑器.exe

修复WL编辑器一个问题

修复个别登录器启动显示的图片报错的问题

修复AddButtonEx坐标错误的问题

WL编辑器增加密码一键修改

自定义装备属性文本长度扩展60个字符或30个汉字

【2019-08-01 更新】

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe WL编辑器.exe 必备补丁(NewopUI.Pak)

增加伤HeroM2摆摊支持所有货币

WL编辑器增加密码管理功能

增加地图参数: SECRET(31|固定名字|2|21)/浑水摸鱼模式

[+]增加地图参数: SECRET(31|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 是否百分比晶血 //是否人物、英雄HP以百分比显示

如果要多个功能起作用, 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(31|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)

[2019-07-21 更新:]

需要同时更新 GameLogin.exe DBServer.exe M2Server.exe

修复一个可能导致掉线问题
修复引擎提示日期错误的问题

[2019-07-15 更新:]

需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe DBServer.exe M2Server.exe GameOfMr引擎控制器.exe

修复个人商店一个问题
增加首饰盒相关变量

增加脚本命令SETUSERSHOPBUSINESS设置个人商店营业状态

,SETUSERSHOPBUSINESS 角色名称 禁止或开启(0,1)

[@main]

#if

CHECKMYSHOP

#act

SETUSERSHOPBUSINESS <USERNAME> 0

SENDMSG 6 你的个人商店已经禁止营业

SENDMSG 6 禁止营业后在个人商店里无法搜索到你的商店

SENDMSG 6 无法搜索到你出售的物品，无法在个人商店里摆摊

#elsead

SENDMSG 6 你还没有个人商店

;----- 首饰盒人物变量 -----

<\$GODBLESSITEM1> --- <\$GODBLESSITEM2>

;----- 首饰盒英雄变量 -----

<\$H_G_GODBLESSITEM1> --- <\$H_G_GODBLESSITEM2>

<\$H_G_GODBLESSITEM1> --- <\$H_G_GODBLESSITEM2>

[2019-07-01 更新:]

需要同时更新 全套程序

修复物品来源会显示NPC路径的问题

修复使用烟花提示非法使用命令的问题

增加窗口嵌入功能(需要更新全套程序)

增加小退前触发OF脚本[@SoftClose]

增加脚本命令禁止小退“DIABLESOFTCLOSE”该命令只能在[@SoftClose]下使用，其他地方无效

增加脚本字符串分割脚本命令EXTRACTSTRING

:OF脚本触发

[@SoftClose]

#act

DIABLESOFTCLOSE

SENDMSG 6 当前无法小退

[@main]

#act

:EXTRACTSTRING 分割符 需要分割的字符串 保存变量1 保存变量2 保存变量3 保存变量4 保存变量5 保存变量6 保存变量7 保存变量8

MOV \$1

MOV \$2

MOV \$3

MOV \$4

MOV \$5

MOV \$6

MOV \$7

MOV \$8

GetRandomText ..\QuestDiary\装备列表.txt S0 0

EXTRACTSTRING: <\$STR(\$0)> s1 s2 s3 s4 s5 s6 s7 s8

GIVE <\$STR(S1)> 1

GIVE <\$STR(S2)> 1

GIVE <\$STR(S3)> 1

GIVE <\$STR(S4)> 1

GIVE <\$STR(S5)> 1

GIVE <\$STR(S6)> 1

GIVE <\$STR(S7)> 1

GIVE <\$STR(S8)> 1

TakeOn <\$STR(S1)> 0

TakeOn <\$STR(S2)> 1

TakeOn <\$STR(S3)> 3

TakeOn <\$STR(S4)> 4

TakeOn <\$STR(S5)> 5

TakeOn <\$STR(S6)> 6

TakeOn <\$STR(S7)> 7

TakeOn <\$STR(S8)> 8

BREAK

=====

:装备列表.txt 内容

;战神盔甲(男):裁决之杖:绿色项链:骑士手镯:骑士手镯:力量戒指:力量戒指
;战神盔甲(女):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

;魔法长袍(男):血饮:恶魔铃铛:道士头盔:龙之手镯:紫碧螺:紫碧螺

;魔法长袍(女):血饮:恶魔铃铛:道士头盔:龙之手镯:紫碧螺:紫碧螺

;灵魂战衣(男):无极棍:灵魂项链:道士头盔:三眼手镯:三眼手镯:泰坦戒指:泰坦戒指

;灵魂战衣(女):无极棍:灵魂项链:道士头盔:三眼手镯:三眼手镯:泰坦戒指:泰坦戒指

如果提示以下脚本错误



CALL的脚本要这样写

正确的:

```
[@法魔皇元神]
{
}

[@道魔皇元神]
{
}

错误的:
{@法魔皇元神}
[@道魔皇元神]
}
```

[2019-06-18 更新:]
需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe
修复微端密码无法修改的问题
修复元素名称改不过来的问题
修复OpenItemBoxEx的问题

[2019-06-10 更新:]
需要同时更新 GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

修复ChangeModeEx模式11之后无效的问题
修复物品来源地图显示错误
增加假人乱序登录的选项
增加英雄包裹支持装备比较

如果登录器配置器的参数无法保存或其他问题, 请把登录器配置器目录里的"LoginConfig.db"删除, 重新启动配置器, 重新配置参数

[2019-06-06 更新:]
需要同时更新 LoginGate.exe LoginSrv.exe GameOfMr登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe、日记查询.exe

修复登录网关提示非法获取验证码的问题
修复个人商店页数显示错误的问题
修复其他一些问题

[2019-06-01 更新:]
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe LogDataServer.exe

修复个人商店一些问题
修复引擎一个报错信息
修复其他一些细节
内挂勾选"隐藏其他效果"的时候也会隐藏地面物品特效

[2019-05-26 更新:]
需要同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复摆摊的问题

[2019-05-25 更新:]
需要同时更新 登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe

增加元素名称自定义
增加CALL爆率支持

=====以下是以#call设置怪物爆率=====

》》》》》》》》》》白野猪.b4

#CALL [爆率系统\基础爆率.b4] @药水

-----以上是怪物爆率文件中白野猪设置-----

》》》》》》》》》》》》

D:\MrServer\Mr200\Envir\QuestDictionary\爆率系统\基础爆率.b4

```
[@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路径的基础爆率设置-----

[2019-05-20 更新:]
需要同时更新 GameLogin.exe、M2Server.exe、LogDataServer.exe

修复日记乱码的问题
增加血量魔法百分比脚本命令

检测自身血量百分比
格式: **CheckHpPer** 操作符(>/=/<) 百分比
例子:
#IF
CheckHpPer > 30
#ACT
#SAY
你的血量在总血量的30%以上

按最大HP值的百分比来加减HP

格式: **AddHpPer** 操作符(+/-) 百分比 例:
#IF
#ACT
AddhpPer + 30
QuidNoticeMsg 250 0 你的血增加了30% self

检测自身MP百分比
格式: **CheckMpPer** 操作符(>/=/<) 百分比
例子:
#IF
CheckMpPer > 30
#ACT
#SAY

你当前的MP在总mp量的30%以上

按最大MP值的百分比来加减MP

格式: **AddMpPer** 操作符(+/-) 百分比 例:
#IF
#ACT
AddMpPer + 30
QuidNoticeMsg 250 0 你的MP增加了30% self

检测或给英雄增加命令同上, 只需将命令前加h即可
例:

```
#IF
#ACT
h.AddMpPer + 30 1
QuidNoticeMsg 250 0 你的英雄MP增加了30% self #IF
h.CheckMpPer > 30 1
#ACT
#SAY
```

你的英雄血量在总血量的30%以上

[2019-05-16 更新:]

需要同时更新登录器("GameOfMr登录器生成器.exe""GameLogin.exe")、M2Server.exe、Rungate.exe
修复集成的补丁释放在根目录的问题
修复多机负载失效
修复免赔失效

增加地图参数禁止使用仓库NOUSESTORAGE
增加地图参数禁止购买商铺物品NOUSESNDASHOP

[2019-05-13 更新:]

需要同时更新登录器("GameOfMr登录器生成器.exe""GameLogin.exe")和引擎

修复无法保存UI
修复无法查看别人装备

[2019-05-08 更新:]

20151108老版本升级说明，需要使用压缩包里的数据扩展工具对人物数据扩展后才能正常使用。

修复封包导致引擎重启卡死的问题
修复摆摊自定义OK框刷叠加物品的问题
优化内存占用
优化微端
优化数据通讯
开放所有定制功能，全部免费使用(详细看说明书)
修改一些GM命令，必须在GM例表(AdminList.txt)里的GM才可以使用(比如刷装备，刷元宝等等命令)，如果不在列表里，就算权限是10也无法使用
修改找回密码和修改密码都会弹出验证码
增加自定义验证码功能
增加英雄支持首饰盒和时装
增加按钮特效(UI编辑器可以编辑按钮的特效)
增加脚本命令，ADDBUTTONEX该命令支持特效(详细看说明书)
增加登录器游戏列表字体支持多彩(在列表文件里设置，看登录器配置器的列表格式)
增加武器简装
增加怪物简装
增加自定义怪物血条图片的自定义
增加登录器支持PNG图片的半透明效果皮肤
增加触发字段动态加密，防止封包触发脚本刷元宝等等
增加地图物品自定义特效(M2-查看-列表信息-特效列表)
增加物品来源
增加HeroM2引擎的人物账号等等数据转换(在启动控制器里)
增加只要是读写文件的脚本命令都支持绝对路径
(只要路径那个参数是绝对路径，就会自动检测到。例:CHECKNAMELISTE\数据文件\100元卡号.txt
不要使用前面加点的方式去读写否则可能产生"IO error"错误)
增加列表服务器获取列表
暂时去除插件功能

最新引擎2022-10-28更新
本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate
修复:

1.人物掉落装备黑色名字的问题

最新引擎2022-10-23更新
【本次更新】封挂网关 RunGate.exe
反外挂更新:
1增强检测幻影功能。报告编号 6634. [支持云更]

最新引擎2022-10-22更新
本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate

1.ClearSkillWaitTime 新加参数 2=1时，内挂自动技能[自动开门、烈火、逐日]立即执行技能施放
2.ClearMapMon 修改参数 2=1时 不刷怪模式 =2时 恢复刷怪模式 =0时 和以前效果一样
3.64位引擎重读 NPC 次数为以前模式 @ReloadNpc 加载附近 NPC @ReloadNpc All 加载全部 NPC
4.血球特效进游戏即显示
5.优化一处可能引起客户端报错的逻辑
6.引擎人物死亡掉落物品几率数值可调整为 2000
7.因 PDK 封挂即将停止运营，引擎已去除相关功能

最新引擎2022-10-17更新
本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate
【修复】

1.64位引擎火墙放在安全区可以伤害目标
2.64位引擎修复运行时间长部分玩家掉线的问题
3.64位引擎优化数据备份，支持了备份个人店铺数据
4.修复某情况下首饰盒装备套装引起的报错

[增加]
1.功能：获取自定义装备进度条属性值
GetCustomItemProgressbarValue 装备位置 进度条序号(0,1) 获取值类型(0,1,2,3) 变量

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

[@获取武器的第一个进度条的最大值]

#ACT
GetCustomItemProgressbarValue 1 0 0 <\$STR(N1)>
SENDMSG6 武器第一个进度条的最大值 <\$STR(N1)>

[@获取武器的第一个进度条的当前进度值]

#ACT
GetCustomItemProgressbarValue 1 0 1 <\$STR(N2)>
SENDMSG6 武器第一个进度条的当前值 <\$STR(N2)>

[@获取武器的第一个进度条的百分比]

#ACT
GetCustomItemProgressbarValue 1 0 2 <\$STR(N3)>
SENDMSG6 武器第一个进度条的当前百分比 <\$STR(N3)>

[@获取武器的第一个进度条的等级]

#ACT
GetCustomItemProgressbarValue 1 0 3 <\$STR(N4)>
SENDMSG6 武器第一个进度条的等级 <\$STR(N4)>

2.功能：获取人物全身星星数量。

格式: GetUpgradeCount 位置 变量
说明：位置支持 OKIE，装备，首饰盒，神佑

示例：

[@main]
#ACT
GetUpgradeCount 1 n1 SENDMSG6 武器一共有 <\$STR(N1)> 个星

3.功能：人物掉落触发/英雄掉落触发 @HumDropItem 可以用 LINKPICKUPITEM 脚本命令进行关联

以下为 QR 触发示范：

[@HumDropItem]
#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
CHANGETELENAMECOLOR -1 253
修改物品星星数量
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 +1
SENDMSG5 你被 [<CURRARGETNAME>] 杀死，掉落物品 [<CURRITEMNAME>]

4.功能：INPUTTEXT INPUTNUM 可以和 NPC 脚本点击触发带参数 如<测试@@测试(1,2,3)>同界面使用

例子：
<INPUTNUM:1:0-2:80:16:0:224:242:0:0:当前输入值错误请输入 调整值 242>
<text:测试\0:0:1@测试(555)>

[@测试]

#IF
#ACT
SENDMSG7 获取 <NPCCINPUT(1)>
SENDMSG7 获取 <SCRIPTPARAM1>

5.引擎物品装备-新增属性-被怪物攻击时的物理伤害减少不叠加(默认为计算2次，按需设置)

6.登陆器配置器增加快速获取文件 MD5

最新引擎2022-10-09更新

【本次更新 GameOfMir 登录器生成器.exe、登陆器内核 GameLogin.exe、防劫持列表服务器、M2Server.exe (32位) (64位)、封挂网关 RunGate.exe】

1.增加攻城期间清理怪物并且不刷怪选项

2.ClearMapMon 扩展参数 1=1时 清理所有地图怪物 (EnvirNoClearMonList.txt 内怪物不清理) 增加参数 2=1时 不刷怪模式 =0时 恢复刷怪模式

3.客户端Race=107怪物添加简装显示

4.物品装备-新增属性界面增加 ChangeHunNewValue 调整的暴击威力倍数与引擎倍数不叠加

5.引擎管理菜单 增加个人店铺查看及改名功能

6.修复 ChangeModeEx 22 10 10秒内对怪物隐身无效的问题

7.RecallSelf 3 参数 1 时间 单位由分钟改为秒

8.引擎 功能设置 其他控制2复活后传送时间间隔 时间单位由分钟改为秒

9.登陆器配置器 默认选项 颜色模式 默认为32位色(16位色存在不流畅现象，不建议使用)

10.增加【(Useritem:XYZ@Label)】说明如下

参数说明：

d=装备位置 (0-29:身上装备; 42-47:首饰盒; 30-41:神佑)

XY=微调X, Y坐标的微调用法

Z=是否显示物品背景框, 0为不显示, 1为显示

鼠标放上去显示身上物品属性，类似图标的作用

@Label=点击图片时需要触发的脚本标签,(不需要跳转则可不需填写, 如:)

11.引擎客户端挂制-内挂控制 增加 FPS 显示选项

12.血球特效绘制图层调整，不在绘制在 NPC 界面及背包等界面上

13.64位引擎恢复脚本性能打印，方便优化占资源的脚本(位置在引擎查看菜单-脚本性能)

最新引擎2022-10-03更新

本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate

1.调整数字的人形怪名字，客户端不显示数字，召唤的属下也不显示数字

2.修复 SendVerticalMoveMsg 跨服消息时报错

3.修复 重新加载列表配置后，查看列表信息二-内挂捡取表情乱

最新引擎2022-09-30更新

本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate

1.客户端 F12 抓机增加自动生成挂机点选项，挂机寻路中断触发随机传送后，重新读取挂机点

2.引擎召唤灵技能完美扣除除护身符和客户端自动换符

3.引擎装备投保新增同时包含背包爆出，[@DropUseItems99] 表示背包内爆出触发 QR 的字段

4.F12内挂吃药间隔下限同步引擎的限制数值
5.修复一处引起引擎无响应的问题
6.修复一处引起带宝宝的版本偶尔报错的问题
7.部分代码内存性能优化

最新引擎 2022-09-17 更新
本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe (32位) DBServer 封挂网关 RunGate

【更新引擎必须全套更新,否则会出现刀速异常,】
1.优化行会人数过多客户端显示不全
2.M2参数设置增加武器诅咒几率控制
3.CreateNPC脚本创建NPC名字支持A变量
4.人物元素暴击几率最高255
5.SetAttackRange范围攻击脚本 参数7设置地图编号
6.DBServer扩展人物称号显示 扩展显示人物出售角色信息
7.安全区攻击不在显示MISS

8.检测人物元素属性 扩展参数5 是否包含数据库元素属性
格式: CHECKNEWITEMVALUE 位置(4时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性(0~16) 检测符(>,<=) 值(1~100) 是否包含数据库元素

9.增加行会战脚本命令 AddWarGuild 行会名称
10.增加国战脚本命令 AddWarNation 国家名称

11.国家数量调整为 255

12.国家宣战脚本命令: NationsWar 国家 (不需要国王权限)

13.国家战争地图参数: RIGHTS 默认不掉落 (RIGHTS(0), 不掉落, RIGHTS(1) 掉落)

14.游戏命令: SetMapMode 地图号 模式 (RIGHTS(0) 表示不掉落, 1, 表示掉落)

<\$NATIONNAME> 国家名称

<\$NATIONPEOPLE> 国家人数

<\$NATION> 国家值 说明:0表示无阵营

注意: 阵营暂未完善

<\$SCAMPNAME> 阵营名称

<\$SCAMPEOPLE> 阵营人数

<\$SCAMP> 阵营值 说明:0表示无阵营

其他国家聊天

& 阵营聊天

15.扩展 HuManHP 命令增加自定义飘血功能, 仅支持扣血操作

16.格式: HumanHP [操作符(+)][数值][执行次数][间隔时间][资源编号][图片索引]

例如: HumanHP -5 3 500 0 1730 (扣血500, 每次间隔500毫秒, 扣血3次, 资源号 0, 索引 1730开始的20张图片)

例子中的资源编号0代表必备补丁 Newwp1中的1730开始的图片素材

17.增加从长字符串中随机取出一段字符串 脚本命令 RandomText 参数1=长字符串 参数2=分隔符 参数3=随机出的字符串两种随机物品方式, 效率极高, 可代替 GETRANDOMINTEXT.

;RandomText RANDOM(1|4)光芒项链|[1|4]光芒护腕|[1|4]光芒之道或|[1|4]光芒道数|[1|1]光芒腰带*|S1

;RandomText NEWRANDOM(光芒项链|光芒护腕|光芒之道或|光芒道数|光芒腰带*)|S2

物品名不能包含{}三种符号例子: {1|10}光芒道数, 机率A=1/10, 机率B=10 大约10分之1几率爆出

;最后一个物品几率建议1/1, 前面物品没抽到, 最后可作为保底抽取

增加分割字符串 格式: TextSplit 分割符 源字符串 保存变量(只指定第一个, 后面的递增) 递增数量

示例1:

[@mail]

#ACT

TextSplit | aaa|bbb|ccc|dddd|eeeeeee s1

SENDMSG6 <\$STR(s1)>,<\$STR(s2)>,<\$STR(s3)>,<\$STR(s4)>,<\$STR(s5)>

示例2:

#ACT

TextSplit | aaa|bbb|ccc|dddd|eeeeeee s1 6

SENDMSG6 <\$STR(s1)>,<\$STR(s2)>,<\$STR(s3)>,<\$STR(s4)>,<\$STR(s5)>,<\$STR(s6)> 分割后只有5个结果, 不足6个, 递增数量写6, 那么S6将被清空

18.修复脚本 ChangeHumNewValue 增加的元素 <\$VALUE1~20> 会叠加2次的问题

19.修复客户端控制-内挂控制二-增加隐藏等级选项, 人物没有被攻击时可选择不显示等级

20.调整上架的物品禁止改价同时禁止修改货币类型

21.一些细节优化, 修复一些报错 (需测试)

最新引擎 2022-08-15 更新

本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe

更新反外挂网关, 封禁大部分脱机！

1.M2参数设置 坐标范围 增加进出安全区提示

2.修复个别玩家有复活属性不复活的问题

3.优化2处引起M2报错的逻辑

4.最后一个画面显示登录公告时候增加3秒倒计时

5.修复使用脚本释放技能时候, 周围无目标时, 自己的施毒术会毒到自己并变色

6.爆出间隔时间最小值改为0, 0表示不限制间隔时间, 6~7月 M2可以调整为-1, 是错误的

7.优化泡点日志记录信息

8.增加在线真人数 <\$REALCOUNT> 在线假人 <\$DUMMYCOUNT> 离线挂机数 <\$OFFLINECOUNT> 在线英雄数 <\$HEROCOUNT>

9.M2客户端设置-装备信息显示增加物品在背包和身上的强化数量显示

10.增加获取人物状态剩余时长脚本命令 GetStateValue

参数1: 状态类型(0=绿毒、1=红毒、5=麻痹、12=冰冻、13=蛛网)

参数2: 剩余时长(支持所有变量)

例子: 获取人物被麻痹的剩余时长

[@获取麻痹状态]

#IF

#ACT

SENDMSG7 你被麻痹中, 剩余时长: <\$STR(N10)>

#ELSEACT

SENDMSG7 你没有被麻痹, 剩余时长: <\$STR(N10)>

11.M2列表信息二 文字过滤 增加重新加载

12.物品规则限制物品列表 增加全部修改

13.用户命令 增加修改按钮

14.WIL 资源 增加修改按钮

15.M2列表信息一 管理员列表 增加机器码限制

16.授权文件 M2Server.DB 默认保存到C根目录

17.修复人物脱下装备后, 类似\$G_DRESS这样的改名变量未清空

18.M2内挂 挂机新增寻路失败后使用自定义物品, 比如随机传送卷等

19.修改人物切换地图后清空上个地图的挂机点, 防止地图挂机点不存在造成寻路中断

20.个人店铺物品增加和身上装备属性对比

21.在线人物增加个人UITJ变量备注

22.增加智能挂机系统, 修复之前挂机中断问题!

【2022-07-30更新:】

本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe 微端程序.exe DBServer.exe 数据管理.exe 登录器生成器.exe

本次更新比较重大, 需要所有一切全部更新使用否则会出现问题!

1.高速模式修复, 先启动DBS后再启动M2即可, 单独关闭M2后启动, 也判断是否为高速模式与DBS进行链接

2.全局变量页面增加变量备注

3.登陆器内挂挂机增加2个选项: 周围有人时使用物品 和 N秒后没有攻击动作使用物品

4.BOSS提示增加M2上的开关, 增加BOSS身体变色

5.探测CD时间改为倒计时模式

6.RandomKillMon 解决怪物残影

7.微端增加一键导入pal

8.M2功能设置, 自动拾取 增加StartPickUp的2个新限制: 人物死亡后禁用命令拾取 和 人物死亡爆出的物品禁止命令拾取

9.修复登陆器CPU过高, 部分玩家卡顿问题。

10.修复已知的BUG

【2022-07-24更新:】

本次更新 登陆器内核 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe 登录器生成器.exe

本次更新比较重大, 需要所有一切全部更新使用否则会出现问题!

1.F12内挂 自动练习时间单位 秒 改成 毫秒, 默认 1200毫秒, 玩家可自定义精准时间更方便练习

2.<\$CURRRTARGETNAMEEX> 当前目标, 在杀死, 攻击, 被攻击等触发里都可以用这个查看当前的目标名称 新增如果目标是数字名称怪物则显示数字的名称

(0|0|1该参数有3个参数以“调试数量|是否全部删除|特效ID”分开。1.调试数量(0~1, 1表示打印MAPEFFECT总数量到M2日志) 2.是否全部删除(0~1, 0=删除一个特效ID=1的地图特效 0|1|1表示删除所有特效ID=1的地图特效 1|1|1表示删除一个特效ID=1的地图特效并打印MAPEFFECT总数量到M2日志,仅供调试用)

63.打怪攻击期间不可以使用魔法技能

64.傻傻稻田复原-治愈复原-治愈指政吓唬稻田复原-治疗复原

65.傻傻稻田复原-治疗复原-治愈指政吓唬稻田复原-治愈复原-治疗复原

66.傻傻殴殴菜机专精流殴殴专扩隔殴殴

67.傻傻请信宣宣专踩圈墙-请信的宣宣专踩墙拾空圈

68.加自定义下发的物品表,比如数据库1000件装备,只选择下发必要的可减少登录流量及防止数据库被完整获取

69.**LINKPICKUPITEM脚本命令**

功能: 可以对物品进行关联, 该命令扔触发里[@DropItemX] [@PickUpItemX] [@TakeOffX] [@ScatterBagItems]

70.增加**MISS提示选项**

71.修复无限刀速度异常的问题

72.修复播放界面的魔法球血球效果命令被新血球遮挡的问题

73.修复**64位引擎自定义怪物攻击魔法不显示特效的问题**

【2022-05-27更新】

本次更新 全套程序

人物属性面板添加部分属性显示和调整

支持ForMulation 2/(100+20)*100+200 NS切割值

支持SetSkillPower 支持普通攻击, 技能id为0

客户端修复飓风破技能图标不显示

账号服务器验证码功能未开启时不在强制验证(密码连续错误时会验证)

登闻器配置器支持自定义ico图标, 支持随机画面

DESServer导出离线人物增加快速选择相对路径:..\\Mir200\\Envir\\AutoLoadOffline.txt

64位引擎修复J变量调整无效

在线人物属性修改增加先重读在修改

CheckHPPerAddIPPer 支持百分比 千分比 万分比

GETITEMCOUNT 获取指定位置物品数量 0:背包;1:装备;2:生肖;3:首饰盒;4:普通仓库;5:个人店铺正在出售 6:个人店铺仓库;7:摆摊

GETGUILDMEMBERCOUNT 获取指定行会人员数量

DBServer导出离线人物增加启动自动导出模式

掉落身上装备命令 HumanDropSelItem 装备位置 返回本次掉落装备名称

<\$REIVIVALTIMEED> 复活倒计时变量

诱惑数量和召唤类数量分开计算

人物站立、移动时支持显示自己的、其他人物的无动作技能效果

配置器增加头盔、时装头盔、发型偏移调整, 支持武器衣服盾牌随发型同步偏移

32位引擎扩展支持3GB内存

64位引擎修复GuildRecall=行会合一报错失效

增加未来聚满经验的聚灵珠禁止上架

MonItem魔尸增加参数1=1 表示不清理SetMonBurstItems设定的物品

扩展 TimeRecall 时间(分钟)换地图停止执行(0-不停止 1-停止)<\$RecallRemainingTime> 显示TimeRecall延时还剩多少秒

获取地图人数GetMapNumCount 地图编号 是否包含假人(0不包含假人/1包含假人)返回变量

登闻器配置器增加自定义游戏列表备注信息

游戏控制器更新: 1增加端口占用检测提示 2跨服喇叭增加自动按区名的关键词设置主区 3快速设置当前路径为服务器端路径

【2022-04-01更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复**64位引擎的问题**

更新封挂插件

【2022-03-26更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

修复一键自动捡取触发的问题

修复酒馆使用封挂插件无效的问题

更新封挂插件

【2022-03-18更新】

本次更新 M2Server.exe

修复一键自动捡取脚本触发的问题

更新封挂插件

【2022-03-15更新】

本次更新 M2Server.exe

增加一键自动捡取是否自动入包裹的选项

修复**64位引擎的问题**

更新封挂插件

【2022-03-10更新】

必须同时更新 GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

扩展 PLAYMAGICBALIEFFECT

增加一个新的一键捡取脚本(StartPickUp 这种使用更简单一点, 不容易造成服务器卡顿)

增加脚本命令 CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT(调整诱惑宝宝的最大数量)

更新封挂插件

【2022-02-11更新】

本次更新 RunGate.exe

增加一个包封攻击2的选项

修复网关包攻击1的误封

【2022-01-26更新】

本次更新 GameLogin.exe RunGate.exe

修复智能封加速一些问题

【2022-01-25更新】

本次更新 GameLogin.exe RunGate.exe

修复智能封加速一些问题

【2022-01-23更新】

本次更新 GameOfMir登录器生成器.exe GameLogin.exe M2Server.exe RunGate.exe

增加智能封加速功能, 网关-封挂插件-封加速配置-开启智能封加速, 勾选即刻该功能需要登录器、网关、M2、封挂插件等全部是最新全套才有效

【2022-01-13更新】

本次更新 M2Server.exe

修复INI文件读写卡的问题

【2022-01-10更新】

本次更新 GameLogin.exe M2Server.exe

修复**64位引擎变量套用问题**

更新封挂插件

欢迎您使用 GOM 引擎系列软件

阅读并同意《用户协议》

用户须知

请务必认真阅读和理解本《软件许可使用协议》（以下简称《协议》）中规定的所有权利和限制。除非您接受本《协议》条款，否则您无权下载、安装或使用本“软件”及其相关服务。您一旦安装、复制、下载、访问或以其它方式使用本软件产品，将视为对本《协议》的接受，即表示您同意接受本《协议》各项条款的约束。如果您不同意本《协议》中的条款，请不要下载、安装、复制或使用GOM引擎系列软件。

本协议中所称“本站出品软件”、“本站所出品软件”、“本软件”指GOM引擎软件及程序包内所有软件(含EXE和DLL文件)。

本协议中所称“本站”、“官网”指GOM引擎软件网站(即：www.gameofmir.com)。

本站所出品软件是完全免费，作为学习研究及单机娱乐为目的，严禁在没有运营资质情况下搭建运营游戏。

本《协议》是用户下载、安装、使用、复制随附本《协议》的GOM引擎软件的法律协议。

一、免责与责任限制

1.1 本站所出品软件适合用于受中华人民共和国法律允许范围内的个人娱乐、技术研究和学习之用，禁止用于运营无版号游戏，任何单位或个人通过本站提供的软件用于商业盈利性经营及架设网络服务器，必须保证合法合规，因此所造成的后果自行承担，与本站出品的软件产品无关。

1.2 本站所出品软件并非改变游戏数据类软件，也不会收集任何用户数据，严禁利用本软件侵犯他人隐私权，如软件使用者不能遵守此规定，请立即删除，对于因用户使用本站所出品软件而造成自身或他人隐私泄露，等任何不良后果，均由用户自行承担，本站不负任何责任。

1.3 用户不得对本站所出品的软件进行逆向工程(reverse engineer)、反向编译(decompile)或反汇编(disassemble)，同时不得改动编译程序文件内部的任何资源。

1.4 本站所出品软件保证不含任何病毒，木马，等破坏用户数据的恶意代码，但是由于本站所出品软件可以通过网络等途径下载、传播，对于从非官方网站下载本站所出品的软件产品，无法保证该软件是否感染计算机病毒、是否隐藏有伪装的特洛伊木马程序或者黑客软件，不承担由此引起的直接和间接损害责任。

1.5 本站所出品软件会不断更新，以便及时为用户提供新功能和修正软件中的BUG。同时保证本站所出品软件在升级过程中也不含有任何旨在破坏用户计算机数据的恶意代码。

1.6 由于用户计算机软硬件环境的差异性和复杂性，本站所出品软件提供的各项功能并不能保证在任何情况下都能正常执行或达到用户所期望的结果。用户使用本软件所产生的的一切后果，本站不承担任何责任。

1.7 如果用户自行下载运行本站所出品软件，即表明用户信任本站所出品软件，自愿选择安装本站所出品软件，并接受本协议(声明)所有条款。如果用户不接受本协议(声明)，请立即删除。

1.8 本站所出品的软件之引擎软件采用MMorpg通用引擎框架进行开发而成，用户禁止使用任何拥有版权游戏的图片素材，游戏剧情，装备名称，地图名称等(相关版权用户自行解决)，因无法控制用户使用素材，剧情，地图名称，装备名称，因此造成的侵权于本站所出品软件无关，用户应自行承担责任。

1.9 用户利用本站所出品软件开发的游戏版本所有权利归用户所有，用户可自行运营、使用，此过程中产生的一切风险与本站无关。用户有义务保证其开发的游戏版本及后续运营行为均合法合规，避免侵犯任何第三方的合法权益。

1.10 本站所出品的软件仅供用户开发游戏版本。因为本站不具有任何法律义务来预先筛选、监控、过滤用户，所以用户任何不当使用本站所出品软件而产生的风险由用户自行承担。

1.11 本站所出品软件以《2013 中华人民共和国计算机软件保护条例》第二章“软件著作权”第十七条为原则：为了学习和研究软件内含的设计思想和原理，通过安装、显示、传输或者存储软件等方式使用软件的，可以不经软件著作权人许可，不向其支付报酬。

二、许可范围

2.1 下载、安装和使用：本软件为免费软件，用户可以非商业性、无限制数量地下载、安装及使用本软件。

2.2 复制、分发和传播：用户可以非商业性、无限制数量地复制、分发和传播本软件产品。但必须保证每一份复制、分发和传播的拷贝都是完整和真实的，包括所有有关本软件产品的软件、电子文档、版权和商标，亦包括本协议。

三、用户应在遵守法律及本协议的前提下使用本站所出品软件。用户无权实施包括但不限于下列行为：

3.1 除法律法规允许、本协议另有规定或GOM软件书面许可外，您得从事下列行为：

(1) 不得删除或者改变本软件上的所有权利管理电子信息；

(2) 不得故意避开或者破坏著作权人为保护本软件著作权而采取的技术措施；

(3) 用户不得利用本软件误导、欺骗他人；

(4) 利用本站所出品软件开发的游戏涉及违法违规内容或侵犯他人合法权益；

(5) 利用本站所出品软件开发的游戏谋取非法利益(如打金服、赌博服等)；

(6) 对本软件或者本软件运行过程中释放到任何终端内存中的数据、软件运行过程中客户端与服务器端的交互数据以及本软件运行所必需的系统数据，予以复制、修改、增加、删除、挂接运行或创作任何衍生作品，包括但不限于使用插件、外挂或非经GOM引擎授权的第三方工具，服务接入本软件和相关系统；

(7) 通过修改或伪造本软件运行中的指令、数据，增加、删减、变动本软件的功能或运行效果，或者将用于上述用途的软件、方法进行运营或向公众传播，无论这些行为是否为商业目的；

(8) 违反国家规定，对计算机信息系统功能进行删除、修改、增加、干扰，造成计算机信息系统不能正常运行；

(9) 自行、授权他人或利用第三方软件对本软件及其组件、模块、数据等进行干扰；

(10) 任何危害本软件或利用本软件危害计算机网络安全的行为；

(11) 未经允许，进入计算机信息网络或者使用计算机信息网络资源；

(12) 未经允许，对计算机信息网络功能进行删除、修改或者增加的；

(13) 破坏本软件系统或网站的正常运行，故意传播计算机病毒等破坏性程序。

(14) 其他任何危害计算机信息网络安全的行为。

(15) 对于从非官方网站下载的本站所出品软件，本站无法保证该软件是否感染计算机病毒、是否隐藏有伪装的木马程序或者黑客软件，使用此类软件，将可能导致不可预测的风险，建议用户不要轻易下载、安装、使用，本站(GOM)不承担任何由此产生的一切法律责任。

(16) 严禁对本站提供的软件进行捆绑恶意插件以及附加程序，本站程序仅提供自定义游戏内容相关，如需搭建网络服务器运营游戏请合法合规取得相关手续资质后方可运营游戏，严禁使用本站提供程序架设国家禁止的游戏内容，一切后果用户自行承担。

四、其他条款

4.1 您充分了解并同意，您必须为自己使用本站所出品软件的一切行为负责，包括您利用本软件架设运营游戏、储存、发布、传送、传播的任何内容以及由此产生的任何后果。

4.2 如果本协议中的任何条款无论因何种原因完全或部分无效或不具有执行力，或违反任何适用的法律，则该条款被视为删除，但本协议的其余条款仍应有效并且有约束力。

4.3 GOM软件(本站)有权随时根据有关法律、法规的变化以及经营状况和经营策略的调整等修改本协议。修改后的协议会在(本站)GOM引擎网站(www.gameofmir.com 和)上公布，并随附于新版软件。当发生有关争议时，以最新的协议文本为准。如果不

同意改动的内容，用户可以自行删除GOM引擎系列软件。如果用户继续使用GOM引擎系列软件，则视为您接受本协议的变动。

4.4 GOM软件在法律允许最大范围内对本协议拥有解释权与修改权。

4.5 本协议适用中华人民共和国法律。除法律、法规明文规定允许上述活动外，用户必须遵守此协议限制。

31类物品扩展设置

支持放入物品框和死亡使用

StdMode为31类物品数据库reserved字段设置为: 等于3则限制死亡后才可以使用

StdMode为31类物品数据库source字段为: -2 可以放入物品栏

StdMode=31扩展物品

Shape=50, 物品使用一次后消失

Shape=51, 物品可以一直使用, 直到手动删除

触发:

以上扩展2种类型的物品

人物触发 QF中的 {@StdModeFuncExX} X=物品的Anicount

增加INPC变量:

当前使用物品名: <\$UseItemName>, <\$H.UseItemName>

当前使用物品唯一ID: <\$UseItemMakeIndex> <\$H.UseItemMakeIndex>

以上2个变量仅限用于触发 {@StdModeFuncX}, {@StdModeFuncExX}

增加INPC命令:

关联背包物品 LinkBagItem 物品MakeIndex(唯一ID)

将关联物品从背包删除 DelLinkItem 物品数量(用于叠加物品, 0整个物品删除, 大于0从叠加中删除指定数量)

脚本示例:

```
[@StdModeFuncEx36]
#act
SendMsg 6 当前使用的物品名:<$UseItemName>, 唯一ID:<$UseItemMakeIndex>; 本物品使用完后会直接消失

[@StdModeFuncEx37]
##f
Random 3
#act
SendMsg 6 人物当前使用的物品名:<$UseItemName>, 唯一ID:<$UseItemMakeIndex>; 本次删除
LinkBagItem <$UseItemMakeIndex>
DelLinkItem
#fselect
SendMsg 6 人物当前使用的物品名:<$UseItemName>, 唯一ID:<$UseItemMakeIndex>; 本物品还可以使用
LinkBagItem <$UseItemMakeIndex>
Changename -1 新的名字
;修改物品星星数量
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1
;修改后的参数, 刷新到客户端
SENDUPGRADEITEM
```

47类准星物品扩展设置

物品分类47，可叠加使用，类似31类，背包直接执行

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则视为使用
Shape=51, 物品可以一直使用，直到手动删除

右键使用后 鼠标变成准星模式

触发：

以上扩展2种类型的物品

人物触发 QF中的 **[@StdmodeShowX]** X= 物品的Anicount

增加NPC变量（变量名带G_可显示改名后的物品名，详见下方示范脚本）：

当前使用物品名: <\$UseItemName>, <\$H.UseItemName>

当前使用物品唯一ID: <\$UseItemMakeIndex> <\$H.UseItemMakeIndex>

+当前准星使用对象物品名: <\$BagItemName> <\$H.BagItemName>
+当前准星使用对象物品唯一ID: <\$BagItemMakeIndex> <\$H.BagItemMakeIndex>

脚本示例：

Magic详解

Magic详解

magicdb:是你所修炼的法术和各种技能.

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)L1Train 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)desc 简单备注
- (16)MaxTrainLv 可以修炼的最高等级

Monster详解

Monster详解

monsterdb: 是关于怪物的攻击,经验,还有等级方面的东西
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
82 2x2范围内毒液攻击-弱
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
95 对象进入攻击范围内会从地下爬出来
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
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
113 召唤的神兽-小
114 召唤的神兽-大
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, 通过自暴来攻击对象
(4)racelmg 攻击模式代码
racelmg代码—15 抛斧头
16 贴身喷毒
21 电火花
22 喷针
40 击电
45 射箭
52 高空喷毒效果
53 低空喷毒效果
49 丢火球 祖玛教主攻击动作
33 大范围喷毒 触龙神攻击动作
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
(5)appr 怪物外观形象代码
(6)lv 怪物等级
(7)undead 是否属不死系 0-否, 1-是[不死系不可招, 死系可召]
(8)cboleye 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)aca 防御力上限
(14)mac 魔法防御力
(15)dc 物理攻击力
(16)dcmax 最大物理攻击力
(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)attackr-spd 攻击速度间

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > DB数据库资料

Stditem详解

Stditem详解

stditemdb: 物品属性修改

1)选中最底下的那个装备名, 然后点图中所示1的位置那个+号, 这样就会在你所选中的装备前面插入一列横向表单, 点了+号后, 在右边就会出现一个“对号”标记的按钮, 按一下这个“对号”就表示确定插入这一横列。

(1)idx属性表示数据库的序列号(记住序号不要重复)

(2)name属性表示:

物件的名称:

(3)stdmode装备属性:

10-男衣

11-女衣

5-单手

6-双手

30-蜡烛类

22-毒药, 符类

42-制作原料

=====

(4)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。

19-21 : 项链

为19时, ac2和mac2代表魔法躲避和幸运

为20时, ac2为准确, mac2为敏捷

为21时, ac2为体力恢复, mac2为魔法恢复

24-26 : 手镯

为24时, ac2代表准确, mac2代表敏捷

为26时, ac和ac2分别代表物理防御上限和下限, mac和mac2分别代表魔法防御上限和下限

22-23 : 戒指

为22时, ac和ac2分别代表物理防御上限和下限, mac和mac2分别代表魔法防御上限和下限

为23时, ac代表攻击速度+, mac代表中毒躲避+, mac2代表中毒恢复+

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 虹魔手镯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

=====

(5)weight属性是物件重量.

(6)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

(7)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!

(8)衣服和武器的属性:

"ac" 防御力下限

"ac2" 防御力上限

"mac" 魔防下限

"mac2" 魔防上限

"dc" 物理攻击力下限

"dc2" 物理攻击力上限 超过了255带在身上攻击是会减成0

"mc" 魔法攻击力下限

"mc2" 魔法攻击力上限

"sc" 道术下限

"sc2" 道术上限

"needlevel" 需要等级

"price" 价格

(9)物品是首饰时:

"ac2" 表示准确

"mac2" 表示敏捷

"ac" 表示防御下限

"ac2" 表示防御上限

"mac" 表示魔御下限

"mac2" 表示魔御上限

药剂的属性:

强效金疮药: hp +90

数据库体现:

ac 90

强效太阳水: hp +50 mp +80

数据库体现:

ac 50

mac 80

这样看来, 这里的

ac 表示 hp前值 (注 hp: 200/300, 200为前值, 300为后值。)

mac 表示 mp前值

特殊的:

一些不常见的特殊药剂:

生命强化水: 生命力暂时提升120秒 (120秒内hp后值+50)

数据库体现:

ac 50

mac2 120

魔法强化水: 魔法力暂时提升120秒 (120秒内mp后值+50)

mac 50

mac2 120

那么这里的

ac 表示hp后值

mac 表示mp后值

mac2 表示时间了

大家知道 苹果 是每项属性都暂时增加240秒, 他的ac2中是2, 那么应该和武器一样, ac2表示准确了!

(10)stock 是否为库存品

(11)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OverLap 物品叠加功能

60:在DB库增加新装备新怪的方法和技巧:

传奇4F在DB库增加新装备新怪的方法和技巧

大家一定玩腻了盛大所定的那些装备了吧，一定也想在自己的4F里增加一些独创的装备吧。

告诉大家一个技巧多利用COPY而让创建的装备100%成功，又不会出错！

具体操作:

比如我想要一件[狂神布衣（男）]

用DB Commander Shortcut打开StdItems.DB后首先找到原来的布衣（男）的数据单击成兰色后，选择DB Commander Shortcut上面的EDIT出现下拉菜单，点里面的COPY RECORD后下拉菜单消失。再点EDIT这时出现的下拉菜单里面原来是灰色不能选择的2个选项成了可选项，选择PASTE RECORD APPEND后他会自动在库的最下面拷贝了一份布衣的资料。IDX是物品编号改成上面物品的编号的后一位就可。NAME是名称呀改成[狂神布衣（男）]

DURAMAX：这是持久，注意这里的1000=游戏中的1点持久，如要40的持久那么就是40000。

AC和AC2就不用我多说了把是 防御和防御上限。

MAC和MAC2是魔防和魔防上限。

MC和MC2是魔法力和魔法力上限。

SC和SC2是道术和道术上限。

这里就自己看着改吧，都改成225的话呵呵。。。。。自己试试。

注意最高只能改到225！

天生元素字段说明

数据库设置天生元素方式

装备 装时装 称号 都支持天生元素 显示元素须在M2开启新属性才显示

Value1: 暴击几率增加 1~100%

Value2: 增加攻击伤害 1~65535%

Value3: 物理伤害减少 1~100%

Value4: 魔法伤害减少 1~100%

Value5: 忽视目标防御 1~100%

Value6: 所有伤害反弹 1~100%

Value7: 增加目标暴率 1~100%

Value8: 人物体力增加 1~65535%

Value9: 人物魔力增加 1~65535%

Value10: 怒气恢复增加 1~100%

Value11: 合击攻击增加 1~100%

Value12: 防止暴击几率1~100%

Value13: 防止麻痹几率1~100%

Value14: 防止复活几率1~100%

Value15: 防止全毒几率1~100%

Value16: 防止冰冻几率1~100%

Value17: 防止蛛网几率1~100%

Value18: 内部调用, 必须为0

Value19: 内部调用, 必须为0

Value20: 内部调用, 必须为0

Value21: 致命一击 1~100%

Value22: 会心一击 1~100%

Value23: 卓越一击 1~100%

Value24: 无视一击 1~100%

Value25: 致命一击防御1~100%

Value26: 会心一击防御1~100%

Value27: 卓越一击防御1~100%

Value28: 无视一击防御1~100%

Value29:

Value30:

变量: <\$Value1> - <\$Value30>

英雄变量: <\$H.Value1> - <\$H.Value30>

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > DB数据库资料 >

物品代码表

物品代码表

物品代码 (Stdmode)	物品类型	相关说明
0	药品	(MAC2=时间,Dc=+攻击,Sc=+道术,Mc=+魔法,Ac2=+速度,Ac=+HP,Mac=+MP)
1	食物	
2	储存灌	STD MODE=2, SOURCE需要>2, 储存的数量持久/1000, 双击后减少一点持久, 并给予UnbindList.txt中定义的SOURCE编号物品
3	卷类	
4	技能书	
5	武器	
6	武器	(Ac2=准,Mac=诅咒,Mac2=攻击速度-,Source=神圣,Ac=幸运)
7	技能书	
8		
9		
10	衣服(男)	
11	衣服(女)	
15	头盔	
16	斗笠	
19	项链	(Ac2=魔法躲避,Mac=诅咒,Mac2=幸运)
20	项链	(Ac2=准确,Mac2=敏捷)
21	项链	(Ac=速度+,Ac2=HP恢复,Mac=速度-,Mac2=MP恢复)
22	戒指	
23	戒指	(Ac=速度+,Ac2=毒物躲避,Mac=速度-,Mac2=中毒恢复)
24	手镯	(Ac2=准确,Mac2=敏捷)
25	符、毒药	
26	手镯	
28	马牌	位置代码=15 变量<\$HORSE> Anicount= 0不能骑马 大于0时比如1,2,3等等可以使用"Ctrl + J"骑马 马的素材调用L-Horse
29	天使	物品数据库字段Shape设置天使的类型, 1-10 代表不同的天使。51-100 为不同的同的马, 可以使用"Ctrl + J"骑马 马的素材调用L-Horse
30	照明物	物品数据内Source字段为1时不随时间掉持久, 为0随时间掉持久 51-100 为不同的同的马, 可以使用"Ctrl + J"骑马 马的素材调用L-Horse
31	捆装物品	支持叠加物品设置(OverLap>0) (OverLap=0 Source= 1时也是一种叠加, 但是登录器不显示叠加数量)
40	肉类	鸡肉、肉、宝箱钥匙
41	任务	
42	制作原料	
43	矿石	
44	行会相关	沃玛号角、祖玛头像、勋章之心
45	特殊	骰子、筹码
48	盾牌	位置代码=16 变量<\$SHIELD> 外观读取Shield.wil Shape从1开始计算
49	聚灵珠	
53	宝石	有气血石功能 Anicount= 1,2,3分别对应三种石头
62, 52	鞋子	Anicount控制腰带、靴子、宝石的负重属性
63	宝石	Anicount控制腰带、靴子、宝石的负重属性
64, 54	腰带	Anicount控制腰带、靴子、宝石的负重属性
65	军鼓	
51	符	
66,67	时装衣服	
68,69	时装武器	
75, 76, 77	时装项链	
78	时装头盔	
79, 80	时装手镯	
81, 82	时装戒指	
83	时装勋章	
84, 85	时装腰带	
86, 87	时装鞋子	
88, 89	时装宝石	
100	首饰盒装备	
101	首饰盒装备	
102	首饰盒装备	
103	首饰盒装备	
104	首饰盒装备	
105	首饰盒装备	
106	首饰盒装备	
107	首饰盒装备	
108	首饰盒装备	
109	首饰盒装备	
110	首饰盒装备	
111	首饰盒装备	

物品特殊属性设置：

武器 蜡烛 类型物品 使用物品数据库字段 AniCount
首饰 头盔 类型物品 使用物品数据库字段 Shape

属性代码	属性功能	功能介绍
111	隐身	人物进入隐身状态，普通怪物看不到人物，被隐身的怪物可以看到人物
112	传送	人物可以使用命令在传送到指定坐标上(@UserMove)
113	麻痹	人物物理攻击时可以将对方麻痹
114	复活	人物具备复活功能，人物在死亡时起作用，生效一次掉一个持久
115	火焰	
116	治愈	
117,170	不掉物品	人物死亡时不会掉任何物品，包括背包里的及身上戴的
118	护身	人物在被攻击时，先降MP，MP为0时才降HP
119	超负载	人物可以戴上超过自己负重的物品
120	技巧	人物在练技能时，得到双倍的练习点
121	探测	可以查找指定人物当前位置
122	记忆戒指	
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	
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	虹魔戒指	
138	虹魔项链	
139	防麻	防麻痹功能，可以使被攻击方的麻痹功能失效(不防怪物麻痹)
140	无敌(未完全)	
141	经验	杀怪所得经验为指定倍数(倍数为持久除以 10000)，如果物品持久太小，所得经验将比正常还低
142	力量	人物攻击力倍数(倍数为持久除以 10000)，如果物品持久太小，所得攻击力将比正常还低
182	经验	杀怪所得经验为指定倍数(倍数为持久除以 10000)，不受物品持久太小影响
183	力量	人物攻击力倍数(倍数为持久除以 10000)，不受物品持久太小影响
143	防护身	
144	防复活	
145	行会召唤	
150	麻痹护身	
151	麻痹火球	
152	麻痹防御	
153	麻痹负载	
154	护身火焰	
155	护身防御	
156	护身负载	
157	传送麻痹	
158	传送护身	
159	传送探测	
160	传送复活	
161	复活麻痹	
162	护身复活	
171	不掉背包物品	
172	不掉身上装备	
189	麻痹	人物魔法技能攻击时可以将对方麻痹

物品所需条件设置

使用物品所需条件设置：点击下载字段计算器

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**）

Need	NeedLevel
0	需要指定 等级 以上才可以戴上
1	需要指定 攻击力 以上才可以戴上
10	需要指定 职业 及指定 等级 以上才可以戴上
11	需要指定 职业 及指定 攻击力 以上才可以戴上
12	需要指定 职业 及指定 魔法力 以上才可以戴上
13	需要指定 职业 及指定 道术 以上才可以戴上
2	需要指定 魔法力 以上才可以戴上
3	需要指定 道术 以上才可以戴上
4	需要指定 转生等级 以上才可以戴上
40	需要指定 转生等级 及指定 等级 以上才可以戴上
41	需要指定 转生等级 及指定 攻击力 以上才可以戴上
42	需要指定 转生等级 及指定 魔法力 以上才可以戴上
43	需要指定 转生等级 及指定 道术 以上才可以戴上
44	需要指定 转生等级 及指定 声望点 以上才可以戴上
5	需要指定 声望点 以上才可以戴上
6	加入了 行会 的人才可以戴上
60	行会掌门 才可以戴上
7	沙城成员 才可以戴上
70	沙城城主 才可以戴上
8	会员 才可以戴上
81	指定 类型会员 ，及大于或等于指定 会员等级 ，字段设置
82	指定或大于 类型会员 ，及大于或等于指定 会员等级 字段设置
14	固定等级(必须为指定等级配戴)
50	所需等级&声望
51	所需攻击&声望
52	所需魔法&声望
53	所需精神力&声望
45	需要指定 转生等级 及 战士职业 才可以戴上
46	需要指定 转生等级 及 法师职业 才可以戴上
47	需要指定 转生等级 及 道士职业 才可以戴上

物品极口属性详解

重要注意事项：请在使用本功能前务必详细阅读，否则将有可能带来严重后果
当所需要升级的项链、手镯、戒指、在DB数据库中因 **SHAPE** 值的不同，而升级出来得到的结果也不同，所以使用者请按照以下属性变化列表进行详细设置！
其中涉及的体力恢复、魔法恢复、毒物躲避、中毒恢复、如升级成功“1”点属性，则表示为 10%

项链属性：

当**SHAPE**值为19时：属性位置“0”升级出来表现为“魔法躲避”、属性位置“1”升级出来属性表现为“幸运”
当**SHAPE**值为20时：属性位置“0”升级出来表现为“准确”、属性位置“1”升级出来属性表现为“敏捷”
当**SHAPE**值为21时：属性位置“0”升级出来表现为“体力恢复”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔法恢复”

手镯属性：

当**SHAPE**值为24时：属性位置“0”升级出来表现为“准确”、属性位置“1”升级出来属性表现为“敏捷”
当**SHAPE**值为26时：属性位置“0”升级出来表现为“防御上限”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔御上限”

戒指属性：

当**SHAPE**值为22时：属性位置“0”升级出来表现为“防御上限”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔御上限”
当**SHAPE**值为23时：属性位置“0”升级出来表现为“毒物躲避”、属性位置“1”升级出来属性表现为“中毒恢复”

盔甲
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5-13 无效果
14 持久

武器
0 DC2
1 MC2
2 SC2
3 幸运
4 追咒
5 准确
6 攻击速度
7 强度
8-9 暂不知道
10 需开封
11-13 暂不知道
14 持久

头盔
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5 佩带需求
6 佩带级别
7-13 无效果
14 持久

项链
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8 reserved
9-13 暂不知道
14 持久

手镯
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

戒指
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

特殊物品设置[!]

特殊物品设置

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HP和MP,增加数量为 持久*10

例如：

```
气血石(小);7;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;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;
```

物品名称(Name)	StdMode	Shape	Anicount	Source	说明
随机传送石	2	2	0	0	随机在当前地图上移动, 使用次数为 持久/1000
修复神水	2	8	0	0	按修复的装备持久扣除点数
修复神水	2	9	0	0	修复身上所穿装备持久, 修复点数为 持久/100
千里传音	7	0	1	0	可以使用 @传 向全服喊话, 使用次数为 持久/1000
火龙之心	25	9	0	0	英雄配带, 合击物品.
召唤强化卷	2	1	0	0	装自己的宝宝升级为七级宝宝(适用于道士), 使用次数为 持久/1000
斗笠	16	0	0	0	配带后可以隐藏人物名称, 支持双头盔配带, 并支持人物属性增加 Shape 0~7
聚灵珠	49	0	=0时使用元宝提取经验, =1时使用金币提取经验. =10时不限制条件使用时也会触发QF [@ConfirmUseItem]	0提取经验时触发 @GetExp 1提取经验时不触发 @GetExp	<p>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。 人物英雄在线时也可获得经验。 1.物品数据库中聚灵珠StdMode= 49</p> <p>2.获取当前经验的倍数Shape/100 MAC值大于0时获得的经验值为MAC值</p> <p>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经验值,DuraMax设置100那么最大可聚集100W经验值</p> <p>4.AnCount=0时使用元宝提取经验,=1时使用金币提取经验。</p> <p>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</p> <p>6.Need=提取经验时所需的元宝数量或者金币数量。</p> <p>7.AC等于0时表示不限制人物等级,大于0时人物等级超过AC设定的等级时无法使用。</p> <p>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。</p> <p>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</p>
传送符	25	6	0	0	类似于传送戒指, 使用一次减100点持久
自定义记次物品	2	1	X	0	自定义物品, 使用次数为 持久/1000, 使用成功后调用 QFunction- ()脚本中的 [@StdModeFuncX] 其中X为Anicount
例如:					随机传送石;2;2;1;0;0;0;1025;50000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;1;255;0;99; 修复神水;2;9;1;0;0;120;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;20000;5; 千里传音(小);7;0;1;1;0;0;1000;5000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;1;255;0;99; 千里传音(大);7;0;1;1;0;0;10000;5000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;1;255;0;99; 传音筒;7;0;1;2;0;0;1000;5000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;1;255;0;99; 超级传音筒;7;0;1;2;0;0;1000;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;1;255;0;99; 火龙之心;25;9;1;0;0;1148;30000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5; 召唤强化卷;2;1;1;7;0;0;998;5000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;6000;5; 斗笠;16;0;2;0;0;0;1188;30000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;7;20000;5; 回城石;2;3;1;30;0;0;0;1024;60000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;20000;5;255;0;99; 聚灵珠(小);49;100;1;0;0;820;25;0;0;0;0;0;0;0;0;5;25000;5;255;0;0; 聚灵珠(大);49;100;1;0;0;820;50;0;0;0;0;0;0;0;0;10;0;50000;5;255;0;0;
计时物品					物品Need=101时限时物品,NeedLevel=时间(分钟) 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)
计时物品					物品Need=104时限时物品,NeedLevel=时间(分钟), 计算时间方式为: 给予(物品刷或者爆出开始计算)时即刻计算时间, 无论角色是否在线, 物品正常计算时间(无论是否使用, 是否在线都计算时间)
配合死亡之眼技能使用					蓝色药粉(大量);25;3;3;0;0;0;257;15000;0;0;0;0;0;0;0;1;15000;50;255;0;0;

DEC对字符型变量操作命令

DEC对字符型变量操作命令。
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

当前对象的所有私人的常量都可以使用在前面加“C.”的方式
当前对象的所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个“C”
比如在攻击触发，被攻击触发，死亡触发，还有查看出售角色的其他信息的触发时

当前对象的常量，例如：<\$C.HP> <\$C.PKPOINT> <\$C.GOLDCOUNT> <\$C.GAMEGOLD>
当前对象的变量，例如：<\$CSTR(S1)> <\$CSTR(A1)> <\$CSTR(T1)> <\$CSTR(U1)>

```
[@Attack]  
#IF  
CHECKCURRTARGETTRACE = 0  
#ACT  
MOV <$CSTR(S1)> <$STR(S1)>  
SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给攻击人的S1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”  
  
MOV <$STR(N1)> <$CSTR(N1)>  
SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的N1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”  
  
SENDMSG 6 你攻击了人物【<$C.USERNAME>】。使用魔法ID=<$CURRRUSEMAGICID> 255 249  
BREAK
```

新增GM命令 [1]

新增部分游戏相关命令

注：以下命令在(M2目录中)Command.ini文件中均可自由更改命令名称。

传送相关命令	
@recall	将人物召唤到自己身边
@Regoto	传送到对方身边
@Ting	将对方随机传送
@SuperTing	将指定范围内人物随机传送
@Mapmove	将指定地图所有人物传送到指定地图
@Move	移动到指定地图
@PositionMove	移动到指定地图坐标
人物控制相关命令	
@GameMaster	进入/退出管理员模式
@Observer	进入/退出隐身模式
@Superman	进入/退出无敌模式
@Level	调整自己的等级
@Kick	将指定的人物踢下线
@Kill	将指定的人物杀死
@Realive	将死亡的人物复活
@Setpermission	设置人物的游戏权限，可将普通人物提升为GM
@Info	显示人物详细信息
@MobLevel	显示身边所有怪物或人物信息
@FreePK	清除指定人物的PK点
@PKpoint	显示指定人物的PK点
@IncPkPoint	增加指定人物的PK点
@AdjustLevel	调整他人级别
@AdjustExp	调整他人经验
怪物控制相关命令	
@Mob	在身边放置一个指定的怪物
@RecallMob	召唤一个怪物为宝宝
@Mission	设置怪物集中点(用于开展怪物攻城)
@MobPlace	放置怪物，怪物向集中点集中，大刀守卫不攻击怪物(用于开展怪物攻城)
聊天信息相关命令	
@DisableSendMsg	将指定人物加入禁言列表，人物发信息只能自己看到别人看不到
@EnableSendMsg	将指定人物从禁言列表中删除
@DisableSendMsgList	显示禁言列表中的人物名称
@ViewWhisper	查看指定人物的私聊信息
@MobNpc	制造一个NPC (可用重启M2做增加NPC制作脚本) :
@DelNpc	删除NPC
重新加载设置相关命令	
@ReloadAdmin	重新加载管理员列表
@ReloadNpc	重新加载NPC脚本
@ReloadMonItems	重新加载怪物爆物品列表
@ReloadLineNotice	重新加载游戏公告
@ReloadManage	重新加载登录脚本
@ReloadItemDB	重新加载物品数据库
@ReloadMagicDB	重新加载魔法数据库(暂时无效)
@ReloadMonsterDB	重新加载怪物数据库
@ReloadRobotManage	重新加载游戏登录文本
物品控制相关命令	
@make	制造指定的物品
@SuperMake	调整给指定物品属性值
@BindUserItem	物品绑定人物信息
@GiveMine 数量 纯度	给指定纯度的矿石.
仓库、登录密码相关命令	
@CLEARPASSWORD	GM专用命令
人物分配点数控制相关命令	
@BonusPoint	增加人物属性点
@DelBonusPoint	删除人物属性点(删除所有已分配及未分配的属性点)
@RestBonusPoint	将人物属性点复位(已分配的复位到未分配的点数)
地图控制相关命令	
@SetMapMode	设置地图模式
@Map	查看当前所在地图相关信息
游戏点、币相关命令	
@GameGold	调整人物游戏币数量
@GamePoint	调整人物游戏点数量(泡点数量)
@CREDITPOINT	调整人物声望点(1-255)
@DelGold	减少人物金币
@AddGold	增加人物金币
其他相关命令	
@ShowFlag	显示标识
@showopen	显示打开
@showunit	显示单位
@setflag	设置标识
@setopen	设置打开
@setunit	设置单位
@Reconnection	更换网关的命令
行会相关命令	
@AddGuild	添加一个行会
@DelGuild	删除一个行会
@SabukWallGold	更改沙城所属性行会
@ForcedWallConquest	强行开始或结束攻城战
@SabukWallGold	查看沙城金币数

MOV INC DEC变量操作命令

当前对象的所有私人的常量都可以使用在前面加“C.”的方式

当前对象的所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个“C”

比如在攻击触发，被攻击触发，死亡触发，还有查看出售角色的其他信息的触发时

当前对象的常量，例如：<\$C.HP><\$C.PKPOINT><\$C.GOLDCOUNT><\$C.GAMEGOLD>

当前对象的变量，例如：<\$CSTR(S1)><\$CSTR(A1)><\$CSTR(T1)><\$CSTR(U1)><\$CHUMAN(QQQQ)><\$CGUILD(YYYY)>

;攻击触发

[@Attack]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

MOV <\$CSTR(S1)><\$STR(S1)>

SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给被攻击人的S1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

MOV <\$STR(N1)><\$CSTR(N1)>

SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的N1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

SENDMSG 6 你攻击了人物【<\$C.USERNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 249

BREAK

[@main]

#IF

#ACT

MOV S1 测试人物

;SetCurrTarget 名称(空的情况下表示清空当前对象)

;使用SetCurrTarget设置当前对象

SetCurrTarget S1

#IF

CompareText <\$C.USERNAME> S1

;检测设置的对象是否成功

#ACT

SENDMSG 6 当前对象名称=【<\$C.USERNAME>】 等级=【<\$C.LEVEL>】 S1=【<\$CSTR(S1)>】 N1=【<\$CSTR(N1)>】 255 249

;使用MOV命令调整当前对象的变量

MOV <\$CSTR(S1)><\$STR(S1)>

SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给当前对象的S1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

MOV <\$STR(N1)><\$CSTR(N1)>

SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的N1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

传奇脚本命令详解[!]

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,除了物器数据库中有的物品，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+n

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X 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--执行

#elsesay 或者 #elseact

否定--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
checkluckypoint 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
checkhnum 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)
%100 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 卖书类
+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
checkluckypoint (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
checkhnum (地图名)(数值);测试这个地图的人数
checkmonmap (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

关于国战

10.增加国战脚本命令 AddWarNation 国家名称

11.国家数量调整为255
12.国家宣战脚本命令： NationsWar 国家（不需要国王权限）
13.国家战争地图参数：FIGHTS 默认不掉落（FIGHTS(0), 不掉落, FIGHTS(1) 掉落）
14.游戏命令： SetMapMode 地图号 模式（FIGHTS(0) 0,表示不掉落, 1, 表示掉落）

;{\$NATIONNAME} 国家名称
;{\$NATIONPEOPLE} 国家人数
;{\$NATIONID} 国家值 说明:0表示无国家

;注意，阵营暂未完善
;{\$CAMPNAME} 阵营名称
;{\$CAMPPEOPLE} 阵营人数
;{\$CAMP} 阵营值 说明:0表示无阵营

国家聊天
\$ 阵营聊天

Envir\Nations\Nations.ini中的NationalNames1 -- NationalNames100是国家的名字,只有定义了国家名字之后加入国家才有效!

Nations.ini

```
[Names]
NationalNames1=
NationalNames2=
NationalNames3=
NationalNames4=
NationalNames5=
NationalNames6=
NationalNames7=
NationalNames8=
NationalNames9=
NationalNames10=
NationalNames11=
NationalNames12=
NationalNames13=
NationalNames14=
NationalNames15=
NationalNames16=
NationalNames17=
NationalNames18=
NationalNames19=
NationalNames20=
NationalNames21=
NationalNames22=
NationalNames23=
NationalNames24=
NationalNames25=
NationalNames26=
NationalNames27=
NationalNames28=
NationalNames29=
NationalNames30=
NationalNames31=
NationalNames32=
NationalNames33=
NationalNames34=
NationalNames35=
NationalNames36=
NationalNames37=
NationalNames38=
NationalNames39=
NationalNames40=
NationalNames41=
NationalNames42=
NationalNames43=
NationalNames44=
NationalNames45=
NationalNames46=
NationalNames47=
NationalNames48=
NationalNames49=
NationalNames50=
NationalNames51=
NationalNames52=
NationalNames53=
NationalNames54=
NationalNames55=
NationalNames56=
NationalNames57=
NationalNames58=
NationalNames59=
NationalNames60=
NationalNames61=
NationalNames62=
NationalNames63=
NationalNames64=
NationalNames65=
NationalNames66=
NationalNames67=
NationalNames68=
NationalNames69=
NationalNames70=
NationalNames71=
NationalNames72=
NationalNames73=
NationalNames74=
NationalNames75=
NationalNames76=
NationalNames77=
```

NationalNames78=
NationalNames79=
NationalNames80=
NationalNames81=
NationalNames82=
NationalNames83=
NationalNames84=
NationalNames85=
NationalNames86=
NationalNames87=
NationalNames88=
NationalNames89=
NationalNames90=
NationalNames91=
NationalNames92=
NationalNames93=
NationalNames94=
NationalNames95=
NationalNames96=
NationalNames97=
NationalNames98=
NationalNames99=
NationalNames100=

新怪物数据[1]

-----人形怪范例-----

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：

;人形怪 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)

战士:60;19;0;198;0;100;5000;0;10;0;0;0;0;88;45;450;1;0;450;5000;

法师:60;19;0;198;0;100;5000;0;10;0;0;0;0;88;45;750;1;0;750;5000;

道士:60;19;0;198;0;100;5000;0;10;10;0;0;0;88;45;750;1;0;750;5000;

月灵:99;56;172;80;0;100;3000;1000;40;50;70;0;1000;20;50;500;1;0;1200;0;

;镖车

普通镖车:128;19;290;70;1;0;6000;20000;0;15;15;20;50;0;20;50;600;1;0;1200;

中等镖车:128;19;291;80;1;0;12000;40000;0;15;15;20;50;0;15;50;700;1;0;1200;

贵重镖车:128;19;292;90;1;0;24000;80000;0;15;15;20;50;0;10;50;800;1;0;1200;

行会镖车:128;19;292;90;1;0;24000;80000;0;15;15;20;50;0;5;50;1000;1;0;1200;

;魔王岭

红野猪:99;108;19;110;32;1;0;60;330;0;0;0;0;0;0;1200;1;0;2000;640;

黑野猪:99;108;19;111;35;1;0;200;330;0;0;0;0;0;0;1200;1;0;2000;760;

白野猪:99;108;19;112;50;1;0;300;330;0;0;0;0;0;0;1200;1;0;1800;3200;

半兽人:99;108;19;100;15;0;0;30;330;0;0;4;9;0;0;15;6;1500;1;0;2500;50;

多钩猫:99;108;17;25;13;0;0;22;330;0;0;2;4;0;0;12;5;1500;1;0;2500;34;

牛魔王:99;108;72;207;99;1;1;300;330;0;0;0;0;0;0;1200;1;0;1200;8000;

-----新怪范例23之前的随便找个版本都支持了-----

Mon23-0;139;116;220;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;30;50;300;1;0;1200;

Mon23-1;81;100;221;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon23-2;81;101;222;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon23-3;81;101;223;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-0;81;19;230;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-1;124;19;231;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-2;81;101;232;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-3;81;101;233;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-4;101;102;234;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-5;81;19;235;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-6;81;19;236;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-7;121;101;237;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-8;81;19;238;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon24-9;81;19;239;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon25-0;123;103;240;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon25-1;123;104;241;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon25-2;81;19;242;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon25-3;81;102;243;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-0;123;103;250;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-1;123;105;251;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-2;124;19;252;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-3;125;19;253;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-4;126;19;254;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-5;123;115;255;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-6;123;106;256;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-7;81;19;257;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-8;81;19;258;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon26-9;81;19;259;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-0;81;19;260;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-1;81;19;261;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-2;123;115;262;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-3;127;107;263;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-4;81;107;263;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-5;81;19;264;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-6;81;19;265;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-7;123;106;266;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon27-8;123;106;267;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon29-0;81;19;280;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon29-1;81;19;281;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon30-0;128;19;290;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon30-1;128;19;291;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon30-2;128;19;292;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-0;129;101;320;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-1;130;101;320;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-2;131;101;321;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-3;132;101;321;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-4;131;101;322;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-5;133;101;322;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-6;104;45;323;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-7;135;108;324;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-8;81;109;325;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-9;81;109;326;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-10;136;110;327;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-11;104;45;328;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon33-12;104;45;329;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-0;137;111;330;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-1;81;19;331;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-2;81;19;332;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-3;137;111;333;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-4;81;19;334;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-5;81;19;335;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-6;134;112;336;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon34-7;134;112;337;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon35-0;138;113;340;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon35-1;107;114;341;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

Mon35-2;107;114;342;60;1;10;3000;3000;0;15;15;20;50;0;0;30;50;300;1;0;1200;;

圣兽一:140;54;270;48;1;0;1350;0;25;20;25;30;0;0;20;30;0;1;0;

圣兽二:1;141;55;271;48;1;0;1350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;

圣兽三:142;54;272;48;1;0;1350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;

圣兽四:143;55;273;48;1;0;1350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;

圣兽五:144;54;274;48;1;0;1350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;

圣兽六:145;55;275;48;1;0;1350;0;35;30;30;45;0;0;20;30;0;1;0;

设置显示名称格式

设置显示名称格式

一、显示名称设置方法

1、相关配置

配置文件: String.ini

以下为相关配置内容:

```
CastleGuildName=%guildname[%castlename(%rankname)]
NoCastleGuildName=%guildname(%rankname)
WarrReNewName=%chname!*<圣>*
WizardReNewName=%chname!*<神>*
TaosReNewName=%chname!*<尊>*
ManDearName=%s的老公
WoManDearName=%s的老婆
MasterName=%s的师父
NoMasterName=%s的徒弟
HumanShowName=%chname!%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

%chname 人物名称
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。

查看人物私聊信息

查看人物私聊信息

此功能可以实时侦听指定人物的私聊信息，将指定人物发送及接收的私聊信息发送到自己。

命令格式：

@ViewWhisper 人物名称

重复输入取消侦听私聊信息。

物品位置 [1]

物品位置:

=====

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

物品绑定人物[!]

功能:

物品绑定人物

绑定类型:

帐号, 角色名, IP

命令格式:

@BindUseltem 人物名称 物品类型 绑定类型

例: @BindUseltem 人物名称 武器 帐号

此时将指定的人物及其身上的武器绑定在该人的帐号上

=====

物品类型:

衣服, 武器, 照明物, 项链, 头盔, 左手镯, 右手镯, 左戒指, 右戒指, 物品

腰带, 鞋子, 宝石

BindUseltem

显示绑定物品到人物信息

ShowUseltemInfo

显示人物身上带装备信息

用户游戏命令详解

用户游戏相关命令

注：以下命令在(M2目录中)Command.ini文件中均可自由更改命令名称。

相关命令	
@Date	显示当前服务器上的日期时间
@禁止私聊	
@禁止群聊	
@禁止交易	
@加入行会	
@退出行会	
@禁止行会聊天	
@允许行会联盟	
@联盟	
@取消联盟	
@允许天地合一	
@天地合一	
@仓库解锁	
@仓库开锁	
@设置仓库密码	
@修改仓库密码	
@Rest	
@传送	传送物品移动命令
@Dear	夫妻查询位置
@Master	师徒查询位置
@DearRecall	夫妻传送
@MasterRecall	师徒传送
@AllowDearRecall	允许夫妻传送
@AllowMasterRecall	允许师徒传送
@GuildRecall	行会合一
@AllowGuildRecall	@允许天地合一
@AttackMode	调整攻击模式
仓库、登录密码相关命令	
@SelPassword	设置仓库密码
@Chgpassword	修改仓库密码
@UnLock	打开密码锁
@UnLockStorage	仓库解锁
@Lock	仓库加锁

程序变量说明 [!]

P0-P999 (私人变量，数字型) 关闭对话框重置为0。
D0-D999 (私人变量，数字型) 下线不保存.摇筛子变量。
M0-M999 (私人变量，数字型) 下线不保存.切换地图清空。
N0-N999 (私人变量，数字型) 下线不保存.小退归0。
S0-S999 (私人变量，字符型) 下线不保存.小退归0。
I0-I999 (全局变量，数字型) 不可保存，服务器重启自动重置为0。
G0-G999 (全局变量，数字型) 可保存。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）
A0-A999 (全局变量，字符型) 可保存。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）
U0-U254 (私人变量，数字型) 可保存。（存放在人物数据库Mir.db里面、值最大范围正负21亿）
T0-T254 (私人变量，字符型) 可保存。（存放在人物数据库Mir.db里面、字符长度200 <1个字母为1字符、1汉字为2字符>）
J0-J254 (私人变量，数字型) 可保存。每晚12点自动重置，合区或关停服务器请错开00:00点即可。（存放在人物数据库Mir.db里面、值最大范围正负21亿）

注意：自定义变量名称不要以P、D、M、N、S、I、G、A、U、T、J开头

注意：N98和N99变量为游戏中鼠标在地图的坐标数字，请不要使用这两个变量（因为这2个变量值一直在变动）

增加<\$CONST(X)>用法，表示X不是变量，就是一个常量字符，一些地图名称以变量名称开头的等等地方，可以用<\$CONST(X)>表示

这样就不在把<\$CONST(X)>当成变量，造成脚本错误，例如：

```
[@main]
#Act
MOV NO 3
;这里的NO的变量值等于“3”是把“3”当成地图名称，还是把“NO”当成地图名称，引擎以前有这方面的处理，优先检查有没有NO这个地图
;现在可以直接设置成地图名称
MAP <$CONST(NO)>
;表示传送到地图名称为“NO”的地图
```

变量显示:<\$STR(S0)> <\$STR(G0)>

当前对象的变量显示:<\$CSTR(S0)> <\$CSTR(G0)>

【变量属性】

P(0-999)

『属性说明』：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-?) 根据M2最大值不同
『用法』：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仿for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(0-999)

『属性说明』：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：同P变量
『用法』：既有像[0-?]变量一样的人物属性私有变量的效果又有像P变量一样的运算功能！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！

G(0-999)

『属性说明』：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。该变量取值范围：同P变量
『用法』：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，该变量通过任何人的运算均产生效果。而且不保存在任何人的属性中。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）

A(0-999)

『属性说明』：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。该变量取值范围：同D变量
『用法』：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，该变量通过任何人的运算均产生效果。而且不保存在任何人的属性中。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）

脚本变量大全[!]

脚本变量

人物信息

当前对象的所有私人的常量都可以使用在前面加“C.”的方式

当前对象的所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个“C”
比如在攻击触发，被攻击触发，死亡触发，还有查看出售角色的其他信息的触发时

当前对象的常量，例如：<\$C.HP> <\$C.PKPOINT> <\$C.GOLDCOUNT> <\$C.GAMEGOLD>

当前对象的变量，例如：<\$CSTR(S1)> <\$CSTR(A1)> <\$CSTR(T1)> <\$CSTR(U1)> <\$CHUMAN(QQQQ)> <\$CGUILD(WWWW)>

变量名称	说明
<\$USERNAME>	人物名称
<\$GUILDNAME>	行会名称
<\$RANKNAME>	行会职位名称
<\$LEVEL>	等级
<\$HP>	生命值
<\$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
<\$EXP>	当前经验值
<\$MAXEXP>	升级经验值
<\$MAXHP>	HP上限
<\$MAXMP>	MP上限
<\$DIR>	方向
<\$PKPOINT>	PK点数
<\$CREDITPOINT>	声望点数
<\$GOLDCOUNT>	金币数量
<\$GAMEGOLD>	游戏币数
<\$GAMEPOINT>	游戏点数
<\$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
<\$DRESS>	衣服
<\$WEAPON>	武器
<\$RIGHTHAND>	蜡烛
<\$HELMET>	头盔
<\$NECKLACE>	项链
<\$RING_R>	右戒指
<\$RING_L>	左戒指
<\$ARMRING_R>	右手镯
<\$ARMRING_L>	左手镯
<\$BUJUK>	护身符
<\$BELT>	腰带
<\$BOOTS>	鞋子
<\$CHARM>	宝石
<\$HAT>	斗笠
<\$DRUM>	军鼓
<\$HORSE>	马牌
<\$SHIELD>	盾牌
<\$SDRESS>	时装衣服
<\$SWEPON>	时装武器
<\$SUCKDAMAGE>	伤害吸收值 脚本命令 USEBONUSPOINT 增加的，该值保存人物数据库里，下线不消失
<\$SUCKDAMAGEPOINT>	伤害吸收值 脚本命令 SETSUCKDAMAGE 增加的，下线消失
<\$G_DRESS>	衣服 改名名称
<\$G_WEAPON>	武器 改名名称
<\$G_RIGHTHAND>	蜡烛 改名名称
<\$G_HELMET>	头盔 改名名称
<\$G_NECKLACE>	项链 改名名称
<\$G_RING_R>	右戒指 改名名称
<\$G_RING_L>	左戒指 改名名称

<\$G_ARMRING_R>	右手镯 改名名称
<\$G_ARMRING_L>	左手镯 改名名称
<\$G_BUJUK>	护身符 改名名称
<\$G_BELT>	腰带 改名名称
<\$G_BOOTS>	鞋子 改名名称
<\$G_CHARM>	宝石 改名名称
<\$G_HAT>	斗笠 改名名称
<\$G_DRUM>	军鼓 改名名称
<\$G_HORSE>	马牌 改名名称
<\$G_SHIELD>	盾牌 改名名称
<\$G_SDRESS>	时装衣服 改名名称
<\$G_SWEPON>	时装武器 改名名称
<\$CASTLENAME>	沙城名称
<\$GAMEDIAMOND>	金刚石
<\$GAMEGIRD>	灵符
<\$MAP>	当前地图代码
<\$RELEVEL>	显示转生等级
<\$STATSERVERTIME>	显示M2启动时间
<\$RUNDATETIME>	开区间隔时间
<\$KILLER>	杀人者变量
<\$RANDOMNO>	随机值变量
<\$X>	人物X坐标
<\$Y>	人物Y坐标
<\$USERALLNAME>	人物完整名称
<\$GAMEGLORY>	人物荣誉值
<\$MapTitle>	取地图名称
<\$GetExp>	人物当前获得经验变量
<\$CASTLEGAMEGOLD>	显示沙城税收的元宝值
<\$USERID>	人物登录帐号
<\$KILLMONNAME>	人物杀死的怪物名称 建议宝宝服使用新变量<\$KILLMONNAMEEX>
<\$KILLMONX> <\$KILLMONY>	人物杀死怪物的坐标
<\$HIT>	准确
<\$SPD>	敏捷
<\$HITSPEED>	攻速
<\$YEAR>	当前年份
<\$MONTH>	当前月份
<\$DAY>	当前日期
<\$HOUR>	当前小时
<\$MINUTE>	当前分钟
<\$SECOND>	当前秒
<\$TEAM0>..<\$TEAMX>	用于显示组队成员,<\$TEAM0>代表队长,成员从<\$TEAM1>开始
<\$STNAME>	师徒名称变量
<\$KILLMONEYRATE>	杀怪经验倍数
<\$KILLMONEYRATETIME>	杀怪经验倍数时长
<\$GAMEGOLDEX>	新游戏点数
<\$REVIVALTIME>	复活间隔变量
<\$REVIVALTIMEEX>	复活倒计时变量
<\$POWERRATE>	复当前攻击力倍数
<\$POWERRATETIME>	当前攻击力倍数剩余时间
<\$GROUPMEMBERCOUNT>	当前组队人数
<\$X>	人物当前坐标X
<\$Y>	人物当前坐标Y
<\$VALUE1>..<\$VALUE17>	人物元素的属性值的常量共17个。1到17
<\$SCREENWIDTH>	分辨率 宽
<\$SCREENHEIGHT>	分辨率 高
<\$PASSWORD>	注册账号时用户输入的密码
<\$BIRTHDAT>	注册账号时用户输入的生日
<\$QUIZ1>	注册账号时用户输入的问题1
<\$ANSWER1>	注册账号时用户输入的答案1
<\$QUIZ2>	注册账号时用户输入的问题2
<\$ANSWER2>	注册账号时用户输入的答案2
<\$EMAIL>	注册账号时用户输入的邮箱
<\$PHONE>	注册账号时用户输入的电话
<\$MOBILEPHONE>	注册账号时用户输入的手机
<\$ACCOUNTUSERNAME>	注册账号时用户输入的用户名
<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落或捡取的
<\$G_CURRTEMNAME>	当前物品改名名称 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMSTDMODE>	当前物品DB字段StdMode值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMShape>	当前物品DB字段Shape值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMANICOUNT>	当前物品DB字段AniCount值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMLOOKS>	当前物品DB字段Looks值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMENDURA>	当前物品当前持久值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMDEURAMAX>	当前物品最大值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMINDEX>	当前物品DB字段Idx值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMCOLOR>	当前物品DB字段Color值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRHERONAME>	当前召唤出来的英雄名称,如果没有召唤英雄,该值为空
<\$HERONAME>	英雄名称。如果没有创建过英雄,该值为空

<\$DEPUTYHERONAME>	副将英雄名称。如果没有创建过副将英雄，该值为空
<\$MONFLAG>、<\$C.MONFLAG>	怪物标识变量 最大值65535 引擎-选项-怪物设置-怪物属性扩展
<\$PKPOWER>	人物当前攻击威力
<\$KILLMONNAME_MAXHP>	当前杀死的怪物的最大血量
<\$C.X>	当前攻击目标的坐标X
<\$C.Y>	当前攻击目标的坐标Y
<\$C.HP>	当前攻击目标的HP
<\$C.MAXHP>	当前攻击目标的MAXHP
<\$CURRRLSLAVENAME>	当前宝宝名称，在宝宝攻击或死亡触发里有效
<\$CURRTARGETNAME>	当前目标，在杀死，攻击，被攻击等等触发里都可以用这个查看当前的目标名称
<\$GAMEPROMOTIONFLAG>	推广标识，最大支持15个汉字或30个英文字符
<\$UPGRADECOUNT>	人物身上所有装备加星总和 星星总数
<\$NPCNAME>	显示NPC名称，放在哪个NPC脚本，就显示哪个NPC的名字
<\$TAMMINGSLAVECOUNT>	已经诱惑的宝宝数量，不包括技能召唤的宝宝
<\$MAXTAMMINGSLAVECOUNT>	脚本命令CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT设置的允许诱惑的最大数量
<\$C.TAMMINGSLAVECOUNT>	当前角色已经诱惑的宝宝数量，不包括技能召唤的宝宝
<\$C.MAXTAMMINGSLAVECOUNT>	当前角色脚本命令CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT设置的允许诱惑的最大数量
<\$RecallRemainingTime>	显示延时TIMERECALL还剩多少秒
<\$C.RecallRemainingTime>	显示延时TIMERECALL还剩多少秒
<\$SHOPNAME>	摊位名变量
<\$BATTLEATTACKHUM>	战斗状态（攻击他人）持续时间变量
<\$BATTLESTRUCKHUM>	战斗状态（被他人攻击）持续时间变量
<\$REALLYCOUNT>	在线真人数
<\$DUMMYCOUNT>	在线假人头数
<\$OFFLINECOUNT>	离线挂机数
<\$HEROCOUNT>	在线英雄数
<\$KILLMONNAMEEX>	人物和宝宝杀死的怪物名称 建议宝宝服使用！因老变量<\$KILLMONNAME>宝宝杀死的怪不会同步刷新
<\$KILLMONXEX>	人物和宝宝杀死怪物的X坐标
<\$KILLMONYEX>	人物和宝宝杀死怪物的Y坐标
<\$LASTKILLER>	获取最后一击攻击人
<\$TIMEUNIX>	时间戳 毫秒级
<\$TIMEUNIXS>	时间戳 秒级
<\$TIMEUNIX9>	时间戳 毫秒级 9位数 适用于CD计算
<\$KILLMONDBNAME>	人物杀死的怪物名称 包含数字的
<\$MAPWIDTH>	当前地图宽度
<\$MAPHEIGHT>	当前地图高度

英雄信息

变量名称 英雄	说明
<\$H.USERNAME>	人物名称
<\$H.LEVEL>	等级
<\$H.HP>	生命值
<\$H.AC>	防御力
<\$H.MAXAC>	最高防御力
<\$H.MAC>	魔法防御力
<\$H.MAXMAC>	最高魔法防御力
<\$H.DC>	物理攻击力
<\$H.MAXDC>	最高物理攻击力
<\$H.MC>	魔法力
<\$H.MAXMC>	最高魔法力
<\$H.SC>	道术
<\$H.MAXSC>	最高道术
<\$H.EXP>	当前经验值
<\$H.MAXEXP>	升级经验值
<\$H.MAXHP>	HP上限
<\$H.MAXMP>	MP上限
<\$H.DIR>	方向
<\$H.PKPOINT>	PK点数
<\$H.HW>	腕力
<\$H.MAXHW>	最高腕力
<\$H.BW>	背包重量
<\$H.MAXBW>	最高背包重量
<\$H.WW>	负重力
<\$H.MAXWW>	最高负重
<\$H.HUNGER>	饥饿程度
<\$H.SUCKDAMAGE>	伤害吸收值 脚本命令H.USEBONUSPOINT增加的，该值保存英雄数据库里，下线不消失
<\$H.SUCKDAMAGEPOINT>	伤害吸收值 脚本命令H.SETSUCCDAMAGE或SETHEROSUCCDAMAGE增加的，下线消失
<\$H.DRESS>	衣服 英雄
<\$H.WEAPON>	武器 英雄
<\$H.RIGHTHAND>	蜡烛 英雄
<\$H.HELMET>	头盔 英雄
<\$H.NECKLACE>	项链 英雄
<\$H.RING_R>	右戒指 英雄
<\$H.RING_L>	左戒指 英雄
<\$H.ARMRING_R>	右手镯 英雄
<\$H.ARMRING_L>	左手镯 英雄

<\$H.BUJUK>	护身符 英雄
<\$H.BELT>	腰带 英雄
<\$H.BOOT>	鞋子 英雄
<\$H.CHARM>	宝石 英雄
<\$H.HAT>	斗笠 英雄
<\$H.DRUM>	军鼓 英雄
<\$H.HORSE>	马牌 英雄
<\$H.SHIELD>	盾牌 英雄
<\$H.SDRESS>	时装衣服 英雄
<\$H.SWEAPON>	时装武器 英雄
<\$H.G_DRESS>	衣服 改名名称 英雄
<\$H.G_WEAPON>	武器 改名名称 英雄
<\$H.G_RIGHTHAND>	蜡烛 改名名称 英雄
<\$H.G_HELMET>	头盔 改名名称 英雄
<\$H.G_NECKLACE>	项链 改名名称 英雄
<\$H.G_RING_R>	右戒指 改名名称 英雄
<\$H.G_RING_L>	左戒指 改名名称 英雄
<\$H.G_ARMRING_R>	右手镯 改名名称 英雄
<\$H.G_ARMRING_L>	左手镯 改名名称 英雄
<\$H.G_BUJUK>	护身符 改名名称 英雄
<\$H.G_BELT>	腰带 改名名称 英雄
<\$H.G_BOOTS>	鞋子 改名名称 英雄
<\$H.G_CHARM>	宝石 改名名称 英雄
<\$H.G_HAT>	斗笠 改名名称 英雄
<\$H.G_DRUM>	军鼓 改名名称 英雄
<\$H.G_HORSE>	马牌 改名名称 英雄
<\$H.G_SHIELD>	盾牌 改名名称 英雄
<\$H.G_SDRESS>	时装衣服 改名名称 英雄
<\$H.G_SWEAPON>	时装武器 改名名称 英雄
<\$H.MAP>	英雄当前地图代码
<\$H.RELEVEL>	英雄转生等级
<\$H.X>	英雄X坐标
<\$H.Y>	英雄Y坐标
<\$H.USERALLNAME>	英雄完整名称
<\$H.MapTitle>	取英雄所在地图名称
<\$HeroGetExp>	英雄当前获得经验变量
<\$H.HIT>	英雄准确
<\$H.SPD>	英雄敏捷
<\$H.HITSPD>	英雄攻速
<\$HEROGENDER>	英雄性别
<\$HEROJOB>	英雄职业
<\$HEROLEVEL>	英雄级别
<\$HERONAME>	英雄名字
<\$HMapTitle>	英雄地图名字
<\$HMAP>	英雄地图编号
<\$HX>	英雄前坐标X
<\$HY>	英雄前坐标Y
<\$H.PKPOWER>	英雄当前攻击威力
<\$H.UPGRADECOUNT>	英雄身上所有装备加星总和

天地结晶变量

变量名称	说明
<\$GETCRYSTALEXP>	天地结晶可提取的经验
<\$GETCRYSTALNGEXP>	天地结晶可提取的内功经验
<\$CRYSTALEXP>	天地结晶当前的经验
<\$CRYSTALNGEXP>	天地结晶当前的内功经验
<\$CRYSTALLEVEL>	天地结晶等级

人物内力变量

变量名称	说明
<\$NH>	内力
<\$MAXNH>	内力上限
<\$NEXP>	内功经验
<\$NGMAXEXP>	内功升级经验
<\$NGLLEVEL>	内功等级

英雄内力变量

变量名称	说明
<\$H.NH>	英雄内力
<\$H.MAXNH>	英雄内力上限
<\$H.NEXP>	英雄内功经验
<\$H.NGMAXEXP>	英雄内功升级经验

<\$H.NGLEVEL>	英雄内功等级 所有英雄的变量都是在人物的变量 前面加“H.” 例如: <\$H.MAXHP> <\$H.MAXMP>
<\$H.VALUE1>..<\$H.VALUE11>	英雄元素的属性值的常量 共11个。1到11

连击变量

变量名称	说明
<\$NGLLEVEL>	内功等级
<\$HEROPULSEXP>	英雄经络经验
<\$GETNGEXP>	当前得到的内功经验
<\$HEROGETNGEXP>	英雄当前得到的内功经验

国家变量

变量名称	说明
<\$NATIONNAME>	国家名称
<\$NATIONPEOPLE>	国家人数

服务器信息

变量名称	说 明
<\$SERVERNAME>	服务器名字
<\$SERVERIP>	服务器IP地址
<\$WEBSITE>	游戏网址
<\$BBSITE>	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
<\$GAMEGOLDNAME>	游戏币名称
<\$USERCOUNT>	在线人数
<\$DATETIME>	当前日期时间
<\$GAMEGOLDNAME>	游戏币名称
<\$HIGHLEVELINFO>	最高等人物信息
<\$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

设置BUFF图标

功能：在屏幕右上角显示图标，在图标下面显示倒计时，时间到了，触发脚本，图标自动消失

SetClientBuff W|L文件序号 序号(1~100) 图片序号 倒计时(-1时按钮，大于0是倒计时(单位：秒)) 文字备注 微调坐标X 微调坐标Y 附加特性(如果不使用附加特效，可以为空)

//倒计时在QF脚本里触发[@CloseClientBuff]X是序号。按钮模式点击在QF脚本里触发[@文字备注]

最后一个参数附加特效，如果为空，表示没有附加特效，共六个参数，每个参数之间使用“|”隔开。特效W|L序号|特效开始图片播放张数|播放速度(毫秒)|播放模式(0特效绘制,1普通绘制)|微调X|微调Y

[@显示BUFF]

#ACT

SetClientBuff 9 1 275 60 文字备注 0 0 9|840|10|200|0|0|40

功能：关闭

CloseClientBuff 序号(1~20)

2023年修改SetClientBuff序号由20个扩展到100个，倒计时时间由65535秒扩展到2100000秒，-2表示永久时间

新增倒计时详细剩余时间描述

新增参数9=0按小地图位置，=1按屏幕左侧位置，=2按屏幕右侧位置

新增参数10，倒计时结束后是否重新排序，注意：(如果不使用附加特效又需要参数9参数10，可以用*表示空)

例子 SetClientBuff 12 1 1561 -1 254/测试说明啊\251/第一个图 0 0 * 2 1'

修改-1时按钮时支持文字备注，

例子：SetClientBuff 12 4 236 -1 触发字段|254/测试说明啊\251/第三个图 4 0

CSV表格读取

功能说明: CSV表格读取

CSV相关命令

;将文件设置为缓存，所有的操作都是缓存操作（不使用缓存命令读取的文件可以实时操作）
;如果不经常更改文件内容的情况下建议放在QM的[@Startup]启动触发执行缓存命令，加快脚本运行效率
;修改文件后可使用 CSVOpenCache 重新加载文件命令更新缓存内容

加载csv表格内容到内存中
CSVOpenCache 文件路径

获取CSV文件的最大行数和最大列数
CSVGetCellInfo 文件路径 最大行数保存变量 最大列数保存变量

读取单元格的内容
CSVGetCellText 文件路径 行数 列数 保存变量

查找内容处在第几行
CSVFindTextRow 文件路径 字符串 开始行~结束行 列数(从第几列查找) 0/1(0:开始出现的行； 1:最后出现的行) 保存变量

下面示范脚本的Test.csv内容

```
;备注符号，读取时会忽略此行
;转生等级 当前属性,下级属性,需求材料
0,当前攻击1.05倍,1.10倍,转生晶石,1
1,当前攻击1.10倍,1.15倍,转生晶石,2
2,当前攻击1.15倍,1.20倍,转生晶石,3
3,当前攻击1.20倍,1.25倍,转生晶石,4
4,当前攻击1.25倍,1.30倍,转生晶石,5
5,当前攻击1.30倍,1.35倍,转生晶石,6
```

;示范脚本

```
[@测试]
#act
;CSVOpenCache ..\QuestDiary\Test.csv
CSVGetCellInfo ..\QuestDiary\Test.csv N$总行数 N$总列数
Mov N$行数 0
While N$行数 < N$总行数
CSVGetCellText ..\QuestDiary\Test.csv <$STR(N$行数)> 0 S1
CSVGetCellText ..\QuestDiary\Test.csv <$STR(N$行数)> 1 S2
CSVGetCellText ..\QuestDiary\Test.csv <$STR(N$行数)> 2 S2
Sendmsg 6 [<$STR(N$行数)>,0]<$STR(S0)>[<$STR(N$行数)>,1]<$STR(S1)>[<$STR(N$行数)>,2]<$STR(S2)>;
Inc N$行数 1
EndWhile
CSVFindTextRow ..\QuestDiary\Test.csv 1.25倍 0~10 2 0 N0
Sendmsg 6 "1.25倍"在<$STR(N0)>行, 第2列中
```

;表格内容作为常量进行获取，仅对CSVOpenCache的可用...
;读取时会已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)
;修改CSV文件后可使用 CSVOpenCache 重新加载文件命令更新缓存内容
;通过以下去读相关内存中的表格常量值

```
[@测试]
#act
CSVOpenCache ..\QuestDiary\Test.csv
SendMsg 7 TEST表格内第一行第二列值为: <$TEST(1,2)>
Mov S1 <$TEST(1,2)>
SendMsg 5 1行2列的值为: <$STR(S1)> <$TEST(1,2)>
```

GIVE物品后关联

```
[@main]
#if
#act
GIVE 乌木剑 1
;给一个物品
LinkGiveItem
;关联这个物品
CHECKITEMADDVALUE -1 0 +1
;脚本命令操作该物品

SENDUPGRADEITEM
;修改后的参数，刷新到客户端
```

GOTO将传递参数返回值保存到变量 脚本参数回调

```
[@run]
#act
goto @test(1,2|N$返回值1,S$返回值2)
sendmsg 7 ...<$str(N$返回值1)><$str(S$返回值2)>
```

```
[@test]
#act
formulation <$scriptparam1>*2 N$计算结果1
formulation <$scriptparam2>*2 N$计算结果2
MOV S$计算结果 参数2返回值: <$Str(N$计算结果2)>
return <$str(N$计算结果1)> <$STR(S$计算结果)>
sendmsg 7 -----
```

;return返回N个参数保存到上面指定变量中，注意return等同break，脚本段使用return下方不再执行

HTTPPOST数据分析

数据消息上报（用来做数据分析 汇总的）

格式:HTTPPOST 参数1 参数2 参数3

参数1: Url网页地址

参数2: 发送格式 0=TXT 1=JSON （默认0即可）

参数3: 内容

```
[@TXT]
#F
#ACT
;文本格式
HTTPPOST http://www.xxxx.com 0 <$USERID>|<$USERNAME>|<$LEVEL>|<$GOLDCOUNT>|<$GAMEGOLD>|<$GAMEPOINT>|<$MAXHP>|<$MAXDC>|<$LOGINLONG >
[@JSON]
#F
#ACT
;jSon格式
HTTPPOST http://www.xxxx.com 1 {"id":"<$USERID>","ip":"<$IPADDR>"}
```

HTTP服务器用于接收post提交过来的参数

IncFileList 脚本命令

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 NS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“NS怪物伤害”里面

```
屠龙  
100  
木剑  
20  
金戒指  
30
```

MOD模除取余算法检测

功能描述: 对于一些有规律的循环脚本进行检测判定，可以实现重复性ABB、ABAB等有规律的排列。（通常用于GOTO循环换行排版）

检测格式:

格式: **CHECKMOD** 参数1 参数2 参数3

参数1=被除数

参数2=除数

参数3=余数

运算格式:

格式: **CALCUMOD** 参数1 参数2 参数3 参数4

参数1=被除数

参数2=除数

参数3=整数取值（填数字型变量）

参数4=余数取值（填数字型变量）

参考脚本:

```
[@Mian]
#IF
CHECKCMOD 11 2 0
#ELSEACT
sendmsg 6 判断11除2余数是否等于0，由于余数等于1，因此本次判断不通过

#if
CHECKCMOD 11 2 1
#act
sendmsg 6 判断11除2余数是否等于1，由于余数等于1，因此本次判断通过

#IF
#ACT
CALCUMOD 11 2 N1 N2
sendmsg 6 计算11除2，整数保存在N1变量中，余数保存在N2变量中
```

NPC命令开启关闭时装外显

ShowFashion 值(1=显示 0=关闭)

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

NPC对话框点击复制文字

复制到剪贴板

SetTextClipboardText 内容

<复制网站地址/@复制文本>

[@复制文本]

#IF

#ACT

SetTextClipboardText www.gameofmir.com

Messagebox 复制文字 www.gameofmir.com 到剪粘版中成功

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

Take命令扩展

Take 物品名称 数量 是否部分匹配(0或空=名称必须完全一样,1=名称部分一样) 是否检测改名名称(0=或空不检测 1=检测)

```
[@main]
#if
#act
Take 木剑 1
SENDMSG 6 收回木剑
```

```
[@main]
#if
#act
Take 改名木剑 1 0 1
SENDMSG 6 收回改名木剑
```

```
[@main]
#if
#act
Take 剑 1 1 0
SENDMSG 6 收回名称有“剑”的物品
```

```
[@main]
#if
#act
Take 剑 1 1 1
SENDMSG 6 收回改名名称有“剑”的物品
```

一键回收包裹物品 [!]

一键回收包裹物品的脚本命令 注意：回收价格为单件物品价格，如设置元宝回收价格10，每回收一键物品得10元宝

格式：

TakeBagItem

参数1：物品名称(支持多个物品)

参数2：收取数量

参数3：每个物品增加元宝值

参数4：每个物品增加金币值

参数5：每个物品增加泡点值

参数6：每个物品增加泡点经验值

参数7：变量(保存实际回收的物品数量)

参数8：聚灵珠经验(为空或0时不增加聚灵珠经验 1时同时聚灵珠经验)

参数9：物品标识|标识值(写0表示回收所有 如3|1 按物品标识3的值为1时回收) *表示不检测标识

参数10：物品颜色(空或0回收所有 1-255回收对应颜色物品) *颜色值(比如*252|253) *表示不回收地面闪绿光的极品 颜色值支持多个：比如250|254|253

[@main]

#ACT

TakeBagItem 木剑|布衣(男)|布衣(女) 46 0 0 0 10000 N1 0

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个木剑，布衣(男)，布衣(女)，价格为10000经验

#ACT

TakeBagItem 木剑|布衣(男)|布衣(女) 46 0 0 0 10000 N1 0 **251

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个非极品且物品颜色为251的木剑，布衣(男)，布衣(女)，价格为10000经验

2023年03月26日 一键回收包裹物品命令 TakeBagItem 扩展2个参数： 参数9 物品标识|标识值(写0表示回收所有 如3|1 按物品标识3的值为1时回收) 参数10 物品颜色(空或0回收所有 1-255回收对应颜色物品)

按物品数据库IDX一键回收包裹物品的脚本命令 (2023年12月3日新增)

格式：

TakeBagItemEX

参数1：多个物品IDX，编号之间用|分隔 比如201|205|310，支持多个连续的物品编号 比如100-150 表示数据库idx为100~150之间的物品均符合条件

参数2：收取数量

参数3：每个物品增加元宝值

参数4：每个物品增加金币值

参数5：每个物品增加泡点值

参数6：每个物品增加泡点经验值

参数7：变量(保存实际回收的物品数量)

参数8：聚灵珠经验(为空或0时不增加聚灵珠经验 1时同时聚灵珠经验)

参数9：物品标识|标识值(写0表示回收所有 如3|1 按物品标识3的值为1时回收) *表示不检测标识

参数10：物品颜色(空或0回收所有 1-255回收对应颜色物品) *颜色值(比如*252|253) *表示不回收地面闪绿光的极品 颜色值支持多个：比如250|254|253

[@main]

#ACT

TakeBagItemEX 29|30-35|38 46 0 0 0 10000 N1 0 * 251|254

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个物品颜色251、254的物品，价格为10000经验

TakeBagItemEX 29|30-35|38 46 0 0 0 10000 N1 0 **

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个非极品的物品，价格为10000经验

按物品名称颜色一键回收包裹物品的脚本命令 (2023年12月3日新增)

格式：

TakeBagItemColor

参数1：多个物品名称颜色，编号之间用|分隔 比如250|254|253，支持多个连续的物品颜色 比如200-254 表示颜色为200~254之间的颜色均符合条件

参数2：收取数量

参数3：每个物品增加元宝值

参数4：每个物品增加金币值

参数5：每个物品增加泡点值

参数6：每个物品增加泡点经验值

参数7：变量(保存实际回收的物品数量)

参数8：聚灵珠经验(为空或0时不增加聚灵珠经验 1时同时聚灵珠经验)

参数9：物品标识|标识值(写0表示回收所有 如3|1 按物品标识3的值为1时回收) *表示不检测标识

参数10： *表示不回收地面闪绿光的极品

[@main]

#ACT

TakeBagItemColor 29|30-35|38 46 0 0 0 10000 N1 0 * 251|254

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个物品颜色251、254的物品，价格为10000经验

TakeBagItemColor 29|30-35|38 46 0 0 0 10000 N1 0 **

SENDMSG 6 成功回收<\$STR(N1)>个非极品的物品，价格为10000经验

物品标识说明

位置介绍:0时是OK框中的装备, 0-47时是穿在身上的装备

检测标记格式:CheckItemFlag 装备位置 标识(1-16)

添加标记格式:SetItemFlag 装备位置 标识(1-16) 状态(0,1) 0或为空= 清除 1= 添加

[@检测标记]

#IF

CheckItemFlag 0 16

#ACT

SetItemFlag 0 16 1

SENDMSG 6 你的衣服有16的标识

[@添加标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16 1

SENDMSG 6 你的衣服添加了16标识

[@清除标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16

物品极品说明

2023年7月扩展CheckItemAddValueEx检测装备的附加极品属性、元素属性总和，支持检测是否为地面绿光的极品装备 [详情查看]

2023年7月扩展CHANGEITEMADDVALUE支持属性位置15，用来修改地面绿光的极品装备是否生效 [详情查看]

不允许宝石升级

功能：当前宝石升级装备失败

格式：`SetUpgradeFail`

说明：此命令只能在`QFunction`中的`@ItemUpgrade`下执行。

```
[@ItemUpgrade]
#IF
CheckGold 5000
#ACT
Take 金币 5000
#ELSE SAY
升级装备需要5000金币。
#ELSE ACT
SetUpgradeFail
Break
```

个人定时器

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）
SETOFFTIMER 定时器索引(0-255) //停止定时器

```
;=====
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
=====
```

乘法计算

乘法 格式: MUL N1 N2 N3 即 $N1=N2*N3$

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
Mov N2 10
Mov N3 10
MUL N1 N2 N3
SENDMSG 1 结果：<$STR(N1)>
```

二次攻击目标

二次攻击目标，在攻击目标的时候，可以造成第二次攻击伤害

StruckDamage 威力 是否检测目标是否是麻痹、冰冻、中毒如果设置了检测有这些状态不攻击(0不检测 1检测)

状态包含：麻痹、冰冻、中毒，新支持了毒素武器，如果设置了检测有这些状态，目标才受此命令伤害

人物小退

人物小退

[@小退]
#ACT
LOGOUT

人物杀怪暴率倍数

需要在M2里开启 选项-功能设置-其他控制(1)里开启人物杀怪暴率倍数

人物杀怪暴率倍数

脚本命令 KILLMONBURSTRATE 20140220 20140221 参数1 20140223 20140224 20140225 20140226 参数2 20140227 20140228

参数说明:

参数1 //倍率, 实际倍率除以100;

参数2 //时长

例如:

#ACT

KILLMONBURSTRATE 20140220 20140221 200 20140223 20140224 20140225 20140226 600 20140227 20140228

SENDMSG 7 杀怪爆率翻倍, 时长: 600秒!

<\$KILLMONBURSTRATE> 返回人物杀怪暴率倍数;

人物聊天文字变色

功能：改变人物公聊时的文字信息颜色。
格式：**ChangeHearMsgColor** 时间(分钟) 颜色(0-255)

;人物说话信息蓝色显示

```
[main]
#IF
#ACT
ChangeHearMsgColor 10 180
```

从指定文件中删除字符串

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。

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

;=====

新格式 老格式都可以使用

从文件中随机取文本

功能:

从文件中随机取文本。

格式:

GETRANDOMLINETEXT 文件 字符串变量

```
;=====
;示例脚本
[@Main]
#f
#Act
GETRANDOMLINETEXT ..\QuestDiary\装备列表.txt <$STR(S0)>
#Say
取回的文本是: <$STR(S0)>
=====
```

从文本里随机获取一组不相同的字符

GetRandomTexts 文件路径 获取数量 保存变量(不输入括号的变量, 非自定义变量, 如:S1) 保存实际获取数量的变量

```
[@Main]
#IF
#ACT
GetRandomTexts ..\QuestDiary\测试.txt 10 S1 N1
SENDMSG 6 在“测试.txt”文件里, 随机获取10个不相同的字符, 保存在变量S1~S10里面, 实际获取到字符数量为:<$STR(N1)>
SENDMSG 6 S1=<$STR(S1)>
SENDMSG 6 S2=<$STR(S2)>
SENDMSG 6 S3=<$STR(S3)>
SENDMSG 6 S4=<$STR(S4)>
SENDMSG 6 S5=<$STR(S5)>
SENDMSG 6 S6=<$STR(S6)>
SENDMSG 6 S7=<$STR(S7)>
SENDMSG 6 S8=<$STR(S8)>
SENDMSG 6 S9=<$STR(S9)>
SENDMSG 6 S10=<$STR(S10)>
```

从长字符串中随机出一段字符串

脚本命令 RandomText 参数1= 长字符串 参数2= 分隔符 参数3 = 随机出的字符串
;两种随机抽物品方式，效率极高，可替代GETRANDOMLINETEXT。

```
; RandomText RANDOM"1/4}光芒项链|1/4}光芒护腕|1/4}光芒道戒|1/4}光芒道靴|1/1}光芒腰带*|S1
; RandomText NEVRANDOM"光芒项链|光芒护腕|光芒道戒|光芒道靴|光芒腰带*|S2
;物品名不能包含";三种符号例子：{1/10}光芒道靴，机率A=1/机率B=10 大约10分之1几率爆出
;最后一个物品几率建议1/1，前面物品没抽到，最后可作为保底抽取
```

修改体型大小

修改体型大小: **ChangeBodySize**, 参数1=体型百分比(1~255, 100为恢复默认大小), 参数2=有效时间, 参数3= 宝宝名字(*为所有宝宝)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

修改宝宝属性

-----修改宝宝属性-----

ChangeSlaveAbility 参数1 参数2 参数3

参数1 属性类型 1,HP 2,MAXHP 3,AC 4,MAXAC 5,MAC 6,MAXMAC 7,DC 8,MAXDC 9,MC 10,MAXMC 11,SC 12,MAXSC 13,appr(就是宝宝样子) 14,移动速度 15,攻击速度

元素属性: 16=忽视防御(参数2=0~100) 17=增加伤害(参数2=0~65535) 18=伤害反弹(参数2= 0~100) 19=物伤减少 (参数2= 0~100) 20= 魔伤减少(参数2= 0~100)

特殊属性: 21=麻痹 22=麻痹几率 23= 麻痹时间

24=防麻痹(参数2: 0关闭1开启) 25=防全毒(参数2: 0关闭1开启) 26=防火墙(参数2: 0关闭1开启) 27=防诱惑(参数2: 0关闭1开启) 28=破复活(参数2: 0关闭1开启) 29= 破护身 (参数2: 0关闭1开启)

30= 冰冻 31= 冰冻几率 32= 冰冻时间 33= 防冰冻 34= 蛛网 35= 蛛网几率 36= 蛛网时间 37= 防蛛网(参数2: 0关闭1开启) 38= 暴击几率(参数2=0~255) 39= 回血百分比(暂无效)

40= 设置宝宝距主人N格后返回主人身边(引擎默认20)

41=1时表示修改宝宝为混乱移动坐标模式, =0时恢复正常

42=1时表示修改宝宝为不可移动状态, =0时恢复正常

参数2 属性值

参数3 宝宝名字 可不写 不写为所有宝宝

修改物品的Looks

;修改物品的Looks,修改后只是物品的内观改变了，其他属性没有变化

ChangeItemLooks 装备位置(-1~28或30~47,-1表示OK框里的物品) 操作符号(+,-,=) Looks值(0表示恢复为DB里的Looks, 大于0表示修改)

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

修改物品的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
ChangelitemShape 装备位置(-1~28或30~47,-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)

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

修改物品的属性框悬浮框的特效背景

修改物品的属性框的特效背景

1.引擎-选项-客户端设置-装备悬浮框背景特效 添加好特效

2.使用脚本命令**SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX**设置某个物品的属性框的特效背景

SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX 装备框位置(0~28 30~47 -1OK框物品) 特效编号(引擎里设置好的特效编号) 特效位置(0~2 每个物品支持3个特效同时显示)

```
[@测试]
#ACT
SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX 1 1 0
SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX 1 2 1
SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX 1 3 2
```

装备位置代码:

```
0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石
```

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

修改物品的附加极品属性值

功能： 修改物品的附加极品属性值

格式: CHANGEITEMADDVALUE

参数1= 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备)

参数2= 属性位置(0~14 地面闪绿光的极品属性= 15)

参数3= 符号 +-=

参数4= 值

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

盔甲
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5-13 无效果
14 持久

武器
0 DC2
1 MC2
2 SC2
3 幸运
4 诅咒
5 准确
6 攻击速度
7 强度
8-9 暂不知道
10 需开封
11-13 暂不知道
14 持久

头盔
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5 佩带需求
6 佩带级别
7-13 无效果
14 持久

项链
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8 reserved
9-13 暂不知道
14 持久

手镯
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别

8-13 无效果
14 持久

戒指
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

例子：

```
[@Test]  
#IF  
CheckItemAddValue 0 0 > 1  
#ACT  
GETITEMADDVALUE 0 0 <$STR(M10)>  
#SAY  
你的盔甲附加了<$STR(M10)>点防御属性.
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

假人自动练功

功能：假人自动练功

格式:AutoUseMagic 技能ID 间隔秒。(必须是学过的技能，在非挂机状态，没有攻击目标的情况下才能正常练功)

```
[@main]  
#ACT  
AutoUseMagic 0 10
```

假人自动锁定目标

假人自动锁定目标

[@假人自动锁定目标]

#ACT

DUMMYAUTOTARGET 1

;假人使用这个命令后，搜索到攻击目标后，会自动锁定该目标

;DUMMYAUTOTARGET 参数(0关闭自动锁定,1开启自动锁定)

关闭NPC大对话框

格式: CLOSEMERCHANTBIGDLG

```
[@main]  
#ACT  
CLOSEMERCHANTBIGDLG
```

关闭大对话框模式

功能: 关闭大对话框模式. (专用登录器)
格式: **CloseBigDialogBox**

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

关闭或显示脚本命令提示没有戴指定物品

SETSHOWITEMMSG (0关闭, 1显示)

用来关闭或显示，有的脚本命令会提示“你身上没有戴指定物品！！！”

关闭自定义NPC对话框

关闭自定义NPC对话框

CloseBigDialogBox

写入指定文本文文件

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)

```
#IF  
#ACT  
AddTextListEx ..\TestList.txt <$USERNAME> 0
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

分割字符串

格式: TextSplit 分割符 源字符串 保存变量(只指定第一个, 后面的递增) 递增数量

示例1:

[@main]

#ACT

TextSplit | aaa|bbb|ccc|ddddd|eeeeeee s1

SENDMSG 6 <\$STR(s1)>,<\$STR(s2)>,<\$STR(s3)>,<\$STR(s4)>,<\$STR(s5)>

示例2:

#ACT

TextSplit | aaa|bbb|ccc|ddddd|eeeeeee s1 6

SENDMSG 6 <\$STR(s1)>,<\$STR(s2)>,<\$STR(s3)>,<\$STR(s4)>,<\$STR(s5)>,<\$STR(s6)> 分割后只有5个结果, 不足6个, 递增数量写6, 那么S6将被清空

创建文件

格式: CREATEFILE 文件名称

```
[@main]  
#ACT  
CREATEFILE ..\QuestDiary\名称列表.txt  
#SAY  
名称列表创建成功
```

创建目录

功能: 创建新目录.

格式: **ForceDirectories** 目录

#IF
#ACT

ForceDirectories \QuestDiary\新目录

删除一个NPC

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)**

[@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

删除人物IP在列表中

功能:

删除人物IP在列表中

功能:

```
=====
[@DelIPList]
#F
#Act
DELIPLIST IPList.txt
=====
```

删除人物名在列表中

功能:

删除人物名在列表中

格式:

```
=====
```

```
[@DelNameList]  
#IF  
#Act  
DELNAMELIST NameList.txt
```

```
=====
```

删除人物帐号在列表中

功能:

删除人物帐号在列表中

功能:

```
=====
[@DelAccountList]
#F
#Act
DELAACCOUNTLIST AccountList.txt
=====
```

删除人物称号

DEPRIVETITLE 称号名称

DEPRIVETITLE ALL //删除所有称号

删除会员人物及时间

删除会员人物及时间

删除会员人物及时间: **DELUSERDATE** 会员.txt

相关命令:

CHECKUSERDATE 会员.txt < 30 p0 p1

检查命令 会员名单 控制符 天数 使用天数 剩余天数 (可用<\$STR(p1)>在脚本中显示)

注: 如果要检查忽略人物名字就在p1后面加个参数 1

加入会员人物及时间: **ADDUSERDATE** 会员.txt

删除列表行会名

功能:

删除列表行会名

格式:

```
=====
[@delguildList]
#f
#act
DELGUILDLIST guildlist.txt
=====
```

删除地图动态链接点

功能: 删除使用**AddMapRoute**设置的地图链接点.
格式: **DelMapRoute** 动态链接标示(1-65535)

例子: 删除链接表示等于1的链接点.

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
DelMapRoute 1
```

删除所有技能

删除所有技能

功能:

清除人物的所有技能。

格式:

CLEARSKILL

```
;=====
;清除所有技能
[@clearskill]
#IF
#ACT
CLEARSKILL
#SAY
你的所有技能已经清除了。
=====
```

相关命令:

练习技能: **ADDSKILL**

检查技能: **CHECKSKILL**

删除技能: **DELSKILL**

删除非本职业所有技能: **DELNOJOBSKILL**

删除指定技能

删除指定技能

功能:

脚本删除指定技能。

格式:

DELSKILL 技能名称

```
;=====
;删除技能
[@delskill]
#IF
#ACT
DELSKILL 雷电术
#SAY
你的雷电术已删除了。
=====
```

相关命令:

练习技能: **ADDSKILL**

检查技能: **CHECKSKILL**

删除非本职业所有技能: **DELNOJOBSKILL**

删除所有技能: **CLEARSKILL**

删除文件

```
[@main]
#if
FileExists ..\QuestDiary\数据.txt
;检测“..\QuestDiary\数据.txt”是否存在
#act
;删除“..\QuestDiary\数据.txt”
DeleteFile ..\QuestDiary\数据.txt
```

删除文本某一行，保留行号

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)

例子1：

```
#IF  
#ACT  
;删除文本的0行，保留0行为空行  
DelText ..\QuestDiary\TestList.txt 0 1
```

例子2：

```
#IF  
#ACT  
;删除D盘文本的0行，不留空行  
DelText D:\TestList.txt 0 0
```

删除行会成员

功能:

删除行会成员。

格式:

DelGuildMember 行会名称 人物名称

(删除掌门无效)

```
;=====
[@Test]
#if
#act
DelGuildMember 测试行会 <$USERNAME>
#say
你已经从【测试行会】中脱离出来
=====
```

删除行会掌门人

功能:

删除行会掌门人，行会必须有了2个掌门人，才能删除其中一个，删除后自动变成行会成员
DelGuildMaster 行会名称 掌门人名称

例子:

```
[@Test]  
#IF  
#ACT  
DelGuildMaster 华山派 掌门人名称
```

删除非本职业的所有技能

删除非本职业的所有技能

功能:

清除人物非本职业的所有技能。

格式:

DELNOJOBSKILL

```
=====
;删除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。
=====
```

相关命令:

练习技能: ADDSKILL
检查技能: CHECKSKILL
删除技能: DELSKILL
删除所有技能: CLEARSKILL

刷新包裹

功能:

刷新包裹

例子:

```
[@Test]  
#IF  
#ACT  
REFRESHBAG
```

加入会员人物及时间

加入会员人物及时间

加入会员人物及时间: **ADDUSERDATE** 会员.txt

相关命令:

CHECKUSERDATE 会员.txt < 30 p0 p1

检查命令 会员名单 控制符 天数 使用天数 剩余天数 (可用<\$STR(p1)>在脚本中显示)

注: 如果要检查忽略人物名字就在p1后面加个参数 1

删除会员人物及时间: **DELUSERDATE** 会员.txt

加入国家

加入国家

格式: JoinNational {国家编号 0~100 0表示从当前国家中删除, 也就是退出该国家}

```
;=====
[@main]
#IF
CheckNational 0
#ACT
JoinNational 1
SENDMSG 6 你成功加入<$NATIONNAME>, 当前国家总人数:<$NATIONPEOPLE>
#ELASEACT
MESSAGEBOX 你已经加入了<$NATIONNAME>, 是否要注销国籍? @yes

[@yes]
#ACT
JoinNational 0
SENDMSG 6 你成功注销国籍

=====
```

动态修改地图名字

功能：动态修改地图显示名字。
格式：**ChangeMapDesc 新名字 是否保存(0,1)**
说明：直接修改**MapInfo.txt**中对应地图的显示名字。

例子：修改盟重省的名字，并且保存。

```
#IF  
#ACT  
ChangeMapDesc 新盟重 1
```

动态调整特殊属性

动态调整特殊属性

ChangeSP

通过脚本调整特殊属性

参数1: 特殊属性编号 0=神秘人 1=传送 2=麻痹 3=防麻痹 4=复活 5=破复活 6=护身 7=防护身 8=技巧 9=探测

10= 复活成功率(默认100, 复活成功率0~100)

11= 麻痹几率(1~100, 默认100, 0也是100)

12= 防麻痹几率(1~100, 默认100, 0也是100)

13= 破复活几率(1~100, 默认100, 0也是100)

14= 护身几率(1~100, 默认100, 0也是100)

15=禁止走路 16=禁止跑步 17=禁止攻击 18=禁止魔法 19= 禁止挑战

20=对怪物隐身模式 (此模式非GM隐身方式, 玩家与反隐身怪物均可看到。如: 魔龙系列反隐身怪物等)

21=禁止商铺 22=禁止聊天 23=禁止交易物品 24=禁止扔物品 25=禁止使用物品 26=禁止召唤英雄 27=禁止摆摊或个人商店 28=禁止查看目标装备 29=显示百分比血量 30= 隐藏玩家真实等级

参数2: 0=关闭 1= 开启 (参数1是10、11、12、13、14时, 参数2变为几率控制)

参数3: 持续时间 单位秒 参数0或空=无限制, 参数大于0为时长

注意: 该功能小退失效, 脚本设置的特殊属性最后生效, 也就是说该脚本可以关闭人物身上特殊属性装备的特殊属性

触发: 本命令到到时间后触发QFunction-0.txt [@ChangeSPTimeOutX] X 代表属性编号

```
[@ChangeSPTimeOut0]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
SENDMSG 5 250 0 神秘人时间到
```

```
[@麻痹]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 2 1 120
```

```
ChangeSP 11 1 10
```

```
sendmsg 6 您开启麻痹功能 持续时长为2分钟, 麻痹几率为10%
```

;脚本例子

```
[@main]
<开启神秘人/@神秘人><开启传送/@开启传送><开启麻痹/@开启麻痹><开启防麻痹/@开启防麻痹><开启复活/@开启复活>\<开启破复活/@开启破复活><开启护身/@开启护身><开启防护身/@开启防护身>\
<开启技巧/@开启技巧><开启探测/@开启探测>\<
<开启复活几率/@开启复活几率><开启麻痹几率/@开启麻痹几率><开启防麻痹几率/@开启防麻痹几率>\<开启破复活几率/@开启破复活几率><开启护身几率/@开启护身几率>\<开启防护几率/@开启防护几率>\
```

```
[@开启破护身几率]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 14 50 10
```

```
sendmsg 6 开启破护身, 几率50%, 持续10秒。
```

```
[@开启复活几率]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 13 40 15
```

```
sendmsg 6 开启复活, 几率40%, 持续15秒。
```

```
[@开启防麻痹几率]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 12 30 20
```

```
sendmsg 6 开启防麻痹, 几率30%, 持续20秒。
```

```
[@开启麻痹几率]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 11 1 80
```

```
sendmsg 6 开启麻痹几率。
```

```
[@开启复活几率]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 10 1 60
```

```
sendmsg 6 开启复活几率。
```

```
[@开启探测]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 9 1 120
```

```
sendmsg 6 开启探测。
```

```
[@开启技巧]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 8 1 120
```

```
sendmsg 6 开启技巧。
```

```
[@开启防护身]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 7 1 120
```

```
sendmsg 6 开启防护身。
```

```
[@开启护身]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 6 1 120
```

```
sendmsg 6 开启护身。
```

```
[@开启破复活]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 5 1 120
```

```
sendmsg 6 开启破复活。
```

```
[@开启复活]
```

```
#if
```

```
#act
```

```
ChangeSP 4 1 120
```

```
sendmsg 6 开启复活。  
[@开启防麻痹]  
#if  
#act  
ChangeSP 3 1 120  
sendmsg 6 开启防麻痹。  
[@开启麻痹]  
#if  
#act  
ChangeSP 2 1 120  
sendmsg 6 开启麻痹。  
[@开启传送]  
#if  
#act  
ChangeSP 1 1 120  
sendmsg 6 开启传送。  
[@神秘人]  
#if  
#act  
ChangeSP 0 1 120  
sendmsg 6 神秘人
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

发送屏幕中间大字体信息

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

参数1 前景色
参数2 背景色
参数3 消息文字
参数4 模式
参数5 显示时间
参数6 倒计时标签
参数7 显示位置(0=居中, 1=靠左, 2=靠右)
参数8 Y坐标
参数9 是否绘制背景色

模式: 0=发送给自己 1=发送所有人 2=发送行会 3=发送国家 4=发送当前地图 5=替换模式 6=跨服发送
说明: 设置倒计时标签时可执行自定义脚本功能.

支持2种格式文字颜色: {信息|F:B:M} F=字体颜色 B=背景颜色 M=模式(0绘制背景色,1字体描边) 和 {<\$USERNAME>/FCOLOR=254}

%ServerName 区名称

例子:
[@main]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 这是一个居中显示的公告. 0 10000

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

;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

[@main1]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d离开本地图. 5 600 @ExitMap

;跨服发送

[@main1]
#IF
#ACT
SendCenterMsg 180 251 区名称: %ServerName, 还剩余%d离开本地图. 6 600 @ExitMap

发送屏幕滚动信息

功能：

发送屏幕滚动信息

格式：

SENDMOVEMSG 信息类型代码(0全局发送, 1发送给个人, 2跨服发送给所有人) 字体颜色(0-255) 背景颜色(0-255) Y坐标 滚动次数 信息内容 滚动速度(为空的情况下默认是2, 数字越大越快)

%ServerName 区名称

[@测试]

#if

#ACT

MOV S1 这个是屏幕滚动信息坐标在100

SENDMOVEMSG 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>

SENDMOVEMSG 1 253 255 350 1 这个是屏幕滚动信息坐标在350

[@跨服发送]

#if

#ACT

MOV S1 这个是屏幕滚动信息坐标在100

SENDMOVEMSG 2 253 255 100 3 <区名称: %ServerName, 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>

发送文字信息

发送文字信息

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%d

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，并人物**NPC**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
8. 跨服发送给所有人

%s 代表人物名称

%d 代表**NPC**名称

%ServerName 区名称

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 7 %s信息内容%d  
SENDMSG 8 %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
```

发送聊天框固顶信息

发送聊天框固顶信息

SENDTOPCHATBOARDMSG 发送模式(0发送给所有人,1发送给自己,2跨服发送) 字体颜色 背景颜色 时间(秒) 信息 是否显示人物名称(0显示, 1不显示)

%ServerName 区名称

[@Main]
SENDTOPCHATBOARDMSG 0 149 235 30 %s:聊天框固顶信息

[@跨服发送]
SENDTOPCHATBOARDMSG 2 149 235 30 %ServerName:%s:聊天框固顶信息

取下人物身上装备

把人物身上装备放入背包中.

格式: **TakeEx (0-16)**

```
#IF  
#ACT  
TakeEx 1
```

取两个日期之间相差的天数、秒数

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 S0  
SendMsg 6 间隔的天数为【<$STR(S0)>】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 返回变量

```
[@时间计算]  
#IF  
#ACT  
Taketime 2023-11-11 11:12:32 2024-11-12 11:23:43 N1  
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<$STR(N1)>秒
```

取字符串在列表中的位置

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)>
```

取字符串长度

取字符串长度 格式: **TextLength** 字符串 保存变量

=====

示例:

```
[@mail]
#ACT
:-输出25, 一个汉字占2个字符
TextLength 这是一个测试文字aaabbbccc N1
SENDMSG 6 <$STR(N1)>
```

取对面角色人物名

功能:

取对面角色人物名到变量

格式:

GETPOSENNAME 变量名

功能:

```
=====
[@AddAccountList]
#If#act
GETPOSENNAME a1
#SAY
对面的人物名: <$STR(a1)>
=====
```

取得随机字符串

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\$10中。

```
[@Main]
#IF
#ACT
GetRandomText ..\QuestDiary\测试.txt $10
SendMsg 5 取出的字符串是:<$STR($10)>
```

例如：取特定行的字符串。

```
[@Main]
#IF
#ACT
GetRandomText ..\QuestDiary\测试.txt $10 5
SendMsg 5 取出的字符串是:<$STR($10)>
```

取数值的百分比方式

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)>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

取装备名字

取指定位置的装备名字

格式: **GetUserName** 位置(0-12) \$变量(0-99)

说明: \$变量是人物私有变量(0-99)

例子: 把武器的名字放入\$10变量中

```
#IF  
#ACT  
GetUserName 1 10  
SendMsg 5 武器的名字: <$STR($10)>
```

变量数据传递MOVEX

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 <$USERNAME>  
SENDMSG 6 S2使用的是神话这个人物的，<$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
```

召唤指定怪物为宝宝

功能:

脚本召唤宝宝。

格式:

RECALLMOB

参数1=怪物名称
参数2=宝宝等级(最高为 7)
参数3= 叛变时间(分钟) 写0表示10天 14400分钟
参数4= 是否自动变色 (0、1)
参数5= 固定颜色 (1-7)
参数6= 是否攻击人物(0、1)

攻击力受自动变色颜色不同而不同
固定颜色攻击力受指定颜色不同而不同

注: 如设固定颜色, 自动变色参数必须设置为0

```
;=====
;召唤最多5个七宝宝, 30分钟后叛变, 七彩变色
[@recallmob]
#IF
CHECKSLAVECOUNT < 5
#ACT
RECALLMOB 神兽 7 30 1
#SAY
好好看着自己的宝宝, 不要乱咬人。
#ELSE SAY
你已经有5个或以上的宝宝, 现在不可以再召宝宝。
=====
```

召唤自己的分身

格式: **RecallSelf** 分身有效时间 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) X坐标 Y坐标

```
#IF  
#ACT  
RecallSelf 60 3 150 251 1 1  
sendmsg 6 召唤3只金黄色分身帮助自己作战1分钟, 继承人物全部属性150%, 外观为木剑布衣
```

吸怪引怪嘲讽

吸怪引怪嘲讽

DoTaunt

参数1= 范围

参数2= 怪物最低等级 (默认为小于此等级的不嘲讽, **2024年7月27日新扩展: 100|200表示只嘲讽100~200级之间的目标**)

参数3= 是否包含人物(0=不包含 1=包含)

参数4= 是否瞬移过来, 对人物无效, 只针对怪物(0=走动、1=瞬移人物坐标、2=瞬移人物周围、3=瞬移到人物面前)

参数5= 是否检测怪物已经有攻击目标(0不检测 1不吸引已经有了攻击目标的怪物)

参数6=瞬移后的坐标范围, 默认为0不进行偏移(**参数4=1时有效 2024年8月7日新扩展**)

例子:

```
[@Main]
#if
#act
DoTaunt 5 100
SENDMSG 自身坐标范围5, 等级大于等于100级的怪物会吸引过来
```

```
[@测试]
#act
DoTaunt 5 50 0 3
SENDMSG 6 自身坐标范围5, 等级大于等于50级的怪物会吸引过来, 瞬移到人物面前
```

2024年7月27日新增

```
[@Main]
#if
#act
DoTaunt 5 100|200
SENDMSG 自身坐标范围5, 等级大于等于100, 且小于等于200级的怪物会吸引过来
```

吸收指定怪物的伤害

STRUCKDAMAGEABSORB 怪物名称(*表示所有怪物) 吸收百分比(1~100) 有效时间 (秒)

[@吸收所有怪物的伤害]

#act

STRUCKDAMAGEABSORB * 80 360

SENDMSG 6 所有怪物对你的攻击伤害被吸收80%，实际攻击只有原来的20%

[@吸收白野猪的伤害]

#act

STRUCKDAMAGEABSORB 白野猪 80 360

SENDMSG 6 白野猪对你的攻击伤害被吸收80%，实际攻击只有原来的20%

在地图上播放魔法效果 [!]

格式: MAPEFFECT 地图名称 X Y WIL 文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数(-1时表示不限制次数) 播放速度(毫秒) 播放效果(0普通 1特效)(该参数有两个参数以"亮度|可见范围|特效ID"分开, 亮度范围0~5, 0表示没有亮度, 在关闭禁止免蜡时有效。可见范围(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) 特效ID 多个特效id可以重复, 方便删除时统一删除

WIL文件序号是在M2里编辑好的, 详见M2-查看-列表信息二-WIL资源

```
[@main]
#ACT
MAPEFFECT 3 333 333 0 0 10 1 300 1 0|0
SENDMSG 6 所有人可见
```

```
[@main]
#ACT
MAPEFFECT 3 333 333 0 0 10 1 300 1 0|1
SENDMSG 6 仅仅自己可见, 触发该脚本的人下线, 特效自动消失
```

```
[@main]
#ACT
MAPEFFECT 3 333 333 0 0 10 1 300 1 0|2
SENDMSG 6 组队可见, 触发该脚本的人下线, 特效自动消失
```

```
[@main]
#ACT
MAPEFFECT 3 333 333 0 0 10 1 300 1 0|3
SENDMSG 6 行会可见, 触发该脚本的人下线, 特效自动消失
```

```
[@main]
#ACT
MAPEFFECT 3 333 333 0 0 10 1 300 1 0
```

删除地图特效

格式: DELMAPEFFECT 0 0 0 0 0 0 0 0 0|0|1
(0|0|1 该参数有3个参数以"调试数量|是否全部删除|特效ID"分开, 1.调试数量(0~1, 1表示打印MAPEFFECT总数量到M2日志) 2.是否全部删除(0~1, 0=删除一个特效 1=删除全部特效) 3.特效ID 要删除的特效ID, 配合前一个参数可将某ID特效一次性删除)

详细说明: 0|0|1 表示删除一个特效ID=1的地图特效 0|1|1 表示删除所有特效ID=1的地图特效 1|1|1 表示删除一个特效ID= 1的地图特效并打印MAPEFFECT总数量到M2日志, 仅供调试用

在地图上放物品[1]

格式: THROWITEM

参数1: 地图名称
参数2: X坐标
参数3: Y坐标
参数4: 范围
参数5: 物品名称
参数6: 数量时间(秒)
参数7: 是否掉落提示(0不提示,1提示)
参数8: 是否可以立即捡取(0不能立即捡取,1可以立即捡取)
参数9: 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)
参数10: 叠加物品是否叠加为一组(0或空: 叠加; 1不叠加) 2024年7月5日以后引擎支持

支持使用SetThrowItemLy设置来源

```
[@main]  
#IF  
Random 100  
#ACT  
ThrowItem 3 330 330 10 回城卷 5|60 1 1  
  
[@main]  
#ACT  
SetThrowItemLy 5 <$MAP> 白野猪 <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>  
ThrowItem 3 330 330 10 回城卷 5|60 1 1
```

在屏幕上播放魔法效果

格式: SCREENEFFECT 屏幕坐标X 屏幕坐标Y **WIL**文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒) 播放效果(0=普通, 1=魔法效果) 模式(0=自己, 1=所有人)

WIL文件序号是在**M2**里编辑好的, 详见**M2-查看-列表信息二-WIL**资源

清除屏幕效果 **CLEARSCREENEFFECT**

```
[@main]  
#ACT  
SCREENEFFECT 0 0 0 0 10 1 300 0
```

[@清除屏幕效果]

```
#ACT  
CLEARSCREENEFFECT
```

[@清除所有在线人物屏幕效果]

```
#ACT  
CLEARSCREENEFFECT 1
```

在屏幕上显示向上滚动信息

功能说明：在屏幕上显示向上滚动信息

格式：**SENDVERTICALMOVEMSG** 文字信息 文字颜色 背景颜色 坐标Y 滚动次数 发送模式(0=全服 1=个人 2=跨服发送)

文字换行：\

%ServerName 区名称

```
[@main]  
#ACT  
SENDVERTICALMOVEMSG 提示信息1\n提示信息2 249 0 100 3 0
```

```
[@跨服发送]  
#ACT  
SENDVERTICALMOVEMSG %ServerName提示信息1\n提示信息2 249 0 100 3 2
```

在登陆器里浏览网页

功能:

浏览网页

格式:

WebBrowser 地址

```
;=====
[@WebBrowsertest]
#IF
#ACT
WebBrowser http://www.gameofmir.com
=====
```

在线命令弹出菜单功能

功能：

玩家在线输入指定命令弹出菜单脚本功能

格式：

命令为command.ini内（命令名称随便定义）： MemberFunc=我是会员
输入@我是会员 命令后将运行登录脚本(Qmanage.txt)内[@Member]段内容脚本
具体脚本内容自己写。

在线泡经验

功能:

在线泡经验 (直接得到经验)

格式: 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)

```
=====#
#IF
CheckLevelex > 30
#ACT
setautogetexp 1      10     1      3
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)
=====#
```

在鼠标的位置显示向上滚动提示信息

功能说明：在鼠标的位置显示向上滚动提示信息

格式：**SENDMOVEHINTMSG** 文字信息 文字颜色 背景颜色 微调坐标X 微调坐标Y 参数6=1时按屏幕坐标向上滚动

文字换行：\

```
[@main]  
#ACT  
SENDMOVEHINTMSG 提示信息1\提示信息2 249 0
```

地图动态链接点

功能：给地图增加动态链接点。

说明：此功能需要两个脚本命令配套使用才可生效。

AddMapRoute 用于添加一个地图链接点，SetMapRoute 配合设置一个地图链接点。

格式：AddMapRoute 动态链接标示(1-65535) 连接地图 坐标X 坐标Y

格式：SetMapRoute 动态链接标示(1-65535) 待连接地图 坐标X 坐标Y

例子：链接地图3和地图5的特定坐标，地图 3 335 330 地图 5 658 463

```
[@AddRoute]
#IF
#ACT
AddMapRoute 1 3 335 330
SetMapRoute 1 5 658 463
```

增加人物IP在列表中

功能:

增加人物IP在列表中

功能:

```
=====
[@AddIPList]
#F
#Act
ADDIPLIST IPList.txt
=====
```

增加人物名在列表中

功能:

增加人物名在列表中

格式:

```
=====  
[@AddNameList]  
#If  
#Act  
ADDNAMELIST NameList.txt  
=====
```

增加人物帐号在列表中

功能:

增加人物帐号在列表中

功能:

```
=====
[@AddAccountList]
#F
#Act
ADDAccountList AccountList.txt
=====
```

增加人物称号

CONFERTITLE 称号名称(需要到物品数据库里添加, 详见说明书称号系统) 是否设置为当前称号(1=设置为当前称号)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

增加会员时间[!]

功能:

增加会员时间 文件名称 天 时 分

例子:

```
[@Test]
#if
CHECKNAMEDATETIMELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 1 <$STR(S$1)> <$STR(N$1)> <$STR(N$2)> <$STR(N$3)>
#ACT
ADDNAMEDATETIMELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 30 0 0
SENDMSG 5 <$USERNAME>会员充值成功，增加30天0小时0分会员时间！
SENDMSG 6 你的会员到期时间是<$STR(S$1)>【剩余天数=<$STR(N$1)>】【剩余小时=<$STR(N$2)>】【剩余分钟=<$STR(N$3)>】 255 253
#elseact
SENDMSG 6 你不是会员或已过期，请及时充值！ 255 253
```

增加、删除、获取摊位物品

获取摊位摆摊物品的数量(摊位最大是20个) GetShopItemCount 参数1= 1 摆摊正在出售= 0个人店铺正在出售 [注意: 叠加物品占一个空位算一个物品]

[@获取摊位物品数量]

#act

GetShopItemCount 0N0 参数1 = 1 摆摊正在出售 = 0个人店铺正在出售

sendmsg 6 摆位摆出的物品数量为<\$STR(N0)>

增加摊位物品脚本命令(背包内要有增加的物品) ADDSHOPITEM 参数1=物品名称 参数2=上架数量(写1表示上架1个) 参数3=货币类型(0=元宝, 1=泡点, 2=金币, 3=金刚石, 5=灵符, 6=声望) 参数4=出售价格 参数5=0或1 M2显示上架失败提示

[@上架摊位物品]

#act

ADDSHOPITEM 回城卷 1 0 10 1

下架摊位物品脚本命令(背包内要有增加的物品) DELSHOPITEM 参数1=物品名称 参数2=下架数量 (写1表示上架1个) 参数3=0下架到背包 1直接删除下架物品 参数4=0或1 M2显示上架失败提示

[@下架摊位物品]

#act

DELSHOPITEM 回城卷 1 0 1

增加限次使用物品的次数

增加限次使用物品的次数。
说明：只对刚刚使用过的类型(StdItem=31 Source=1)或者(StdItem=2 Shape=1,3,5,9)的物品有效。

```
[@StdModeFunc10]
#IF
CheckLevelEx < 100
#ACT
ChangeLevel + 1
Break
#ELSE SAY
小于100级才可以使用。
#ELSE ACT
AddFunItemDura ;持久增加1

[@StdModeFunc11]
#IF
CheckLevelEx < 100
#ACT
ChangeLevel + 1
Break
#ELSE SAY
小于100级才可以使用。
#ELSE ACT
AddFunItemDura 100 ;持久增加100
```

复制文件

CopyFile 源文件 目标文件

[@复制文件]

#ACT

CopyFile ..\QuestDiary\战力排行\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
```

字符串分割EXTRACTSTRING

```
[@main]
#act
:EXTRACTSTRING 分割符 需要分割的字符串 保存变量1 保存变量2 保存变量3 保存变量4 保存变量5 保存变量6 保存变量7 保存变量8
MOV $1
MOV $2
MOV $3
MOV $4
MOV $5
MOV $6
MOV $7
MOV $8
GetRandomText ..\QuestDiary\装备列表.txt $0
EXTRACTSTRING :<$STR($0)> $1 $2 $3 $4 $5 $6 $7 $8
GIVE <$STR($1)> 1
GIVE <$STR($2)> 1
GIVE <$STR($3)> 1
GIVE <$STR($4)> 1
GIVE <$STR($5)> 1
GIVE <$STR($6)> 1
GIVE <$STR($7)> 1
GIVE <$STR($8)> 1
TakeOn <$STR($1)> 0
TakeOn <$STR($2)> 1
TakeOn <$STR($3)> 3
TakeOn <$STR($4)> 4
TakeOn <$STR($5)> 5
TakeOn <$STR($6)> 6
TakeOn <$STR($7)> 7
TakeOn <$STR($8)> 8
BREAK
=====
```

:装备列表.txt 内容

```
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
战神盔甲(女):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
魔法长袍(男):血饮恶魔铃铛道十头盔 龙之手镯:龙之手镯:紫碧螺 紫碧螺
魔法长袍(女):血饮恶魔铃铛道十头盔 龙之手镯:龙之手镯:紫碧螺 紫碧螺
灵魂战衣(男):无极棍 灵魂项链道十头盔 三眼手镯:三眼手镯:泰坦戒指 泰坦戒指
灵魂战衣(女):无极棍 灵魂项链道十头盔 三眼手镯:三眼手镯:泰坦戒指 泰坦戒指
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 功能操作命令 > 字符文本类 >

字符串替换

功能:

字符串替换

格式:

ANSIREPLACETEXT 字符串变量 旧字符串 新字符串

```
;===== <BR>
```

```
;把www.gameofmir.com替换成www.qq.com
```

```
[@main]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
mov S1 www.gameofmir.com
```

```
ANSIREPLACETEXT <$STR(S1)> gameofmir qq
```

```
SENDMSG 6 <$STR(S1)>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

宝宝不攻击人物

=====宝宝不攻击人物=====

ChangeSlaveAttackHumPowerRate 宝宝名称 攻击人物威力倍率(威力倍数为0时不攻击人物,当前值除以100为实际倍数)
调整版本攻击人物的威力倍率

```
[@main]
#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
```

宝宝嘲讽命令

增加宝宝嘲讽命令

格式: MOBDOAUNT 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)

参数4: 是否包含人物(0=不包含 1=包含)

参数5: 是否瞬移过来, 对人物无效, 只针对怪物(0=走动 1=瞬移人物坐标 2=瞬移人物周围)

参数6: 是否检测怪物已经有攻击目标(0不检测 1不吸引已经有了攻击目标的怪物)

;示例:

#ACT

MOBDOAUNT 0 20 100 0 0 1

sendmsg 6 宝宝嘲讽20格范围等级小于100级

宝宝立即叛变

功能: 指定宝宝立即叛变的脚本命令
格式: `GetCallMob 宝宝名字`

```
#act
GETCALLMOB 神兽
#say
你的神兽已经叛变
```

导出行会在线成员数据

导出行会在线成员数据

GuildSaveToList 导出文本路径 行会名称 成员的变量或常量

;示例

GuildSaveToList ..\QuestDiary\行会成员数据.txt 我的行会 <\$USERNAME>|\$LEVEL>|\$STR(\$\$伤害统计)>|\$STR(\$\$杀敌人数)>

杀死宝宝

功能:

将自己的宝宝全部杀死。

格式:

```
;=====
[@killslave]
#F
#ACT
KILLSLAVE
#say
你的宝宝清理干净了。
=====
```

将自己宝宝移动至指定坐标

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

屏幕震动

屏幕震动 **M2-选项->客户端设置->内挂控制-勾选屏幕震动才能生效。内挂里也要勾选屏幕震动才能生效**

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
```

延时执行脚本

延时执行指定的脚本.

DelayCall S Label (S单位毫秒, Label是需要跳转的脚本段)

```
#IF  
#ACT  
DelayCall 5000 @Kick
```

```
[@Kick]  
#IF  
#ACT  
Kick
```

延时移动

功能:

延时移动

格式: 参数1 参数2

TIMERECALL 时间(分钟) 换地图停止执行(0-不停止 1-停止)

```
=====
[@Test]
#IF
#ACT
timercall 60
map G012
give 回城卷 1
SENDMSG 0 [%s]使用了元宝练级卷,进入快速升级地图,1小时后会将您传回土城!
```

<\$RecallRemainingTime> 显示延时 TIMERECALL 还剩多少秒。

建立一个文本文件

在指定位置建立一个文本文件.

注意:文件保存在 \Envir 目录中.

```
#IF  
#ACT  
CreateFile ..\QuestDiary\Newfile.txt  
#SAY  
在Envir\QuestDiary目录中建立了一个文件.
```

建立新行会

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
```

开启爆率透视

开启爆率透视 首先要到引擎-查看-列表信息二-爆率透视 开启后脚本命令才能有效

ShowMonItem (0=关闭 1=开启)

[@ShowMonItem]

#act

ShowMonItem 1

开启第四个连击技能的命令[!]

开启第四个连击技能的命令

功能：开启第四个连击技能的命令

格式：无

说明：

例：
[@main]
#if
CHECKOPENLASTSKILL
#say
第四个连击技能已经开启
#elseact
OPENLASTSKILL

强制怪物爆出指定物品

强制怪物爆出指定物品

SetMonBurstItems 物品名称 数量

QF在杀怪触发里使用

例子1：人物打死触发

```
[@KillMon]
#ACT
M.SetMonBurstItems 骨玉权杖 5
SENDMSG 6 <$KILLMONNAME>再次爆出5个骨玉权杖
```

例子2：人物和宝宝打死怪都触发

```
[@KillMon]
#IF
CheckKillSlave
#ACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 是宝宝
BREAK
#ELSEACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 不为宝宝

#IF
#ACT
M.SetMonBurstItems 骨玉权杖 1
SENDMSG 6 <$KILLMONNAMEEX>再次爆出1个骨玉权杖
```

强制攻击模式

功能：强制人物的攻击模式
格式：**SetHumAttackMode** 攻击模式(0-7) 时间(秒)
说明：0=全体模式 1=和平模式

例子：强制人物和平模式

```
#IF  
CheckPKPoint 2  
#ACT  
SetHumAttackMode 1 3600
```

循环脚本运行

说明：循环脚本运行次数设置

格式：`Loopgoto @脚本 脚本运行次数 (为空或0时, 运行1次)`

示范脚本：

```
[@循环]
#ACT
mov N1 0
mov N2 1
Loopgoto @运算 100
sendmsg 6 1加到100的结果为: <$STR(N1)>
```

```
[@运算]
#ACT
Inc <$STR(N1)> <$STR(N2)>
Inc N2 1
```

增加NPC命令：endloop中止`loopgoto`

```
[@随机取数]
#act
mov p1 0
Loopgoto @取数 100
sendmsg 6 循环<$str(p1)>次, 才取到>=50的数: <$str(p10)>

[@取数]
#act
inc p1 1
;此例仅做说明, 实际只用取一次, 取50以内的随机数+49即可
movr p10 100

#if
large p10 49
#act
endloop
```

微信红包生成

微信红包生成到文件

RedEnvelopeSaveToList 导出文本路径 红包总金额 模式(0平均,1随机) 红包数量 最小红包(随机模式有效) 最大红包(随机模式有效, 必须大于平均值, 设置为0时自动模式)

;示例

[@生成红包到文件]

#ACT

RedEnvelopeSaveToList ..\QuestDiary\红包.txt 1000 1 20 5 100

恢复发言

恢复人物发言。

```
#IF  
CheckLevelEx > 1  
#ACT  
ENABLESEND SAY
```

恢复宝宝血量

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 符号*表示所有宝宝
参数2：操作符号(+ - =)
参数3：血量值
参数4：是否区分宝宝名称的数字(0不区别,1区别)
参数5：WIL文件序号 (详见引擎：查看-列表信息(二)-WIL资源)
参数6：索引开始的20张图片

;示例:

[@修改神兽血量]

#IF

#ACT

MEBabyHP 神兽 + 999 0

sendmsg 7 您的BB恢复了999点血

[@修改神兽1血量]

#IF

#ACT

MEBabyHP 神兽1 = 99999 1

sendmsg 7 您的BB恢复到了99999血量

所有行会同时攻城

功能:所有行会在当晚同时攻城

AddAttackSabukAll 城堡号(0)

#IF

#SAY

所有行会将于今晚同时攻城!

#ACI

AddAttackSabukAll 0

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 功能操作命令 >

打开NPC大对话框[!]

格式: OPENMERCHANTBIGDLG WIL文件序号 图片序号 是否可以移动(0,1) 显示位置(0=左上角,1=右上角,2=左下角,3=右下角,4=居中) 微调坐标X 微调坐标Y 是否显示关闭按钮(0,1) 关闭按钮坐标X
关闭按钮坐标Y 窗口是否独立存在(0或为空不独立存在, 1独立存在, 独立存在的意思就是普通的NPC对话框和自定义大窗口NPC对话框可以同时显示, 正常情况下是只能显示一个NPC对话框的, 要么是普通的, 要么是自定义大对话框)

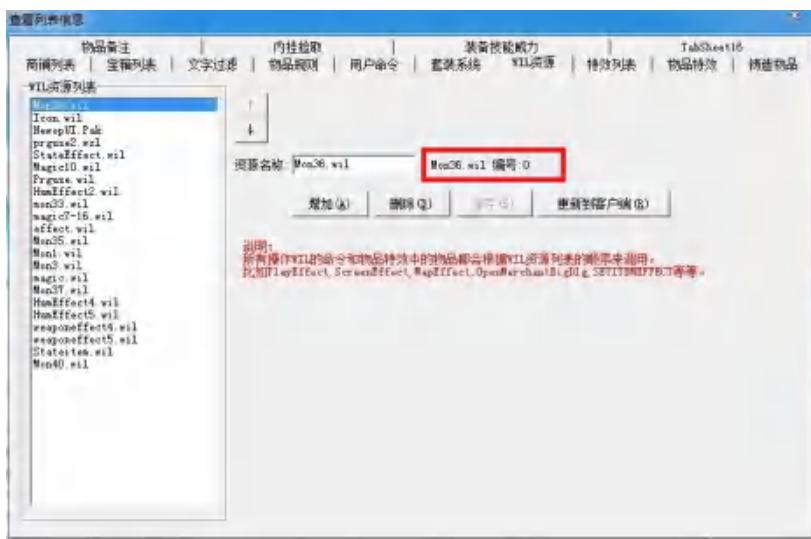
例:

```
[@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.wzl, WIL序号的计算是从0开始的,从0开始数prguse2.wzl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.wzl素材里的607这个素材, 为NPC的对话框

什么是WIL文件序号?

具体可以在, M2-查看-列表信息二



Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

打开OK对话框

格式: OPENUPGRADEDLG 显示的名称

例:

```
[@main]  
#ACT  
OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)
```

;打开可以放物品的对话框，也就是装备修理或出售物品的那个对话框
OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)

;收回OK框中的物品
TAKEDLGITEM

;返回OK框中的物品到包裹
RECLAIMITEM

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)

打开个人商店脚本命令

打开个人商店脚本命令

OpenShopDlg 类型(0所有商店列表 1我的商店列表)

```
[@main]  
#ACT  
OpenShopDlg 0
```

打开可视化仓库

打开可视化仓库脚本命令:**OpenStorageView**新增：参数1=预留位，参数2=X坐标，参数3=Y坐标

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

打开商铺脚本命令

打开商铺脚本命令

OpenSndaShopDlg

[@main]

#ACT

OpenSndaShopDlg

打开客户端界面功能

说明： 打开客户端相关界面

格式： OpenClientDlg 界面编号 是否设置坐标(0: 不设置; 1:设置 2:关闭窗口) 坐标X 坐标Y

界面编号：

1:系统商铺; 2:个人商店; 3:任务 4: 日志 5: 小地图; 6:交易 7:行会 8:组队 9:关系 10:帮助 11:排行榜 12:挑战 13:私聊信息 14:属性点分配 15:背包 16:装备栏 17:技能栏

示范：

```
#act  
OpenClientDlg 1 1 100 10
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 功能操作命令 >

打开网站地址

功能: 游戏中打开网站。
格式: **OpenWebSite** 网站

```
#IF  
#ACT  
OpenWebSite http://www.gameofmir.com
```

202306 扩展参数二和参数三, 支持指定窗口大小。例: OpenWebSiteOpenWebSite http://www.gameofmir.com 800 600

功能: 游戏打开外部网站。
格式: **OpenUrl** 网站

```
[@main]  
#if  
#act  
OpenUrl http://www.gameofmir.com
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

打开自定义NPC对话框[!]

打开自定义NPC对话框

格式: OpenBigDialogBox **W**文件编号 **I**图片编号

范例:

```
[@main]
#ACT
OpenBigDialogBox 16 109
#SAY
<Img:115:16:602:-15/@Label>
[@Label]
#IF
#ACT
CloseBigDialogBox
Close
```

打开邮件窗口

邮件系统，引擎-工具-发送邮件菜单可快速发送邮件

[@]打开邮件窗口

#IF

#ACT

OPENEMAILDLG

sendmsg 7 打开邮件窗口

扩展**GIVE**命令

扩展GIVE命令

给物品到用户包裹

GIVE 物品名称 数量 极品属性(13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(17个参数,从暴击机率开始) 改名名称(为空时, 不改名)

例：

[@main]

扩展MessageBox

MessageBox 信息 @确定 @取消

```
[@main]  
#if  
#act  
MessageBox 是否确认要删除 @确定 @取消
```

[@确定]
点击的确定

[@取消]
点击的取消

MESSAGEBOX 对话框增加标签 <Text:测试下这段文字的显示>253#**提示信息**>254#www.gameofmir.com:10:20(FCOLOR=250)>**和文字颜色**<文字颜色>/FCOLOR=69>**等(不支持按钮)**

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM引擎软件)

扩展MOV_R使用方法

功能:

扩展MOV_R使用方法。

格式:

MOV_R 变量 数值1 数值2

```
=====
MOVR G10 100 ;随机生成100以内的随机数。
MOVR G10 10 100 ;随机生成10-100之间随机数
MOVR G10 100 5000 ;随机生成100-5000之间随机数
MOVR G10 1000 9999 ;随机生成1000-9999之间随机数
=====
```

扩展传送地图**MAPMOVE**

扩展**MAPMOVE** 支持范围

MAPMOVE 0 330 330 3

回城到以坐标 330 330 为中心的随机3格范围内

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

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
```

把人物的属性叠加给宝宝

把人物的属性叠加给宝宝,需要把宝宝召唤出来, 才可以叠加属性

ChangeSlaveAbil 宝宝名称 类型(0叠加到攻击,1叠加到防御) 叠加百分比(人物属性的百分之几叠加多少给宝宝) 使用人物的什么属性叠加给宝宝(0道术 1魔法 2攻击)

把行会加入攻城列表

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)

```
[@main]  
#ACT  
ADDTOCASTLEWARLIST 沙巴克 1
```

拆解物品

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.

注意: 脚本文件头必须加入@ReclaimItem

NO中保存的持久1000=游戏中1点持久,20000=20点持久.

相关检测脚本命令:EQUAL?CheckTextList

例如: 实现装备拆解功能.

```
(@ReclaimItem)
```

```
[@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
```

```
#ELSESAY
```

```
请放入<圣战戒指><天尊戒指><法神戒指>
```

拣物品触发

功能：挂机命令

格式:ISDUPMODE (0或空时检测所有对象，1只检测人物)

范例地址：挂机范例脚本

Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

指定怪物直接爆物品

[@main]

#ACT

;可以指定怪物直接爆物品，如果没有攻击目标，就以自己的坐标爆物品，如果有攻击的目标，就会以攻击的目标的坐标爆物品

;ScatterBagItems 怪物名称 爆率倍数(实际倍率=当前设置的值除以100 需要在M2里开启 选项-功能设置-其他控制(1)里开启爆率倍数才能生效)

ScatterBagItems 红野猪 100

按地图列表移动

功能:

先设定每一张地图停留的地间，再把地图列表添加一下，人物会从第一张地图开始一张一张移动到最后一张

例子:

```
[@Test]
#IF
#ACT
batchDelay 1 ;{暂停时间}
addbatch B102 ;步进地图名1
addbatch B103 ;步进地图名2
addbatch B104 ;步进地图名3
addbatch B105 ;步进地图名4
addbatch B106 ;步进地图名5
addbatch B107 ;步进地图名6
batchmove ;开始从第一个步进地图移动到最后一个步进地图(这里是6)
```

排序人物自定义变量[!]

功能：排序人物自定义变量。
格式：`SortHumVarToListEx 变量名 变量路径 排序模式(0,1) 保存路径 保存模式(0,1)`
说明：排序模式 0=升序,1=降序

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

排序在线人物自定义变量[!]

功能：排序在线人物自定义变量。
格式：`SortHumVarToList()` 变量名 保存路径 排序模式(0,1) 名字路径
说明：排序模式 0=升序,1=降序
名字路径在排序后只保存人物名字不保存人物变量。
注意：此脚本命令只排序在线人物的变量

升序排序人物变量QQQQ:
[@main]
#IF
#ACT
SortHumVarToList QQQQ ..\QuestDiary\测试.txt 0

升序排序人物变量QQQQ,单独保存人物名字:
[@main]
#IF
#ACT
SortHumVarToList QQQQ ..\QuestDiary\测试.txt 0 ..\QuestDiary\测试1.txt

排序行会在线人数

按在线人数排序，导出行会名称
SortGuildToList 导出文本路径 排序模式(0,1) 保存模式(0=只有行会名称,1=以冒号分割 行会名称:在线人数)
;示例
SortGuildToList ..\QuestDiary\行会名称.txt 0 0

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

探测怪物

功能:

探测地图怪物的坐标，最多显示100个
PROBEMON 地图名称 怪物名称 字体颜色 背景颜色 信息(必须包含“%X %Y”这两个，否则会报错) 探测到的数量

例子:

```
[@Test]
#IF
#ACT
PROBEMON 0 稻草人 249 255 在比奇省寻找到稻草人位置({%X:{%Y|251:248}}) N100
SENGMSG 6 探测到<$STR(N100)>个稻草人
```

播放人物效果**PLAYEFFECT**

格式: **PLAYEFFECT** **WIL**文件序号 开始图片数 播放图片张数 播放次数 播放速度(毫秒) 绘制模式(0特效绘制, 1普通绘制) X Y 播放顺序(0角色上面 1角色下面)

支持怪物

WIL文件序号是在**M2**里编辑好的, 详见**M2-查看-列表信息二-WIL**资源

```
[@main]  
#ACT  
PLAYEFFECT 0 0 10 1 300
```

清空**PLAYEFFECT**播放的特效

```
[@测试]  
#ACT  
CLEARPLAYEFFECT
```

播放窗口特效PlayWindowEffect

PlayWindowEffect 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(0:NPC对话框 1:NPC对话框2 2:人物包裹窗口 3:人物装备窗口 4:查看目标装备窗口 5:英雄包裹窗口 6:英雄装备窗口 7:血球聊天框左边的窗口 8:聊天框窗口 9:聊天框右边的窗口)
参数2(0~7共8个效果)

参数3(WII序号)

参数4(开始图片序号)

参数5(结束图片序号)

参数6(播放间隔速度,毫秒)

参数7(播放次数,0表示无限次)

参数8(微调坐标X)

参数9(微调坐标Y)

参数10(有两个参数使用"|"隔开,绘制模式(0,1)是否在最上层绘制(0,1),例如: 1|1)

[@PlayWindowEffect]

#ACT

PlayWindowEffect 0 0 0 10 20 100 1 0 0 1|1

播放网络MP3

说明：播放网络上的MP3文件，或者本地MP3文件。
格式：**PlayMP3** <http://www.d3dm2.com/123.mp3>
注意：如果是本地文件会自动搜索客户端Music目录中同名文件。

```
[@main]
#IF
#ACT
PlayMusic 100.MP3
```

2023年去掉Music文件夹限制，可以放**wav**文件夹

格式：**PlayMusic** 文件位置 循环次数 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)
[@main]
#IF
#ACT
PlayMusic Wav\100.MP3 1 0

播放音乐

格式: playsound 文件位置 循环次数 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)

```
[@main]  
#ACT  
PLAYSOUND Wav\1.wav 1 0
```

收回OK框中的物品

格式: TAKEDLGITEM

例:

```
[@main]  
#ACT  
TAKEDLGITEM
```

例:

```
[@main]  
#ACT  
OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)
```

;打开可以放物品的对话框，也就是装备修理或出售物品的那个对话框
OPENUPGRADEDLG 装备升级(显示的名称)

;收回OK框中的物品
TAKEDLGITEM

;返回OK框中的物品到包裹
RECLAIMITEM

点击OK键后触发字段[@UpgradeDlgItem]

```
[@UpgradeDlgItem]  
#SAY  
OK框中物品的名称:<$DLGITEM.NAME>\nOK框中物品的StdMode:<$DLGITEM.STDMODE>\nOK框中物品的持久:<$DLGITEM.DURA>\nOK框中物品的最大持久:<$DLGITEM.DURAMAX>\n<升级/@升级>\n
```

```
[@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)

改变人体颜色

格式: SETBODYCOLOR 颜色(0~255)255时清除颜色 改变时长(秒)

```
[@main]  
#ACT  
SETBODYCOLOR 253  
H.SETBODYCOLOR 253
```

改变人物对怪物对其他人物的最终伤害倍数

注：QF触发[@AttackDamage]可继续ChangeDamageValue调整最终伤害值

命令：
ChangeDamage 参数1 参数2 参数3

参数详解：

参数1=0=全部,1=玩家,2=怪物
参数2=威力倍数(威力倍数默认100 除以100 = 真实倍数, 如200表示2倍)
参数3=持续时间(秒)-1=在线一直有效

到时间后触发QFunction-0.txt [@ChangePowerTimeOutX]

例：
[@main]
#ACT
ChangeDamage 1 200 120
ChangeDamage 2 500 180
SendMsg 5 你对杀怪物的最终伤害为5倍, 持续3分钟! 对人物的最终伤害为2倍, 持续2分钟! 时间到后同时触发[@ChangePowerTimeOut1] 和 [@ChangePowerTimeOut2]
QFunction-0.txt
[@ChangePowerTimeOut1]
#act
sendmsg 6 你对人物的倍攻已恢复正常！！！
[@ChangePowerTimeOut2]
#act
sendmsg 6 你对怪物的倍攻已恢复正常！！！

改变人物攻击模式

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

改变人物状态

格式: MAKEPOSITION 类型(0-5,0和1是绿毒和红毒 5是麻痹 12冰冻 13蛛网 其他无效) 时间(秒) 威力

例:

```
[@main]
#ACT
MAKEPOSITION 5 10 10
#SAY
你被麻痹了
```

```
[@main]
#ACT
MAKEPOSITION 12 10
#SAY
你被冰冻了
```

```
[@main]
#ACT
MAKEPOSITION 13 10
#SAY
你被蛛网缠绕
```

改变人物颜色状态

功能：
改变人物状态.

说明： **TestStatus** 此命令可在M2自定义修改为你需要的命令

示例：
TestStatus 0 0 (参数0为状态类型、参数2为时间 -1为清空所有颜色) 第三个参数,1= 提示, 0= 不提示
状态类型颜色： 1 红色 2 蓝色 3 黄色 4 紫色 5 麻痹 8 隐身 11 盾

```
[@main]
#IF
#ACT
Gmexecute TestStatus 5 1
```

改变宝宝名字颜色

功能：改变人物宝宝名字颜色。

格式：**ChangeSlaveNameColor** 宝宝名字 颜色(0-255)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

改变指定行会的掌门人

改变行会掌门人

```
[@changeguildmaster]
#IF
#ACT
ChangeGuildMaster 华山派
#SHY
```

贡献,你现在是华山派掌门人了.

改变物品的持久

功能: 修改指定位置装备的当前最大持久.

格式: ChangeItemDura

参数1: 装备位置(0-12)

参数2: 操作符(+,-,=)

参数3: 持久(0-65535)

参数4: 当前持久大于最大持久时是否改变当前持久等于最大持久(0-1)

参数5: 是否修改最大持久(0表示为当前持久 1为修改最大持久)

例子:

```
#IF  
#ACT  
ChangeItemDura 0 - 1000  
#SAY  
你的物品当前持久降低1点.
```

```
#IF  
#ACT  
ChangeItemDura 0 - 1000 0 1  
#SAY  
你的物品最大持久降低1点.
```

改变用户模式

功能:

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),定身,流星火雨N段伤害,恢复类药品的恢复量

//格式: ChangeModeEx 模式(1-29) 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

//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

//20 吸血

//21 吸蓝

//22 隐身(类似隐身戒指)

//23 复活

//24 破复活

//25 定身 禁止移动

//26 无视战斗状态

//27 调整流星火雨伤害段数 参数3=(0~10, 0为恢复为引擎默认)

//28 调整恢复类药品的恢复量 参数3= 万分比参数4写0=缓回药, 1=速回药 比如金创药恢复量提升20% 参数3写2000 参数4写0

//29 调整施毒术额外伤害 参数3=(额外数值, 0为清除)

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 5 60 20

#SAY

60秒之内攻击力增加20点.

[@Main]

#ACT

ChangeModeEx 11 10 3

SENDMSG 6 你被禁锢10秒

ChangeModeEx 12 10 5 3

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

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

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

SENDMSG 6 护身, 有效10秒

ChangeModeEx 19 10 100

SENDMSG 6 护身, 有效10秒, 掉蓝比例为设置值除以100

ChangeModeEx 20 10 100 50

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), 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 50

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), 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

SENDMSG 6 一个小时內可以复活3次

ChangeModeEx 24 3600

SENDMSG 6 一个小时內可以破复活

ChangeModeEx 25 10

SENDMSG 6 被定身, 时长10秒

ChangeModeEx 26 10

SENDMSG 6 10秒内无视战斗状态限制

改变衣服翅膀效果

改变人物衣服翅膀效果

说明:客户端需要有 **HunEffect.wil**

ChangeDressEffect

参数1:= 翅膀

参数2:= 绘制模式(0特效绘制, 1普通绘制)

参数3:= 0衣服 1勋章 2024年9月25日以后引擎支持

#IF

#ACT

ChangeDressEffect 3

文本命令兼容老GOM模式

64位引擎修改以下文本命令兼容老GOM模式（OLDMODE）新GOM的文本支持内存高速LoadFileToMemory，通区模式、多区同时读写丢失txt内容等等问题，建议使用新GOM模式
大服人多可使用LoadFileToMemory LoadFileToMemoryEx将文本加入高速模式，也可以使用OLDMODE切换为老GOM模式，解决读写大文本卡顿的问题
大部分是爆物品触发或捡取触发里，加入了脚本记录装备的功能导致的，每爆或捡取一个装备，脚本就记录下来，记录的文本很快就变的很大，频繁读写硬盘就会卡

GetListString 参数5已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GETRANDOMINETEXT 参数3=0随机抽取 -1指定行，参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

AddTextListEx 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GetRandomText 命令同GETRANDOMINETEXT一样

IncFileList 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GetRandomTexts 参数5已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GuildSaveToList 此命令使用不频繁，忽略

SortGuildToList 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GetStringPosEx 参数5已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckContainsTextList 参数3已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckContainsTextListEx 参数3已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

GetStringPos 参数3已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckTextList 文件位置 字符串 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckTextList 文件名 检测字符串1 检测字符串2(可为空) 参数4=新老模式 注：当参数4不为空时，字符串2可用" 或 "" 表示空

例子：CHECKTEXTLIST..\\QuestDiary充值系统\\10元卡号.txt <\$STR(\$S2)>" OLDMODE 表示老模式检测

AddTextList 文件位置 字符串 字符串2 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

DelTextList 文件位置 字符串 字符串3 参数4已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

如果第3个参数为空，又要指定第4个参数，将第3个参数设置为" 或 "" 表示空

如果第3个参数不想填，又想填第四个参数，就把第3个参数设置为" 或 "" 表示空

CheckNameList 参数2已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckAccountList 参数2已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckIPList 参数2已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

CheckGuildList 参数2已支持OLDMODE 老模式支持绝对路径

新游戏点 [1]

新游戏点

检测命令 **CHECKGAMEGOLDEX** 检测符(<,>,=) 值
操作命令 **GAMEGOLDEX** 操作符(+,-,=) 值
显示变量 <\$GAMEGOLDEX>

新的装备改名

功能: 新的装备改名

格式: **ChangeItemName** 物品位置(0-28,30-47) 名字

装备位置代码:

0 盔甲

1 武器

2 照明物

3 项链

4 头盔

5 右手镯

6 左手镯

7 右戒指

8 左戒指

9 护身符

10 腰带

11 鞋子

12 宝石

13 斗笠

14 军鼓

15 马牌

16 盾牌

17 时装衣服 时装12个

18 时装武器

19 时装项链

20 时装头盔

21 时装左手镯

22 时装右手镯

23 时装左戒指

24 时装右戒指

25 时装勋章

26 时装腰带

27 时装鞋子

28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

```
#IF  
#ACT  
ChangeItemName 1 新名字
```

星期脚本案例

功能：DAYOFWEEK 测试星期(MON|TUE|WED|THU|FR|SAT|SUN)

例子一：

```
[@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！
```

例子二：

```
#CALL [功能设置\每日变量.txt] @每日变量
```

```
[@每日变量]
{
#if
dayofweek sun
check [421] 0
#act
reset [421] 7
set [421] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
MOV U29 10000000
```

```
#if
dayofweek mon
check [422] 0
#act
reset [421] 7
set [422] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
```

```
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
MOV U29 10000000
```

```
#if
dayofweek tue
check [423] 0
#act
reset [421] 7
set [423] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
MOV U29 10000000
```

```
#if
dayofweek wed
check [424] 0
#act
reset [421] 7
set [424] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
MOV U29 10000000
```

```
#if
dayofweek thu
check [425] 0
#act
reset [421] 7
set [425] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
MOV U29 10000000
```

```
#if
dayofweek fri
check [426] 0
#act
reset [421] 7
set [426] 1
;会员每日奖励
reset [91] 5
;每日烤火
MOV U15 7200
SET [431] 0
SET [432] 0
;元素深渊副本
SET [166] 0
SET [167] 0
;BOSS之家次数
;MOV U7 10
;每日免费副本次数
MOV U8 10
;新手行动奖励
set [161] 0
set [162] 0
set [163] 0
set [164] 0
set [165] 0
```

```
MOV U29 10000000  
#if  
dayofweek sat  
check [427] 0  
#act  
reset [421] 7  
set [427] 1  
;会员每日奖励  
reset [91] 5  
;每日烤火  
MOV U15 7200  
SET [431] 0  
SET [432] 0  
;元素深邃副本  
SET [166] 0  
SET [167] 0  
;BOSS之家次数  
;MOV U7 10  
;每日免费副本次数  
MOV UB 10  
;斩首行动奖励  
set [161] 0  
set [162] 0  
set [163] 0  
set [164] 0  
set [165] 0  
MOV U29 10000000  
}
```

显示一个放大的虚影

功能：显示一个放大的虚影

SHOWPHANTOM 参数1(任意字符,不能为空) 参数2(任意字符,不能为空) 参数3(任意字符,不能为空) 参数4(任意字符,不能为空) 参数5(任意字符,不能为空) 参数6(透明度(0~255)) 参数7(任意字符,不能为空) 参数8(任意字符,不能为空) 参数9(时间(秒)) 参数10(任意字符,不能为空)

=====BUFF=====

[@人物放大]

#ACT

SHOWPHANTOM ***** 120 ** 10 *
SENDMSG 6 人物放大透明度120,10秒后恢复正常

显示倒计时信息提示

功能：

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 跳转字段

```
[@测试]
#if
#act
SENDDELAYMSG 你的礼物在%s后到达 300 255 0 @给礼物
[@给礼物]
#ACT
GVE 布衣(男)
```

300秒倒计时结束后会执会当前脚本文件里的[@给礼物]段

设置技能快捷键

(M2-选项-功能设置-技能魔法-开启技能CD显示)

显示技能CD时间，并且有动画显示，动画素材在必备补丁(NewopUI.Pak)的1630~1689

可以到人物属性框，技能界面拖动技能按钮到屏幕上

也可以使用脚本命令直接设置

ShowScreenMagicTime 技能名称 XY 快捷键(值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8, 0表示不改变快捷键) 是否可以拖动(0可以 1不可以)

[@显示技能CD]

#ACT

SHOWSCREENMAGICTIME 烈火剑法 100 100 0 1

SHOWSCREENMAGICTIME 逐日剑法 140 100 0 0

显示验证码窗口

格式: SHOWGAMEVALIDATEDLG 模式(0自己 1当前地图 2全服人物)

[@显示随机验证码窗口]

#ACT

SHOWGAMEVALIDATEDLG 0

[@显示自定义验证码窗口]

#ACT

SHOWGAMEVALIDATEDLG 0

[@ValidateOK]

输入正确

[@ValidateFail]

输入错误

更换性别

功能:

更换性别。

格式:

CHANGEGERDER 性别(男 0 女 1)

```
=====
```

```
[@oman]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
CHANGEGERDER 0
```

```
#SAY
```

```
呵呵，你已经变成一位猛男了。\\
```

```
[@owoman]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
CHANGEGERDER 1
```

```
#SAY
```

```
呵呵，你已经变成一位淑女了。\\
```

转换职业

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。
=====
```

更改头发类型

功能:

更改头发类型

格式:

```
;=====
[@ChangeHair]
#f
#act
HAIRSTYLE 0
#say
你的头发已更改
=====
```

更改人物颜色

功能:

更改人物颜色。

格式:

CHANGENAMECOLOR 颜色代码(0-255)

```
;=====
;设置人物的名称颜色
[@changeexp0]
#IF
#ACT
CHANGENAMECOLOR 2
#SAY
你的颜色已改变。
=====
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 功能操作命令 >

杀死人物

功能:

杀死人物.

格式:

CLEARPASSWORD

```
=====
;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
=====
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

杀死人物的宝宝

说明:把自己的宝宝杀死.

格式:**KILLCALLMOB** 名字 数量 方式(0杀死会触发脚本 1直接消失不会触发脚本)

```
#IF  
#ACT  
KILLCALLMOB 神兽  
#SHY
```

你的神兽已经死亡.

```
#IF  
#ACT  
KILLCALLMOB 白野猪 2
```

杀死地图中的怪物

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)**
说明：地图=Self时表示当前地图。

例子：

```
[emain]
#IF
#ACT
RandomKillMon Self 稻草人 5
```

查看动态地图链接点

说明：查看使用**AddMapRoute**设置的动态链接点。

格式：**GetMapRouteInfo** 链接标示 查看方式(0-1) 坐标X 坐标Y

例子：查看地图链接点

```
[MapViewRoute]
#IF
#ACT
;查看链接坐标,参数2等于0查看连接地图,等于1查看待连接地图.
GetMapRouteInfo 1 0 A0 G0 G1
GetMapRouteInfo 1 1 A1 G2 G3
SendMsg 5 [地图<$STR(A0)>坐标:<$STR(G0)>:<$STR(G1)>]->[地图<$STR(A1)>坐标:<$STR(G2)>:<$STR(G3)>]
```

永久增加人物属性点

功能:

永久增加人物属性点。(支持英雄)

格式:

USEBONUSPOINT 属性位置 (1-14) 控制符 (+,-,=) 点数

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 14-吸收伤害

=====

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 1 + 20

SENDMSG 7 攻击力增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 2 + 20

SENDMSG 7 魔法力增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 3 + 20

SENDMSG 7 道术力增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 4 + 20

SENDMSG 7 防御力增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 5 + 20

SENDMSG 7 魔防力增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 6 + 20

SENDMSG 7 生命值上限增加20点

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 7 + 20

SENDMSG 7 魔法值上限增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 8 + 20

SENDMSG 7 准确增加20点.

[@Main]

#ACT

USEBONUSPOINT 9 + 20

SENDMSG 7 躲避增加20点.

=====

添加行会成员

功能:

添加行会成员。

格式:

AddGuildMember 行会名称 人物名称

```
;=====
[@Test]
#if
#act
AddGuildMember 测试行会 <$USERNAME>
#say
你已经成功加入[测试行会]行会中
=====
```

清空PLAYEFFECT播放的特效

清空PLAYEFFECT播放的特效

[@测试]
#ACT
CLEARPLAYEFFECT

清空变量

功能:

[清空变量](#).

格式: **ClearVar** 变量名 数量

示例:

```
[@main]  
#ACT  
ClearVar $0 5  
SENDMSG 6 $0-$4全部清空
```

清空技能CD

ClearSkillWaitTime

参数1= 技能ID

参数2= 是否立即可按键施放(0默认(三职业技能), 1为烈火、野蛮冲撞、龙影剑法、雷霆剑法、逐日剑法、开天斩)

注意: 参数2 =2时, 按键可立即施放, 内挂自动技能[自动开天、烈火、逐日]勾选的立即执行施放

;示例

[@main]

#ACT

ClearSkillWaitTime 26

sendmsg 6 可以使用烈火剑法了

清除 SendCenterMsg DelayGoto

```
[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO
sendmsg 6 DELAYGOTO延迟时清除
```

```
[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO 1
sendmsg 6 SendCenterMsg倒计时清除
```

清除人物的仓库密码

功能:

清除人物的仓库密码

格式:

CLEARPASSWORD

```
;=====
;设置人物的名称颜色
[@clearpassword]
#IF
#ACT
CLEARPASSWORD
#SAY
你的仓库密码已清除。
=====
```

清除人物转生

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]
#F
#ACT
RestRenewLevel
=====
```

清除列表内容

清除列表内容

脚本功能:

清除列表内容

命令格式:

CLEARNAMELIST namelist.txt

```
=====
;清除列表
[@Clearnamelist]
#IF
#ACT
CLEARNAMELIST namelist.txt
#SAY
列表已被清除
=====
```

清除地图物品

功能:

清理地图上指定名字的物品.

格式:

CLEARITEMMAP 地图 XY 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。

清除宝石升级属性

功能: 清除使用宝石升级的装备属性.
格式: **ClearStoneUpgrade** 位置(0-14)
注意: 此命令不区分极品和普通装备,清除时所有属性都将消失.

例子:
[emain]
#IF
#ACT
ClearStoneUpgrade 0

清除屏幕特效

清空SCREENEFFECT播放的特效

SCREENEFFECT (0自己 1所有人)

[@测试]

#ACT

CLEARSCREENEFFECT

清除延时移动

功能:

清除延时移动

格式:

BREAKTIMERECALL

=====

```
[@Test]  
#If  
#Act  
BREAKTIMERECALL  
#Say  
延时移动已清除
```

=====

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

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 刷怪模式

例子:

```
#ACT  
CLEARMAPMON D717  
#say  
<返回/@main>
```

参数1=-1时清理所有地图怪物 (EnvirNoClearMonList.txt内怪物不清理)

参数2=1时 不刷怪模式 =2时 恢复刷怪模式= 0时 和以前效果一样

可以随意写个地图编号 达到暂停游戏刷怪的目的

比如

暂停刷怪
CLEARMAPMON 4 1

恢复刷怪
CLEARMAPMON 4 2

清除结婚信息

清除结婚信息

```
;=====
[@delMarry]
#if
DELMARRY
#say
你的结婚信息已清除
=====
```

物品关联命令 **LINKPICKUPITEM**

LINKPICKUPITEM脚本命令

功能：可以对物品进行关联，该命令扔触发里[@DropItemX] [@PickUpItemX] [@TakeOffX] [@ScatterBagItems]

[@DropItem0]

#IF

#ACT

LINKPICKUPITEM

;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

;修改该物品的名称颜色

CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改物品星星数量

CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

[@PickUpItem0]

#IF

#ACT

LINKPICKUPITEM

;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

;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

[@ScatterBagItems]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

SENDMSG 6 你杀了人了:【<\$CURRRTARGETNAME>】，这个人包裹里爆出物品

#ELSEACT

SENDMSG 6 你杀怪了:【<\$CURRRTARGETNAME>】，这个怪物爆出物品

#IF

#ACT

LINKPICKUPITEM

;支持用命令链接命令，用脚本命令对当前爆出的物品操作或检测

物品添加标记

物品标记 物品标识

位置介绍:(-1时是OK框中的装备, 0-47时是穿在身上的装备)

检测标记格式:CheckItemFlag 装备位置 标识(1-16)

添加标记格式:SetItemFlag 装备位置 标识(1-16) 状态(0,1) 0或为空=清除 1=添加

[@检测标记]

#IF

CheckItemFlag 0 16

#ACT

SENDMSG 6 你的衣服有16的标识

BREAK

[@添加标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16 1

SENDMSG 6 你的衣服添加了16标识

[@清除标记]

#IF

#ACT

SetItemFlag 0 16

SENDMSG 6 你把衣服清除了16标记

特修装备

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。

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

ActRepairAll

该命令是操作命令, 不会扣金币

;特修装备

```
[@Test]
#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.
```

特修身上装备

在物品规则列表中限制物品的不会被修理

```
#IF  
RepairAll  
#SAY  
你的装备修好了。  
#ELSE SAY  
你是不是没有钱啊..
```

百分比计算

百分比计算1 格式: PERCENT N1 N2 N3 即 $N1=(N2/N3)*100$

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
Mov N2 10
Mov N3 100
PERCENT N1 N2 N3
SENDMSG 1 百分比 :<$STR(N1)>
```

取数值的百分比方式2

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(NO)>
```

Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

百分比切割

DelMonHp

参数1=百分比或切割值

参数2=0:以当前HP的百分比 1:以参数1的值切割 2:以最大HP的百分比 3:以最大HP的千分比 4:以最大HP的万分比

参数3=0不判断嘲讽 1判断嘲讽过的怪才切割

参数4=0都切割 1:本次切割只切割角色 2:本次切割只切割英雄 3:本次切割只切割怪物

参数5=分母基数(<=100等于100) 注意: 参数2=2百分比时有效

参数6=是否播放切割动画(空或0不播放,1播放)

参数7=死亡模式(0=正常攻击模式, 1=直接掉血模式切割的人物死亡不会有PK值切割的怪物死亡爆的物品所有人都能捡取)

例子1:

```
#ACT  
;本次切割只切割怪物10点HP  
M.DELMONHP 10 1 0 3
```

例子2:

```
#ACT  
;本次切割只切割人物当前血量百分之8  
M.DELMONHP 8 0 0 1
```

例子3:

```
#ACT  
;本次切割只切割人物当前血量千分之8  
M.DELMONHP 8 0 0 1 1000
```

禁止小退

[@SoftClose]

;配合禁止小退命令，可以禁止人物小退

;“DIABLESOFTCLOSE”该命令只能在[@SoftClose]下使用，其他地方无效

DIABLESOFTCLOSE

变量数据传递MOVEX

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 <$USERNAME>  
SENDMSG 6 S2使用的是神话这个人物的，<$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
```

禁止骑马

在骑马触发里使用

```
[@OnHorse]  
#ACT  
HORSERIDINGBAN  
SENGMSG 6 禁止骑马
```

秒数转为字符时间格式

秒数转为字符时间格式

格式: DecodeSecTime 参数1(需要转化的秒数 支持变量) 参数2(返回转换后的结果到字符变量) 参数3(可不写参数3, 返回转换后的第2种结果到字符变量)

脚本范例:

;秒数分钟数转为时间格式, 方便玩家快速理解活动倒计时等

[@main]

#ACT

MOV G99 2880

DecodeSecTime <\$STR(G99)> S1 S2

sendmsg 6 秒数= <\$STR(G99)> 转换后: 参数2= <\$STR(S1)> 参数3= <\$STR(S2)>

游戏中参数2效果: 0天0小时48分0秒 参数3效果: 48分0秒

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

秒杀保护 防秒杀

ProtectHP 检测可以保护血量或血量的百分比最低值 秒杀时设置的血量或血量百分比 时间（秒） 是否是百分比(1是 0不是)

[@防秒杀百分比]

#act

ProtectHP 90 10 360 1

SENDMSG 6 该脚本的意思是，你的血量在大于等于**90%**的情况下，如果有人可以一刀秒杀你，你不会被秒杀，而是把你的血量降低到**10%**，并且触发**QF**字段**[@ProtectHP]**，有效期**360**秒

[@防秒杀]

#act

ProtectHP 100 10 360 0

SENDMSG 6 该脚本的意思是，你的血量在大于等于**100**的情况下，如果有人可以一刀秒杀你，你不会被秒杀，而是把你的血量降低到**10**，并且触发**QF**字段**[@ProtectHP]**，有效期**360**秒

QF触发

[@ProtectHP]

#ACT

防秒杀保护成功

移动到回城点

功能:

移动到回城点

使用方法:

[@main]

#if

#act

GoHome

#say

你已经回城了

移动怪物到新坐标

功能：移动指定坐标的怪物到新的位置。

格式：**MoveMonToPos** 怪物 地图 老坐标X 老坐标Y 新坐标X 新坐标Y

例子：

```
#IF  
CheckRangeMonCountEx K004 51 43 魔王弓箭手 > 0  
#ACT  
MoveMonToPos 魔王弓箭手 K004 51 43 48 47
```

移动某地图全部人物到另外一个地图

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  
#SAV
```

地图0中的人物已经全部移动到地图3中.

穿人模式

功能：改变当前人物的穿人，穿怪模式。
格式：**THROUGHHUM** 模式 时间(秒)
模式：[-1=恢复/0=穿人穿怪/1=穿怪/2=穿人]

```
#IF  
#ACT  
ThroughHum 1 60  
SendMsg 5 60秒之内可随意穿怪.
```

累加行会所有在线成员的个人变量

累加行会所有在线成员的个人变量
AddGuildHumVar 行会名称 需要累加的变量(N等数字变量) 累加结果保存变量

;示例
ADDGuildHumVar 兄弟团 U20 N\$统计总数
sendmsg 7 兄弟团中的所有在线成员的U20变量累加合计为<\$STR(N\$统计总数)>

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

练习技能

练习技能

功能:

脚本增加技能。

格式:

ADDSKILL 技能名称

```
;=====
;增加技能
[@addskill]
#IF
#ACT
ADDSKILL 雷电术
#SAY
你已经练习雷电术了。
=====
```

相关命令:

删除技能: DELSKILL

检查技能: CHECKSKILL

删除非本职业所有技能: DELNOJOBSKILL

删除所有技能: CLEARSKILL

给予带绑定状态装备

功能:

给予带绑定状态装备。主要方便设置不能配带的装备绑定状态

格式:

格式:CheckItemBind 装备位置(1~28或30~47,1时为OK框中物品)

GiveStateItem 物品名称 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6 项目7(0为正常,1为绑定) 数量) 改名名称(为空时, 不改名)

;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

[@给一个绑定的装备]

#ACT

GiveStateItem 木剑 1 0 0 0 0 0 1 新木剑

SENDMSG 6 给你一个绑定木剑并且禁止扔, 并且把名字改为“新木剑”

装备位置代码:

0 盔甲

1 武器

2 照明物

3 项链

4 头盔

5 右手镯

6 左手镯

7 右戒指

8 左戒指

9 护身符

10 腰带

11 鞋子

12 宝石

13 斗笠

14 军鼓

15 马牌

16 盾牌

17 时装衣服 时装12个

18 时装武器

19 时装项链

20 时装头盔

21 时装左手镯

22 时装右手镯

23 时装左戒指

24 时装右戒指

25 时装勋章

26 时装腰带

27 时装鞋子

28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

给字符串增加空格

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gameofmir引擎长度是13,

如果第二个参数设置1那么实际增加7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).

例子：

```
[@Test]
#IF
#ACT
MOV S10 gameofmir引擎
SetStringBlank <$STR(S10)> 20 0
SendMsg 5 <$STR(S10)>
MOV S10 gameofmir引擎
SetStringBlank <$STR(S10)> 20 1
SendMsg 5 <$STR(S10)>
```

编组地图传送

编组地图传送

GROUPMAPMOVE 地图号 X Y 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) 触发字段(可以为空)

```
[@main]
#if
#act
groupmapmove 3 333 333 1 @groupmapmove

[@groupmapmove]
#if
#act
sendmsg 6 组队传送
```

相关命令:

编组地图随机传送: GROUPMOVE

检查是否为组长: ISGROUPMASTER

编组地图随机传送

编组地图随机传送

GROUPMOVE 地图号 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) 触发字段(可以为空)

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
GROUPMOVE 3 1 @GROUPMOVE
```

```
[@GROUPMOVE]  
#IF  
#ACT  
SENDMSG 6 组队传送
```

相关命令:

编组地图传送: GROUPMAPMOVE

检查是否为组长: ISGROUPLMASTER

脚本修改浑水摸鱼模式

脚本修改浑水摸鱼模式

ChangeSecretMode 参数1 参数2 参数3 参数4

浑水摸鱼模式 进入浑水摸鱼地图QF触发字段 [[@EnterSecretMap](#)]

参数1:

- 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 修改使用这个常量<\$USERNAME>也显示统一名字，如果要显示真实的名称使用常量<\$REALUSERNAME>
- 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
- 64 禁止玩家脱下衣服，武器，组队
- 128 隐藏称号显示和顶戴花翎。隐藏顶戴和称号自己可见自己的
如果要多个功能起作用，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，既是第1参数=22

参数2:有效时间(秒)

参数3:统一名字(参数1有统一名字时有效)

参数4:统一衣服外观(参数1有统一装备外观时有效)

参数5:统一武器外观(参数1有统一装备外观时有效)

[@main]
#ACT

ChangeSecretMode 63 30 神秘人 35 68
SENDMSG 6 浑水摸鱼模式，有效期30秒

注意：统一武器、衣服外观的Shape 需物品数据库有这件Shape编号的装备才可成功外显。

脚本命令刷怪

脚本命令刷怪

格式:

MonGenEx

参数1= 地图文件名称

参数2= X

参数3= Y

参数4= 怪物名称

参数5= 范围

参数6= 数量

参数7= 是否内功怪物(0否, 1是)

参数8= 名称颜色(0~255)

参数9= 国家名称(属于哪个国家的怪物, 没有可以为空)

参数10= 同一个国家玩家是否可攻击怪物(0不可以, 1可以)

最后2个参数是国家怪物设置, 如果没有可以留空

:普通怪刷新 (没有开自动清理无人地图怪物 用此模式即可)

[@main]

#if

#act

MonGenEx 3 330 330 白野猪 12 10 0 255

:设置BOSS模式 怪物名前加* 比如 *稻草人 中间没有空格

[@main]

;地图内一定时间无人时不被系统自动清理

#if

#act

MonGenEx 3 330 330 * 白野猪 12 10 0 255

脚本命令查看他人装备

QueryUserState

参数1 玩家名称，打开玩家状态窗口，类似Ctrl+鼠标右键查看，玩家不在线触发QF: @QueryUserStateFail

脚本命令设置技能威力

设置技能伤害/防御

格式: SetSkillPower 技能ID +/-= 人物伤害增加% 人物伤害增加值 怪物伤害增加% 怪物伤害增加值 防御增加% 防御增加值 时间(秒;-1一直有效)

示范脚本:

```
#act
SetSkillPower 66 = 100 0 100 0 0 0
SENDMSG 6 你的开天斩技能对人物伤害增加为原来的2倍(增加100%), 对怪物伤害为原来的2倍(增加100%)
```

获取技能伤害/防御

GetSkillPower 技能ID 人物伤害增加%(变量) 人物伤害增加值(变量) 怪物伤害增加%(变量) 怪物伤害增加值(变量) 防御增加%(变量) 防御增加值(变量) 时间(变量)

脚本命令释放技能

脚本命令释放技能

脚本命令释放技能 无需蓝药，无需毒符，无需练习该技能(技能数据库里有就可以)，也不受技能的时间间隔限制,可以直接释放技能

releasemagic 参数1 参数2 参数3 参数4 参数5

参数1 释放技能id (能支持自定义技能)

参数2 技能是否是强化技能 0=普通技能 1=强化技能

参数3 技能等级

参数4 技能目标 1=攻击目标 2=自身

参数5 0=或为空的时候，有技能动作 1=无技能动作，战士技能无效

```
[@attack]
#if
#act
releasemagic 26 0 3 1
SENDMSG 6 你的物理攻击触发了一次3级烈火剑法
```

```
[@magicattack]
#if
equal <$CURRUSEMAGICID> 11
#act
releasemagic 33 1 9 1
SENDMSG 6 你的雷电术触发特效攻击，对怪物释放了一次强化九重冰咆哮
```

```
#if
equal <$CURRUSEMAGICID> 11
#act
releasemagic 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
```

脚本性能检测

脚本性能检测，用于检测脚本运行时间，优化脚本性能，找出卡顿的脚本段

```
=====
```

引擎显示脚本毫秒耗时功能：PrintUseTime 参数1(1/2)

1: 表示计时开始

2: 表示计算结束

示例：捡取触发

```
[@PickUpItemEX]
```

```
#if  
#act  
PrintUseTime 1  
  
#if  
NOT ISONMAP 3  
EQUAL NS拾取检测 0  
#act  
MOV NS拾取检测 1  
MOV NS捡去X <$X>  
MOV NS捡去Y <$Y>  
goto @自动拾取  
  
#if  
CHECK [130] 1  
CheckHumBag <$USERNAME> < 30  
EQUAL NS自动回收 0  
#act  
MOV NS自动回收 1  
goto @自动回收
```

```
#if  
#act  
PrintUseTime 2
```

2024年9月30日以后版本支持

引擎显示脚本微妙耗时功能：PrintUseTime 参数1(3/4) 参数2=返回变量

1: 表示计时开始

2: 表示计算结束

返回变量可以是\$S P D M等，字符串变量可显示小数点

示例：捡取触发
[@PickUpItemEX]

```
#if  
#act  
PrintUseTime 3  
  
#if  
NOT ISONMAP 3  
EQUAL NS拾取检测 0  
#act  
MOV NS拾取检测 1  
MOV NS捡去X <$X>  
MOV NS捡去Y <$Y>  
goto @自动拾取  
  
#if  
CHECK [130] 1  
CheckHumBag <$USERNAME> < 30  
EQUAL NS自动回收 0  
#act  
MOV NS自动回收 1  
goto @自动回收  
  
#if  
#act  
PrintUseTime 4 S1  
SENDMSG 7 脚本耗时: <$Str(S1)> 微秒
```

自动一键捡取物品

自动一键捡取物品，引擎-查看-列表信息二-内挂捡取 物品的一键捡取勾选的该命令才可以捡取成功 玩家内挂里物品的自动捡取也要勾上才能捡取

如果是假人使用一键自动捡取，引擎-查看-列表信息一允许捡取列表里 加入的列表的物品才能一键自动捡取

引擎有两个自动捡取脚本“PICKUPITEMS”这个命令使用一下捡取一次

“StartPickUp”这个命令使用后就开始自动捡取。除非使用“StopPickUp”才会停止自动捡取，以下两种方式任选一个就可以

一键捡取脚本(1):

这一种性能更好点，使用简单，不容易造成卡顿

```
;启动一键捡取  
StartPickUp 时间(为空为永久，单位分钟)  
;停止一键捡取  
StopPickUp
```

需要到M2-选项-功能设置-自动捡取-勾选自动捡取

```
[@main]  
#ACT  
StartPickUp  
sendmsg 6 一键捡取开启成功  
  
[@main]  
#ACT  
StartPickUp 5  
sendmsg 6 一键捡取开启成功，有效时间5分钟  
  
[@停止一键捡取]  
#ACT  
StopPickUp  
sendmsg 6 一键捡取已经关闭
```

一键捡取脚本(2):

PICKUPITEMS X Y 范围(不能超过20) 是否按照(M2-查看-列表信息二-内挂捡取) 设置的捡取(1按照设置的捡取 0捡取所有物品) 人物死亡爆的物品是否捡取(0捡取， 1不捡取)

可以在杀怪触发里使用，或者做个自定义技能，使用该自定义技能来触发这个命令

这个命令使用一下捡取一次，需要不停的触发该命令，或者在定时器里使用

```
;杀怪触发里  
  
[@KillMon]  
#ACT  
MOV N200 <$KILLMONX>  
MOV N201 <$KILLMONY>  
;可以延时2秒在去捡取，让物品爆到地面上，如果不延时，会直接进包裹，地面上看不见  
DELAYGOTO 2000 @自动捡取  
  
[@自动捡取]  
#ACT  
PICKUPITEMS <$STR(N200)> <$STR(N201)> 6 1 1
```

带宝宝的服如果需要宝宝打死怪也触发拾取，脚本如下

```
;杀怪触发里  
<$KILLMONXEX> 人物和宝宝杀死怪物的X坐标  
<$KILLMONYEX> 人物和宝宝杀死怪物的Y坐标
```

```
[@KillMon]  
#ACT  
MOV N200 <$KILLMONXEX>  
MOV N201 <$KILLMONYEX>  
;可以延时2秒在去捡取，让物品爆到地面上，如果不延时，会直接进包裹，地面上看不见  
DELAYGOTO 2000 @自动捡取  
  
[@自动捡取]  
#ACT  
PICKUPITEMS <$STR(N200)> <$STR(N201)> 7 1 1
```

自动寻路

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
```

自动穿取装备

功能:

自动穿取装备。

格式:

穿装备 TakeOnItem 装备名称 位置(0-16)
脱装备 TakeOffItem 位置(0-16)

;=====

物品位置:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

;=====

;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。

;=====

自动穿戴装备

功能:自动穿背包中的装备

装备位置:

衣服	= 0;
武器	= 1;
项链	= 2;
项链	= 3;
头盔	= 4;
左手镯	= 5;
右手镯	= 6;
左戒指	= 7;
右戒指	= 8;
护符	= 9;
腰带	= 10;
鞋子	= 11;
宝石	= 12;

```
#IF  
CheckLevelEx > 1  
#ACT  
Give 怒斩 1  
AutoTakeOnItem 怒斩 1
```

自动穿装备和取装备

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(0-16)

;自动脱装备
AutoTakeOffItem 位置(0-16)

物品位置:

=====

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗篷
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

=====

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自动行走

功能:

自动行走 AUTOGOTOXY 地图名称 X坐标 Y坐标

例子:

```
[@Test]
#IF
#ACT
AUTOGOTOXY 3 330 330
```

自定义变量功能

功能:

自定义变量功能，不再受固定几个变量限制

使用方法:

三个步骤：

- 1、首先要声明变量
- 2、读取变量
- 3、保存变量

该变量支持增加、减少、脚本查看、检查大小等功能，该功能的开发突破了变量使用限制，利用该变量可制作出超强功能脚本。

脚本样例：

```
=====
```

```
<声明变量>[@newvarInteger]<br/>
<查看变量>[@viewvarInteger]<br/>
<读取变量>[@loadvarInteger]<br/>
<保存变量>[@savevarInteger]<br/>
<增加变量>[@calcvarenc]<br/> <检查变量是否大于5>[@checklarge5]<br/>
<减少变量>[@calcvardec]<br/> <检查变量是否小于5>[@checksmall5]<br/>
<检查变量是否等于5>[@checkequal5]<br/>
[@calcvarenc]
#IF
#ACT
CALCVAR HUMAN QQQQ + 5
goto @varcontrol
[@calcvardec]
#IF
#ACT
CALCVAR HUMAN QQQQ - 5
goto @varcontrol
[@checkequal5]
#IF
CHECKVAR HUMAN QQQQ = 5
#ACT
sendmsg 7 等于5
goto @varcontrol
#ELSEACT
sendmsg 7 不等于5
goto @varcontrol
[@checklarge5]
#IF
CHECKVAR HUMAN QQQQ > 5
#ACT
sendmsg 7 大于5
goto @varcontrol
#ELSEACT
sendmsg 7 小于5
goto @varcontrol
[@checksmall5]
#IF
CHECKVAR HUMAN QQQQ < 5
#ACT
sendmsg 7 小于5
goto @varcontrol
#ELSEACT
sendmsg 7 大于5
goto @varcontrol
```

```
[@decInteger]
#ACT
DEC QQQQ 1
sendmsg 7 <$HUMAN(QQQQ)>
goto @varcontrol
[@addInteger]
```

```
#ACT
INC QQQQ 1
sendmsg 7 <$HUMAN(QQQQ)>
goto @varcontrol
[@loadvarInteger]
#IF
#ACT
LOADVAR HUMAN QQQQ VarSave.txt
sendmsg 7 OK
GOTO @varcontrol
```

```
[@savevarinteger]
#IF
#ACT
SAVEVAR HUMAN QQQQ VarSave.txt
sendmsg 7 OK
GOTO @varcontrol
[@viewvarInteger]
#ACT
sendmsg 7 <$HUMAN(QQQQ)>
GOTO @varcontrol
```

```
[@newvarInteger]
#IF
#ACT
VAR Integer HUMAN QQQQ
sendmsg 7 OK
GOTO @varcontrol
[@viewvarString]
<$HUMAN(QQQS)>
```

自定义变量按变量值大小排序

SortVarToList

功能:

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存放到指定列表文件中(制作排行榜用)

格式:

SortVarToList 自定义变量名 自定义变量文件路径 排序后列表的保存路径 降序还是升序(0-1) 保存格式(0-1)为0时只保存人物名,为1时: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
```

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[@ButtonClickedX]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查看对称号 17大地图

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)

自定义采集

采集功能格式:

SHOWPROGRESSBARDLG 时间(秒) 触发字段 提示信息 有动作是否中断(0不中断,1中断) 中断触发字段

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
```

检测采集是否完成

```
#IF
```

```
!SHOWPROGRESSBARDLG
```

```
#ACT
```

```
SendMsg 5 已完成采集, 进度条已结束
```

自定义颜色文字发送

功能说明：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‘`National`’时发送给自己国家的人(使用于国战)，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。

支持的参数： %s(玩家名字) %d(NPC名字) %m(地图名字) %x%y(坐标)
 <\$KILLER>杀死人物的名字 <\$MONKILLER>杀死怪物的名字

范围切割攻击

范围切割攻击是一组命令，单独使用无效，**造成的伤害飘血调用的素材是在在必备补丁NewopUI.Pak 编号： 1490~1541**

SetAttackRange

参数1=X
参数2=Y
参数3= 范围
参数4= 目标类型(0所有 1人物 2怪物)
参数5= 切割类型(0:以当前HP的百分比 1:以MaxHP的百分比 2:以伤害值切割 3:以MaxHP的千分比 4:以MaxHP的万分比)
参数6= 伤害值(如果是百分比，设置值不超过100)
参数7= 地图编号(指定地图触发，留空为脚本执行人物所在地图)

设置攻击目标播放的特效，该命令单独使用无效，使用后需要使用StartAttack脚本命令才会生效，该命令可选，可以不用

SetAttackTargetEffect

参数1=WIL文件序号
参数2=开始图片序号
参数3= 播放图片张数
参数4= 播放速度(毫秒)
参数5= 绘制模式(0特效绘制，1普通绘制)
参数6= X
参数7= Y
参数8= 播放顺序(0角色上面 1角色下面)

设置附加攻击，该命令单独使用无效，使用后需要使用StartAttack脚本命令才会生效，该命令可选，可以不用

SetAttachAttack

参数1 0:红毒 1:绿毒 2:麻痹 3:冰冻 4:推动 5:吸血 6:吸蓝 7:蜘蛛网 8:防御 9:0魔防 10:禁锢
参数2 分别对应参数1的时间或推动格数

使用SetAttackRange设置好了之后，使用这个命令开始攻击，单独使用无效

StartAttack

参数1= 模式(0直接掉血模式切割的人物死亡不会有PK值切割的怪物死亡爆的物品所有人都能捡取，1正常攻击模式)

;以自己的坐标在3范围内，以当前HP血量切割百分之十，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 0 10

;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3

;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack 1

;以自己的坐标在3范围内，以最大血量MAXHP切割百分之十，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 1 10

;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3

;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack 1

;以自己的坐标在3范围内，切割1000血量，切割所有目标，推动目标退3格
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 2 1000

;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 4 3

;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

;以自己的坐标在3范围内，以当前HP血量切割百分之十，切割所有目标，禁锢目标30秒
[@main]
#ACT
SetAttackRange <\$X> <\$Y> 3 0 0 10

;SetAttachAttack该命令可选，可以不用，如果需要附加攻击的，可以使用
SetAttachAttack 10 30

;SetAttackTargetEffect该命令可选，可以不用，如果目标需要特效的，可以使用
SetAttackTargetEffect 0 0 10 300
StartAttack

范围百分比切割

DeIMonHpEx

参数1=百分比或切割值

参数2=0:以当前HP的百分比 1:以参数1的值切割 2:以最大HP的百分比 3:以最大HP的千分比 4:以最大HP的万分比

参数3= 0不判断嘲讽 1判断嘲讽过的怪才切割

参数4=0以自身范围 1以攻击目标范围

参数5= X坐标

参数6= Y坐标

参数7=范围

参数8=0都切割 1:本次切割只切割角色 2:本次切割只切割英雄 3:本次切割只切割怪物

参数9=分母基数(<=100等于100) **注意：参数2=2百分比时有效**

参数10=是否播放切割动画(空或0不播放,1播放)

例子1:

```
#ACT  
;切割自身1格坐标范围的怪物10/100 HP  
DELMONHPEX 10 2 0 0 <$X> <$Y> 1 3
```

例子2:

```
#ACT  
;切割自身1格坐标范围的怪物10/1000 HP  
DELMONHPEX 10 2 0 0 <$X> <$Y> 1 3 1000
```

获取一组不相同的随机数

GetRandomNumbers 最小值 最大值 数量 变量(不输入括号的变量, 非自定义变量, 如:N1) 保存实际获取数量的变量

```
[@MAIN]
#ACT
GetRandomNumbers 100 1000 10 N1 M1
SENDMSG 6 获取10个不一样的随机数, 范围在100到1000之间, 保存在N1~N10变量里, 实际获取到随机数的数量为:<$STR(M1)>
SENDMSG 6 N1=<$STR(N1)>
SENDMSG 6 N2=<$STR(N2)>
SENDMSG 6 N3=<$STR(N3)>
SENDMSG 6 N4=<$STR(N4)>
SENDMSG 6 N5=<$STR(N5)>
SENDMSG 6 N6=<$STR(N6)>
SENDMSG 6 N7=<$STR(N7)>
SENDMSG 6 N8=<$STR(N8)>
SENDMSG 6 N9=<$STR(N9)>
SENDMSG 6 N10=<$STR(N10)>
```

获取人物状态剩余时长

GetValue

参数1: 状态类型 (0=绿毒、1=红毒、2=不能攻击、4=不能移动、5=麻痹、8=隐身、9=神圣战甲术、10=幽灵盾、11=魔法盾、12=冰冻、13=紫毒、14=蛛网、15=护体神盾、16=无极真气)
参数2: 剩余时长 (支持所有变量)

例子: 获取人物被麻痹的剩余时长

```
[@获取麻痹状态]
#IF
#ACT
GetValue 5 N10

#IF
LARGE N10 0
#ACT
SENDMSG 7 你被麻痹中, 剩余时长: <$STR(N10)>
#ELSEACT
SENDMSG 7 你没有被麻痹, 剩余时长: <$STR(N10)>
```

获取全身装备的原始数据字段指定值总和

说明: 获取全身装备的原始数据字段指定值总和

格式:

GetAllDBItemFieldValue 字段名 变量 参数3 是否包含称号 = 0不包括 = 1包括

示例:

```
[@main]
@if
#act
GetAllDBItemFieldValue AC2 N1
SendMsg 6 提示:你身上装备AC2字段值总和共有<$STR(N1)>点!
```

获取包裹里某个物品的数量

获取包裹里某个物品的数量

GetItemsNumber 物品名称 保存变量

获取地图人数

功能说明：获取地图人数

格式：[GetMapHumCount](#) 地图编号 是否包含假人(0不包含假人/1包含假人) 返回变量

```
;例子  
[@main]  
#ACT  
GetMapHumCount 3 1 N1  
Sendmsg 7 当前土城有<$STR(N1)>人
```

如：<\$STR(N1)>无法获取地图号N开头的地图，那么可以将常量更换为：<\$const(n1)>

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

获取宝宝属性

-----获取宝宝属性-----

GetSlaveAbility 参数1 参数2 参数3

参数1 属性类型 1.HP 2,MAXHP 3,AC 4,MAXAC 5,MAC 6,MAXMAC 7,DC 8,MAXDC 9,MC 10,MAXMC 11,SC 12,MAXSC 13,appr(就是宝宝样子) 14,移动速度 15, 攻击速度

参数2 变量 必须是完整格式的整数型变量 比如<\$STR(N88)> <\$STR(N\$宝宝血量)>

参数3 宝宝名字 同名宝宝取第一个宝宝的属性

注意：调整血量时，可以先调整MAXHP，在调整HP即可同步。

获取对面人物的名字

说明：获取对面人物的名字

格式：**GetOppositeHumName** 变量

```
#IF  
#ACT  
GetOppositeHumName S0  
SendMsg 5 你对面的人物是: <$STR(S0)>
```

获取当前宝宝名字和宝宝等级

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5 参数6

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)
参数5： 宝宝的X坐标存取变量(可为空)
参数6： 宝宝的Y坐标存取变量(可为空)
参数7： 宝宝还有多久叛变 秒(可为空)

```
=====[@获取宝宝名字]
#IF
#ACT
GetSlaveInfo 1 S$宝宝名字1 N$宝宝等级1 0 N$宝宝坐标X1 N$宝宝坐标Y1
GetSlaveInfo 2 S$宝宝名字2 N$宝宝等级2 0 N$宝宝坐标X2 N$宝宝坐标Y2
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字1)>--<$STR(N$宝宝等级1)>--<$STR(N$宝宝坐标X1)>--<$STR(N$宝宝坐标Y1)>
SENDMSG 6 <$STR($$宝宝名字2)>--<$STR(N$宝宝等级2)>--<$STR(N$宝宝坐标X2)>--<$STR(N$宝宝坐标Y2)>
```

获取技能快捷键

```
[@获取技能快捷键]  
#ACT  
GetSkillKey 烈火剑法 N1  
;N1值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

获取技能防御和攻击百分比

脚本命令: **GetHumSkillPowerPer** 获取套装属性和装备技能威力物品增加的 技能防御 技能攻击的百分比

参数1=技能ID

参数2=返回防御百分比到变量 支持N P U等变量

参数3=返回攻击百分比到变量 支持N P U等变量

获取指定人物的变量到自己的变量中

获取指定人物的变量 到 自己的变量中：
GetHumVar 对方的名字 对方的变量 自己的变量
GetHumVar S3 <\$MAXAC> S4

```
[@main]  
#act  
GetHumVar S3 <$MAXAC> S4  
SENDMSG 6 你已成功取得对方防御力为<$STR(S4)>
```

获取来源信息

获取来源信息

GETITEMCREATEINFO 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~41时是穿在身上的装备) 变量1(0=没有来源 1GM创建 2NPC创建 3购买的商铺的 4购买的NPC商店里的 5怪物爆的 6系统刷的 7挖矿 8挖的 9宝箱) 变量2(自定义来源信息) 变量3(人物名称) 变量4(怪物名称) 变量5(地图名称) 变量6(时间)

```
[@main]  
#act  
GETITEMCREATEINFO 0 N1
```

```
[@main]  
#act  
GETITEMCREATEINFO 0 N1 S1
```

```
[@main]  
#act  
GETITEMCREATEINFO 0 N1 S1 S2 S3 S4 S5
```

获取某地图怪物数量

格式: **GetMapMonCount** 地图名 是否排除宝宝(0: 不排除, 1: 不排除) 保存变量

示例:

```
[@main]
#ACT
MOV P1 <$const(n3)>
GetMapMonCount P1 0 N1
SENDMSG 6 地图N3一共有<$STR(N1)>个怪物
```

N3默认是个变量, 可以将地图编号N3更换为: <\$const(n3)>

获取物品数据库的字段值

1. 获取物品属性值 支持自定义字段

GetDBItemFieldValue 物品名称 字段名称 保存变量

GetDBItemFieldValue 屠龙 NAME S1

字段名称
IDX
NAME
STDMODE
SHAPE
WEIGHT
ANICOUNT
SOURCE
RESERVED
LOOKS
DURAMAX
HP
MP
AC
MAC
DC
MC
SC
AC2
MAC2
DC2
MC2
SC2
NEED
NEEDLEVEL
PRICE
STOCK
COLOR
OVERLAP
INSURANCEGOLD
INSURANCECURRENCY
VALUE1~VALUE30

获取玩家名字

功能:

取得玩家名字.

格式:

GetUserName 0-99之间的数字,或者范围是0-99之间的数值型变量.

如下将玩家名字放入\$10中

```
#IF  
#ACT  
GetUserName $10
```

获取自定义装备进度条属性值

GetCustomItemProgressbarValue 装备位置 进度条序号(0,1) 获取值类型(0,1,2,3) 变量
获取值类型说明（参数3）：

- 0: 进度条最大值
- 1: 进度当前值
- 2: 进度条当前百分比
- 3: 进度条等级

[@获取武器的第一个进度条的最大值]

#ACT

GetCustomItemProgressbarValue 1 0 0 <\$STR(N1)>

SENDMSG 6 武器第一个进度条的最大值<\$STR(N1)>

[@获取武器的第一个进度条的当前进度值]

#ACT

GetCustomItemProgressbarValue 1 0 1 <\$STR(N2)>

SENDMSG 6 武器第一个进度条的当前值<\$STR(N2)>

[@获取武器的第一个进度条的百分比]

#ACT

GetCustomItemProgressbarValue 1 0 2 <\$STR(N3)>

SENDMSG 6 武器第一个进度条的当前百分比<\$STR(N3)>

[@获取武器的第一个进度条的等级]

#ACT

GetCustomItemProgressbarValue 1 0 3 <\$STR(N4)>

SENDMSG 6 武器第一个进度条的等级<\$STR(N4)>

获取装备镶嵌宝石数量

1.新增脚本命令：获取装备宝石数量
GetItemStoneCount 装备位置 宝石名称(不分名称可用 * 或 all) 变量
2.新增脚本命令：获取身上所有装备宝石数量
GetStoneCount 宝石名称(不分名称可用 * 或 all) 变量

示例：

```
GetItemStoneCount 1 * N10
SENDMSG 6 你的【<$WEAPON>】上面共有宝石: <$STR(N10)>
GetItemStoneCount 1 攻击宝石(初级) N10
SENDMSG 6 你的【<$WEAPON>】上面共有【攻击宝石(初级)】: <$STR(N10)>
```

```
GetStoneCount * N10
SENDMSG 6 你的身上所有宝石: <$STR(N10)>
GetStoneCount 攻击宝石(初级) N10
SENDMSG 6 你的身上【攻击宝石(初级)】共有: <$STR(N10)>
```

获取身上装备属性值到变量

获取身上装备属性值到变量 支持英雄

GetItemAbil 装备位置(0~28或30~47) 保存变量1(攻击下限) 保存变量2(攻击上限) 保存变量3(魔法下限) 保存变量4(魔法上限) 保存变量5(道术下限) 保存变量6(道术上限)

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

获取身上装备星星数量

功能:

获取人物全身星星数量.

格式: GetUpgradeCount 位置 变量

说明: 位置支持OK框, 装备, 首饰, 生肖, all或*表示取得身上所有装备星星的数量

示例:

```
[@mail]  
#act  
GetUpgradeCount1 n1  
SENDMSG 6 武器一共有<$STR(N1)>个星星
```

全身星星数量变量人物: <\$UpgradeCount> 英雄: <\$H.UpgradeCount>

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

将人物行会名加入列表

功能:

将人物行会名加入列表

格式:

```
=====
[@addguildList]
#f
#a
ADDGUILDLIST guildlist.txt
=====
```

行会地图传送

行会地图传送

GUILDMAPMOVE 地图号 X Y 最低等级
只有行会掌门，才可以使用

```
[@guildmapmove]  
#if  
#act  
GUILDMAPMOVE 3 330 330 0
```

行会地图随机传送

行会地图随机传送

GUILDMOVE 地图号 最低等级
只有行会掌门，才可以使用

```
[@guildmove]
#if
#act
GUILDMOVE 3 0
```

行会建设相关

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

行会战

脚本命令 **AddWarGuild** 行会名称

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

装备属性升级

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(0-47) 属性位置(0-14) 成功机率(0-100) 点数机率(0-255) 是否破碎(0,1)

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42-47 六个首饰盒装备位置

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。

属性位置详解

重要注意事项，请在使用本功能前务必详细阅读，否则将有可能带来严重后果

当所需要升级的项链、手镯、戒指、在DB数据库中因 StdMode值的不同，而升级

出来得到的结果也不同，所以使用者请按照以下属性变化列表进行详细设置！

其中涉及的体力恢复、魔法恢复、毒物躲避、中毒恢复、如升级成功“1”点属性，则表示为 10%

项链属性:

当StdMode值为19时：属性位置“0”升级出来表现为“魔法躲避”、属性位置“1”升级出来属性表现为“幸运”

当StdMode值为20时：属性位置“0”升级出来表现为“准确”、属性位置“1”升级出来属性表现为“敏捷”

当StdMode值为21时：属性位置“0”升级出来表现为“体力恢复”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔法恢复”

手镯属性:

当StdMode值为24时：属性位置“0”升级出来表现为“准确”、属性位置“1”升级出来属性表现为“敏捷”

当StdMode值为26时：属性位置“0”升级出来表现为“防御上限”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔御上限”

戒指属性:

当StdMode值为22时：属性位置“0”升级出来表现为“防御上限”、属性位置“1”升级出来属性表现为“魔御上限”

当StdMode值为23时：属性位置“0”升级出来表现为“毒物躲避”、属性位置“1”升级出来属性表现为“中毒恢复”

盔甲
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5-13 无效果
14 持久

1 MC2
2 SC2
3 幸运
4 诅咒
5 准确
6 攻击速度
7 强度
8-9 暂不知道
10 需开封
11-13 暂不知道
14 持久

头盔
0 防御
1 魔御
2 攻击
3 魔法
4 道术
5 佩带需求
6 佩带级别
7-13 无效果
14 持久

项链
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8 reserved
9-13 暂不知道
14 持久

手镯
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

戒指
0 AC2
1 MAC2
2 DC2
3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

装备名称自定义系统

功能：
装备名称自定义系统

格式：
例脚本：

```
(@@useitemname)
[@main]
请选择要改名的装备：(将要改名的装备戴身上)\n
◇◇◇『<盔 甲/@@useitemname0>』◇◇◇『<武 器/@@useitemname1>』◇◇◇\n
◇◇◇『<项 链/@@useitemname2>』◇◇◇『<头 盔/@@useitemname4>』◇◇◇\n
◇◇◇『<左手镯/@@useitemname5>』◇◇◇『<右手镯/@@useitemname6>』◇◇◇\n
◇◇◇『<左戒指/@@useitemname8>』◇◇◇『<右戒指/@@useitemname7>』◇◇◇\n
◇◇◇『<勋 章/@@useitemname2>』\n
``<返回/@main>』『<关闭/@exit>』\n
[@@useitemname0]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname1]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname2]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname3]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname4]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname5]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname6]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname7]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname8]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname9]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname10]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname11]
#ACT
goto @ChangeName
[@@useitemname12]
#ACT
goto @ChangeName
[@@ChangeName]
#if
checkgamegold > 0
#act
gamegold - 1
SETSCRIPTFLAG 1 1
sendmsg 7 改名成功！！！
Close
#elseact
sendmsg 7 没钱跑来做什么？
```

装备框的自定义文字显示

装备框的自定义文字显示

SETUSEITEMETEXT 装备框位置(0~28 30~47) 文字信息(10个字符) 颜色(0~255 X Y)

```
[@测试]  
#ACT  
SETUSEITEMETEXT 5 项链 249 0 0  
SETUSEITEMETEXT 6 项链 249 12 12
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

装备框的自定义特效绘制

装备框的自定义特效绘制

PLAYUSEITEMEFFECT 装备框位置(0~28 30~47) WIL序号 开始图片序号 播放张数 播放速度 X Y 播放次数(0表示无限播放)

[@测试]

#ACT

PLAYUSEITEMEFFECT 5 12 2600 8 100 0 0 20

PLAYUSEITEMEFFECT 6 12 2600 8 100 0 0 0

装备位置代码:

0 盔甲

1 武器

2 照明物

3 项链

4 头盔

5 右手镯

6 左手镯

7 右戒指

8 左戒指

9 护身符

10 腰带

11 鞋子

12 宝石

13 斗笠

14 军鼓

15 马牌

16 盾牌

17 时装衣服 时装12个

18 时装武器

19 时装项链

20 时装头盔

21 时装左手镯

22 时装右手镯

23 时装左戒指

24 时装右戒指

25 时装勋章

26 时装腰带

27 时装鞋子

28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

角色变身怪物、人物变身

角色变身怪物、人物变身

格式: changeAppr appr 时间(单位: 秒)

```
[@变脸]  
#act  
changeAppr 161 10  
sendmsg 6 你变成了鹿, 时间10秒
```

解析Json Key到变量

ParseJsonToStr 参数1=Json格式字符串

例子:

```
[@测试]
#ACT
MOV S1 {"测试":123456,"测试2":1234567}
ParseJsonToStr S1
SENDMSG 6 输出: <$STR($$测试) - <$STR($$测试2)>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

解毒

解毒

```
[@MAIN]  
#IF  
#ACT  
Detoxification  
SENDMSG 6 已解毒
```

新增参数1 2024年4月14日以后引擎支持

参数1为0=清除红绿紫毒，不包括MAKEPOSITION脚本命令的

参数1为1=只清除MAKEPOSITION脚本命令的毒

参数1为2=清除所有 包括MAKEPOSITION脚本命令的毒

新增参数2 2024年11月19日以后引擎支持

参数2=0 清除所有

参数2=1 清除红毒

参数2=2 清除绿毒

参数3=3 清除紫毒

设置一击开启时间

SetNewValueHitTime 参数1=一击类型 参数2=0 关闭 1开启 参数3= 时间

```
;致命一击  
[@newValue20Hit]  
#act  
SENDMSG 6 致命一击
```

```
;会心一击  
[@newValue21Hit]  
#act  
SENDMSG 6 会心一击
```

```
;卓越一击  
[@newValue22Hit]  
#act  
SENDMSG 6 卓越一击
```

```
;无视一击  
[@newValue23Hit]  
#act  
SENDMSG 6 无视一击
```

设置个人商店营业状态 冻结个人商店

功能: [设置个人商店营业状态 冻结个人商店](#)

格式: **SETUSERSHOPBUSINESS 角色名称 禁止或开启(0,1)**

```
[@main]
#if
CHECKMYSHOP
#act
SETUSERSHOPBUSINESS <$USERNAME> 0
SENDMSG 6 你的个人商店已经禁止营业
SENDMSG 6 禁止营业后在个人商店里无法搜索到你的商店
SENDMSG 6 无法搜索到你出售的物品，无法在个人商店里摆摊
#elseact
SENDMSG 6 你还没有个人商店
```

设置人物伤害吸收

说明:设置人物可吸收收到的攻击伤害.

格式: SetSuckDamage 操作符(+ - =) 总吸收值(1-200000000) 吸收比例(1-100) 成功率(1-100)
吸收比例 1=0.1% 500=50% 1000=100%

例子: 设置总共吸收1000点伤害,每次吸收20%伤害,成功率95%

```
#IF  
CheckGold 10000  
#ACT  
SetSuckDamage + 1000 200 95  
Take 金币 10000
```

特别说明: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;

例如: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,下线可保存装备.

设置人物名称 称号

设置人物名称称号 M2-选项-参数设置-游戏选项(1)-开启称号。不能勾选，勾选了，这个脚本命令无效

SETRANKLEVELNAME 称号内容(必须包含一个%s)

设置人物商铺购买价格比例

功能：设置人物商铺购买物品的价格比例。

格式：**SetShopItemPriceRate** 比例(1-100)

注意：人物下线后状态消失。

其他：列表信息中可设置单个物品是否允许打折购买。

例如：大于**100**级人物商铺购买物品的价格比例是**90%**，人物上线时在登录脚本设置价格比例即可。

```
[@Login]
#IF
CheckLevelEx > 99
#ACT
SetShopItemPriceRate 90
```

设置人物当前权限

功能:

设置人物当前权限 (0-10)

格式: **(提升到超级GM)**

```
;=====
[@test]
#F
#ACT
    CHANGEPERMISSION 10
=====
```

设置人物当前模式

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）

```
=====
[@est]
#IF
#ACT
CHANGEMODE 1 1
CHANGEMODE 2 1
CHANGEMODE 3 1
=====
```

设置地图的杀怪经验倍数

功能:

设置地图的杀怪经验倍数

格式:

MAPKILLMONEXP RATE 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)

```
;=====
[@MAPKILLMONEXP RATE]
#IF
#ACT
MAPKILLMONEXP RATE 0 1000
#SAY
您在比奇的杀怪经验倍数为 10倍
=====
[@MAPKILLMONEXP RATE]
#IF
#ACT
MAPKILLMONEXP RATE * 1000
#SAY
所有地图杀怪经验倍数为 10倍
=====
```

设置技能快捷键

[@获取技能快捷键]
#ACT
GetSkillKey 烈火剑法 N1
;N1值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8

[@设置技能快捷键]
#ACT
SetSkillKey 烈火剑法 76
;N1值在49~56为 F1~F8 69~76为 Ctrl+F1~Ctrl+F8

设置指定人物的变量值

SetHumVar 对方的名字 对方的变量 值
SetHumVar S1 S2 <\$MAXAC>

```
[@main]  
#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
```

设置攻击力倍数

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
#SAY
您当前攻击力倍数为 10倍，有效时间 600秒。
=====
```

设置杀怪经验倍数

功能:

设置杀怪经验倍数。(支持内功经验, 经络经验倍数)

格式:

KILLMONEXP RATE 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)

```
;=====
[@KILLMONEXP RATE]
#IF
#ACT
KILLMONEXP RATE 1000 600
#SAY
您当前杀怪经验倍数为 10倍, 有效时间 600秒。
=====
```

设置物品和人物绑定[!]

功能：设置新的装备绑定功能。(专用登录器)

SetItemBind,设置物品和人物绑定。绑定后物品属性会显示“已绑定”
格式：**SetItemBind** 装备位置(-1~28或30~47,-1时为OK框中物品) 绑定(0~1)
说明：参数2 0=取消 1=绑定

例子：绑定武器。

```
#IF  
CheckGold 10000  
#ACT  
SetItemBind 1 1  
Take 金币 10000
```

例子：取消绑定

```
#IF  
CheckGold 10000  
CheckItemBind 1  
#ACT  
SetItemBind 1 0  
Take 金币 10000  
#ELSE SAY  
你没有10000金币,或者当前物品没绑定.
```

装备位置代码：

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 铁链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30-41 十二个首饰盒装备

42-47 六个首饰盒装备位置

设置物品来源

功能：

脚本命令 **ThrowItem** 是在地面上放物品，**SetThrowItemLy** 命令是用来设置该物品的来源，在 **ThrowItem** 前使用
脚本命令 **Give** 是给玩家物品，**SetThrowItemLy** 命令是用来设置该物品的来源，在 **Give** 前使用

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,3购买商铺,4购买商店,5怪物爆出,6系统给与,7挖矿,8挖肉,9宝箱, 或者任意字符作为来源信息)

参数2 地图文件名称(不是游戏里显示的地图名称)

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)

SetThrowItemLy 该命令不能单独使用，必须配合其他脚本命令一起同时使用,下面是三个配合使用的例子

例子：

```
[@test]
#IF
#ACT
SetThrowItemLy 2 <$MAP> <$KILLMONNAME> <$USERNAME> <$YEAR>-<$MONTH>-<$DAY> <$HOUR>:<$MINUTE>:<$SECOND>
ThrowItem <$MAP> <$KILLMONX> <$KILLMONY> 1 <$STR(S44)> 1|1 0 1
```

```
[@test]
#IF
#ACT
SetThrowItemLy 5 <$MAP> <$KILLMONNAME> <$USERNAME> DATE TIME
Give 木剑 1
```

```
[@test]
#IF
#ACT
SetThrowItemLy 来自宇宙深处 <$MAP> <$KILLMONNAME> <$USERNAME> DATE TIME
Give 木剑 1
sendmsg 6 该物品的来源信息显示为“来自宇宙深处”
```

;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>
CHANGEMAKEITEMINFO 0
SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为怪物爆出
```

设置装备发光

功能：设置装备发光

说明：衣服，武器和头盔不支持次功能。

适用：英雄M2

格式：`SetItemsLight 位置(0-12) 值(1=发光效果1 2=发光效果2 0=不发光)`。

其他：选择效果点击 M2\选项\功能设置\内挂控制

发光效果1：

```
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 1
```

发光效果2：

```
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 2
```

取消发光：

```
#IF  
#ACT  
SetItemsLight 3 0
```

设置装备发光特效

格式: SETITEMEFFECT 参数1=位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备)
参数2=特效编号(0~65535,0为清除特效)
参数3= 1时为物品地面光效

GETITEMEFFECT 参数1=位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备)
参数2=返回变量值
参数3= 1时为物品地面光效

特效编号需要在M2里编辑好的

```
[@main]  
#ACT  
SETITEMEFFECT 0 0
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

设置装备绑定状态[!]

功能：设置装备绑定状态。

格式：`SetItemState` 装备位置(-1~18或30~41,-1时为OK框中物品) 项目(0~7) 属性(0为正常,1为绑定)

项目：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)

[@衣服禁止扔]

#IF

CheckItemBind 0

#ACT

GOTO @禁止扔

#ELSEACT

SENDMSG 6 请先绑定

[@禁止扔]

#IF

CheckItemState 0 0

#ACT

SENDMSG 6 该装备已经设置过禁止扔

#ELSEACT

SetItemState 0 0 1

SENDMSG 6 该装备禁止扔

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 功能操作命令 > 字符文本类 >

读写ini配置项

说明：读写ini配置项 支持通区、高速模式

WriteConfigFileItem 写配置项

功能说明：可以把一些数据进行配置保存，也可以把它当成一种变量保存方式

ReadConfigFileItem 读配置项

功能说明：获取出配置文件中的配置项内容到变量

以上两个命令配合使用 就相当于变量保存操作

删除配置文件中的一行：

DelConfigFileItem 文件名 区段 配置名

删除配置文件中的一个区：

DelConfigFileSection 文件名 区段

示例：

```
[@main]
<写配置项><请输入你要写入配置项的内容/@@InPutString3>
<读配置项内容/@读配置项> <$STR($$配置项内容)>\n
<删除配置文件中的一行/@删除配置文件中的一行>\n
<删除配置文件中的一个区段/@删除配置文件中的一个区段>\n

[@InPutString3]
#IF
#ACT
;写配置项
WriteConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容 <$STR(S3)>
SENDMSG 6 你已经把你输入的内容写到配置文件中KEY.txt

[@读配置项]
#IF
#ACT
;读配置项
ReadConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容 <$STR($$配置项内容)>
SENDMSG 6 你已经把配置文件KEY.txt中的内容读取出
GOTO @main

[@删除配置文件中的一行]
#IF
#ACT
;删除配置文件中的一行：
DelConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容

[@删除配置文件中的一个区段]
#IF
#ACT
;删除配置文件中的一个区：
DelConfigFileSection ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME>
```

WriteConfigFileItem ReadConfigFileItem 支持绝对路径，注意使用绝对路径参数必须完整！

2024年8月2日新增Fast模式，实时读写，小型文件速度更快，比如微信验证，假人配置等等场景

Fast模式示例：

```
[@main]
<写配置项><请输入你要写入配置项的内容/@@InPutString3>
<读配置项内容/@读配置项> <$STR($$配置项内容)>\n
<删除配置文件中的一行/@删除配置文件中的一行>\n
<删除配置文件中的一个区段/@删除配置文件中的一个区段>\n

[@InPutString3]
#IF
#ACT
;写配置项
WriteConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容 <$STR(S3)> FAST
SENDMSG 6 你已经把你输入的内容写到配置文件中KEY.txt

[@读配置项]
#IF
#ACT
;读配置项
ReadConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容 <$STR($$配置项内容)> FAST
SENDMSG 6 你已经把配置文件KEY.txt中的内容读取出
GOTO @main

[@删除配置文件中的一行]
#IF
#ACT
;删除配置文件中的一行：
DelConfigFileItem ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> 内容 FAST

[@删除配置文件中的一个区段]
#IF
#ACT
;删除配置文件中的一个区段
DelConfigFileSection ..\QuestDiary\KEY.txt <$USERNAME> FAST
```


读取文本内容到变量

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
```

脚本调整人物PK点

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。

;=====

调整人物会员等级

功能:

调整人物会员等级。

格式:

SETMEMBERLEVEL 控制符(=,+,-) 等级数(1-65535)

```
;=====
;设置人物会员等级
[@changememberlevel0]
#IF
#ACT
SETMEMBERLEVEL = 5
#SAY
你的会员等级为5。
;=====

;=====
;增加人物会员等级
[@changememberlevel1]
#IF
#ACT
SETMEMBERLEVEL + 1
#SAY
你的会员等级已经改变。
;=====

;=====
;减少人物会员等级
[@changememberlevel2]
#IF
#ACT
SETMEMBERLEVEL - 1
#SAY
你的会员等级已经改变。
;=====
```

调整人物会员类型

功能:

调整人物会员类型。

格式:

SETMEMBERTYPE 控制符(=,+,-) 类型数(1-65535)

```
;=====
;设置人物会员类型
[@changemembertype0]
#IF
#ACT
SETMEMBERTYPE = 5
#SAY
你的会员类型为5。
;=====

;增加人物会员类型
[@changemembertype1]
#IF
#ACT
SETMEMBERTYPE + 1
#SAY
你的会员类型已经改变。
;=====

;减少人物会员类型
[@changemembertype2]
#IF
#ACT
SETMEMBERTYPE - 1
#SAY
你的会员类型已经改变。
=====
```

调整声望点

功能:

调整人物声望点。

格式:

CREDITPOINT 控制符(=,+,-) 点数(1-100)

```
;=====
;设置人物声望点
[@CREDITPOINT0]
#IF
#ACT
CREDITPOINT = 8
#SAY
你的声望点已经为8了。
;=====

;增加人物声望点
[@CREDITPOINT1]
#IF
#ACT
CREDITPOINT + 1
#SAY
你的声望点已经加了1点。
;=====

;降人物声望点
[@CREDITPOINT2]
#IF
#ACT
CREDITPOINT - 1
#SAY
你的声望点已经降了1点。
;=====
```

调整人物属性

功能： 调整人物属性

格式： ChangeHumAbility 属性(1-20) 操作符(= -) 效果(1-21亿) 时间秒(为0时, 不限制时间)

说明： 属性1-12分别对应人物 防御下限 防御上限 魔御下限 魔御上限 攻击下限 攻击上限 魔法下限 魔法上限 道术下限 道术上限 MaxHP MaxMP HP恢复 MP恢复 毒恢复 毒躲避 魔法躲避 准确 敏捷 幸运

注意： 调整后的属性效果只在人物在线时有效,不带时间为在线一直有效

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
```

调整属性点

功能:

调整人物属性点。

格式:

BONUSPOINT 控制符(=,+)
点数(0-1000)

```
=====
;设置属性点
[@BONUSPOINT0]
#IF
#ACT
BONUSPOINT = 0
#SAY
你的属性点点已全部清0了。
=====

=====
;增加属性点
[@BONUSPOINT1]
#IF
#ACT
BONUSPOINT + 1
#SAY
你的属性点已经加了1点。
=====
```

相关命令:

复位属性点数: RESTBONUSPOINT

检查属性点数: CHECKBONUSPOINT

调整人物最高可突破等级限制的等级

ChangeOverShootHighLevel 调整玩家最高可突破等级限制的等级 参数1=+ - = 参数2= 值 (比如服务器限制100级, 突破3级, 角色实际可升级到103级)

<\$OVERSHOOTHIGHLEVEL> 为角色当前突破的等级数

调整人物游戏点数

功能:

调整人物游戏点数。

格式:

GAMEPOINT₁ 控制符(=,+,-) 点数(1-100)

```
;=====
;设置人物游戏点
[@GAMEPOINT0]
#IF
#ACT
GAMEPOINT = 8
#SAY
你的游戏点已经为8了。
;=====

;增加人物游戏点
[@GAMEPOINT1]
#IF
#ACT
GAMEPOINT + 1
#SAY
你的游戏点已经加了1点。
;=====

;降人物游戏点
[@GAMEPOINT2]
#IF
#ACT
GAMEPOINT - 1
#SAY
你的游戏点已经降了1点。
=====
```

调整人物的HP或MP

功能：
调整人物的HP或MP

格式：

HUMANHP (+ - =) 数字

HUMANMP (+ - =) 数字

该命令飘血调用的素材在在必备补丁NewopUI.Pak 编号：1490~1541

扩展 HuManHP 命令增加自定义飘血功能，仅支持扣血操作

格式: HumanHP [操作符(-)] [数值] [执行次数] [间隔时间] [资源编号] [图片索引]

;例如: HumanHP - 50 3 500 0 1730 (扣血50点，每次间隔500毫秒，扣血3次，资源号0，索引1730开始的20张图片)

;例子中的资源编号0代表必备补丁NewopUI中的1730开始的图片素材

=====

[@HUMANHP0]

#IF

;判断大于0再加血

large <\$HP> 0

#ACT

HUMANHP + 100

[@HUMANHP1]

#IF

#ACT

HUMANHP - 100

[@HUMANHP2]

#IF

;判断大于0再加血

large <\$HP> 0

#ACT

HUMANHP = 100

=====

[@HUMANMP0]

#IF

#ACT

HUMANMP + 100

[@HUMANMP1]

#IF

#ACT

HUMANMP - 100

[@HUMANMP2]

#IF

#ACT

HUMANMP = 100

=====

调整人物的元素属性

调整人物的元素属性，该命令调整的元素，小退消失，只是临时的元素，不是永久的

ChangeHumNewValue

参数1：元素位置(0-27)

参数2：增加百分比(0-255)

参数3：有效时间(秒)

参数4：暴击 反伤 致命一击 会心一击 卓越一击 无视一击的威力倍数 (实际倍数等于设置值除以100)

属性(0-27)

(0)暴击几率增加 1~100%

(1)增加攻击伤害 1~65535%

(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 1~65535%

(8)人物魔力增加 1~65535%

(9)怒气恢复增加 1~100%

(10)合击攻击增加 1~100%

(11)防止暴击几率1-100%

(12)防止麻痹几率1-100%

(13)防止复活几率1-100%

(14)防止全毒几率1-100%

(15)防止冰冻几率1-100%

(16)防止蛛网几率1-100%

(20)致命一击 1~100%

(21)会心一击 1~100%

(22)卓越一击 1~100%

(23)无视一击 1~100%

(24)致命一击防御1-100%

(25)会心一击防御1-100%

(26)卓越一击防御1-100%

(27)无视一击防御1-100%

调整人物的荣誉值

调整人物的荣誉值

```
#IF  
CheckLevelEx > 50  
#ACT  
ChangeNationCredit + 100
```

——两个命令自己测试

格式: GAMEGLORY(+, -, =) 值

```
[@main]  
#ACT  
GAMEGLORY + 5  
#SAY  
荣誉值+5
```

脚本控制人物等级

功能:

调整人物等级。

格式:

CHANGELEVEL 控制符(=,+,-) 等级数(1-500)

```
;=====
;设置人物等级
[@changelevel0]
#IF
#ACT
CHANGELEVEL = 80
#SAY
你的等级已经为80级了。
;=====

;=====
;增加人物等级
[@changelevel1]
#IF
#ACT
CHANGELEVEL + 1
#SAY
你的等级已经升了1级。
;=====

;=====
;降人物等级
[@changelevel2]
#IF
#ACT
CHANGELEVEL - 1
#SAY
你的等级已经降了1级。
=====
```

脚本调整升级经验

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。

;=====

调整允许诱惑宝宝的最大数量

功能：调整允许诱惑宝宝的最大数量

格式：**CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT** 操作符(+ = -) 数量

例子：允许诱惑7个宝宝，不包括技能召唤的宝宝，不能超过，M2=选项-功能设置-技能魔法-法师职业-诱惑之光里面的诱惑数量，脚本设置超过了也没用
如果“**CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT = 0**”表示脚本不限制数量，完全按照M2设置的数量

相关常量：

已经诱惑的宝宝数量，不包括技能召唤的宝宝<\$TAMMINGSLAVECOUNT> <\$C.TAMMINGSLAVECOUNT>

脚本命令**CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT**设置的允许诱惑的最大数量<\$MAXTAMMINGSLAVECOUNT> <\$C.MAXTAMMINGSLAVECOUNT>

[@设置允许最大诱惑数量为7个]

```
#IF  
#ACT  
CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT = 7
```

[@设置脚本不限制数量，按照M2是的设置数量]

```
#IF  
#ACT  
CHANGEMAXTAMMINGSLAVECOUNT = 0
```

调整宝宝的攻击威力

修改宝宝的攻击威力

ChangeSlavePowerRate 宝宝名称 (+,-,=) 威力倍数(实际倍数等于设置值除以100) 有效时间(秒)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

调整宝宝等级

功能：直接调整人物宝宝的等级

格式：**ChangeSlaveLevel** 名字 操作符(+ = -) 等级(1-7)

例子：把虎卫的等级调整到7级.

```
#IF  
#ACT  
ChangeSlaveLevel 虎卫 = 7
```

调整技能点数

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
=====
```

调整技能等级(扩展)

功能:

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)

```
;=====
[@skilllevel0]
#IF
#ACT
SKILLLEVEL 雷电术 = 3
#SAY
你的雷电术等级已经为3级。
=====

;=====
[@skilllevel1]
#IF
#ACT
SKILLLEVEL 雷电术 + 1
#SAY
你的雷电术等级已经升了1级。
=====

;=====
[@skilllevel2]
#IF
#ACT
SKILLLEVEL 雷电术 - 1
#SAY
你的雷电术等级已经降了1级。
=====

;=====
[@skilllevel3]
#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
```

调整服务器最高可升级的等级

ChangeHighLevel 调整服务器最高可升级的等级，参数1为等级

<\$SERVERHIGHLEVEL> 为当前服务器最高可升级等级

调整死亡不掉装备的次数

调整死亡不掉装备的次数 **NotDropItemCount**

参数1:= (+,-,=)

参数2:= 次数

参数3:= 0全部不掉 1不掉背包物品 2不掉身上物品 **2024年9月25日扩展**

参数4:= 本次调整人物下线是否保存 (0不保存 1保存) **2024年9月25日扩展**

配套检测死亡不掉装备的次数

检测死亡不掉装备的次数

CheckNotDropItemCount

参数1:= (<,>,=)

参数2:= 次数

参数3:= 0全部次数 1不掉背包物品次数 2不掉身上物品次数 **2024年9月25日扩展**

配套获取死亡不掉装备的次数

获取死亡不掉装备的次数

GetNotDropItemCount

参数1:= 0全部不掉 1不掉背包物品 2不掉身上物品 **2024年10月05日扩展**

参数2:= 返回变量

游戏币控制

功能:

调整人物游戏币及根据时间自动增减游戏币（可用来做会员时间用）。

格式:

GAMEGOLD 控制符(=,+,-) (1-100)

```
;=====
;设置人物游戏币
[@GAMEGOLD0]
#IF
#ACT
GAMEGOLD = 8
#SAY
你的游戏点已经为8了。
;=====

;增加人物游戏币
[@GAMEGOLD1]
#IF
#ACT
GAMEGOLD + 1
#SAY
你的游戏点已经加了1点。
;=====

;降人物游戏币
[@GAMEPOINT2]
#IF
#ACT
GAMEGOLD - 1
#SAY
你的游戏币已经降了1点。
;=====
```

功能:

设置是否自动增加游戏币。

格式:

AUTOADDGAMEGOLD 控制符(START,STOP)

```
;=====
;设置自动增加游戏币
[@AutoAddGAMEGOLD]
#IF
#ACT
PARAM1 1
PARAM2 10
AUTOADDGAMEGOLD START
#SAY
现进入自动增加游戏币模式，每10秒增加一个
;=====

;停止自动增加游戏点
[@AutoAddGAMEGOLD]
#IF
#ACT
AUTOADDGAMEGOLD STOP
#SAY
现退出自动增加游戏币模式
;=====
```

功能:

设置是否自动减少游戏币。

格式:

AUTOADDGAMEGOLD 控制符(START,STOP)

```
;=====
;设置自动增加游戏币
[@AutoAddGAMEGOLD]
#IF
#ACT
PARAM1 1
PARAM2 10
AUTOSUBGAMEGOLD START
#SAY
现进入自动增加游戏币模式，每10秒增加一个
;=====

;停止自动增加游戏点
[@AutoAddGAMEGOLD]
#IF
#ACT
AUTOSUBGAMEGOLD STOP
#SAY
现退出自动减少游戏币模式
;=====
```

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

调整物品元素属性

格式: SetNewItemValue 位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性(0-16) 操作符(+,-,=) 值(1-100)

属性(0-16)

- (0)暴击几率增加 1~100%
- (1)增加攻击伤害 1~65535%
- (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 1~65535%
- (8)人物魔力增加 1~65535%
- (9)怒气恢复增加 1~100%
- (10)合击攻击增加 1~100%
- (11)防止暴击几率1-100%
- (12)防止麻痹几率1-100%
- (13)防止复活几率1-100%
- (14)防止全毒几率1-100%
- (15)防止冰冻几率1-100%
- (16)防止蛛网几率1-100%

格式: SetNewItemValue 位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性(20-27) 操作符(+,-,=) 值(1-100)

数据库字段-Value18 Value19 Value20 必须为0, 不然会出现元素爆, 这几个字段是M2计算系统使用, 不可以填写数值

- (20)致命一击 1~100%
- (21)会心一击 1~100%
- (22)卓越一击 1~100%
- (23)无视一击 1~100%
- (24)致命一击防御1-100%
- (25)会心一击防御1-100%
- (26)卓越一击防御1-100%
- (27)无视一击防御1-100%

```
; 普通暴击
[@BlastHit]
#act
SENDMSG 6 普通暴击

; 致命一击
[@NewValue20Hit]
#act
SENDMSG 6 致命一击

; 会心一击
[@NewValue21Hit]
#act
SENDMSG 6 会心一击

; 卓越一击
[@NewValue22Hit]
#act
SENDMSG 6 卓越一击
```

```
; 无视一击
[@NewValue23Hit]
#act
SENDMSG 6 无视一击
```

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
```

装备位置代码:

- 0 盔甲
- 1 武器
- 2 照明物
- 3 项链
- 4 头盔
- 5 右手镯
- 6 左手镯
- 7 右戒指
- 8 左戒指
- 9 护身符
- 10 腰带
- 11 鞋子
- 12 宝石
- 13 斗笠
- 14 军鼓
- 15 马牌
- 16 盾牌

17 时装衣服 时装12个

18 时装武器

19 时装项链

20 时装头盔

21 时装左手镯

22 时装右手镯

23 时装左戒指

24 时装右戒指

25 时装勋章

26 时装腰带

27 时装鞋子

28 时装宝石

30-41 十二个首饰盒装备

42-47 六个首饰盒装备位置

调整物品名字颜色

功能:调整人物身上物品装备名字颜色(英雄M2)
格式:ChangeItemNameColor 物品位置(-1~28或30~47, -1位OK框物品) 颜色(0~255)
说明:颜色=0时恢复默认颜色.

```
[@main]
#IF
#ACT
ChangeItemNameColor 1 253
#SAY
你装备名字的颜色变成紫色了.
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

调整物品来源信息

调整物品来源信息

物品来源

格式: CHANGEMAKEITEMINFO 位置(-1时是OK框中的装备, -1~18或30~41时是穿在身上的装备) 类型(0没有物品来源 1GM创建 2NPC创建 3购买的商铺的 4购买的NPC商店里的 5怪物爆的 6系统刷的 7挖矿 8挖的 9宝箱, 或者任意字符作为来源信息, 字符长度不超过50个) 地图名称(不能为空) 人物名称(如果没有用***代替, 不能为空) 怪物名称(如果没有用***代替, 不能为空) 是否修改物品来源时间(1为修改为当前时间, 为空时不修改)

[@删除衣服的物品来源]

#ACT

CHANGEMAKEITEMINFO 0 0

[@修改衣服的物品来源]

#ACT

CHANGEMAKEITEMINFO 0 1 3 <\$USERNAME> * 1

SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为GM制造, 并且修改为当前时间

[@修改衣服的物品来源]

#ACT

CHANGEMAKEITEMINFO 0 5 3 <\$USERNAME> 白野猪

SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为怪物爆出

[@修改衣服的物品来源]

#ACT

SetThrowItemLy 合成 <\$MAP> 白野猪 <\$USERNAME> <\$YEAR>-<\$MONTH>-<\$DAY> <\$HOUR>:<\$MINUTE>:<\$SECOND>

CHANGEMAKEITEMINFO 0

SENDMSG 6 衣服的来源信息显示为合成

;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>

CHANGEMAKEITEMINFO 0

SENDMSG 6 衣服的来源已经修改为怪物爆出

调整聚灵珠下次聚集经验时额外加的经验值

CHANGEADDBEADEXP 参数1=经验值，调整聚灵珠下次聚集经验时额外加的经验值 (脚本使用一次生效一次，非永久)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

调整百分比血量、百分比魔法

功能:

调整血量，魔法百分比

格式:

ADDHPPER 操作符(+,,-) 百分比(1-100) 模式(0=百分比 1=千分比 2=万分比)
ADDMPPER 操作符(+,,-) 百分比(1-100) 模式(0=百分比 1=千分比 2=万分比)

该命令飘血调用的素材是在必备补丁 NewopUI.Pak 编号: 1490~1541

=====

例1:

```
#IF  
#ACT  
AddMpPer + 30  
GuildNoticeMsg 250 0 你的MP增加了30% self
```

例2:

```
#IF  
#ACT  
AddMpPer + 3 1  
GuildNoticeMsg 250 0 你的MP增加了千分之3 self
```

例3:

```
#IF  
#ACT  
AddMpPer + 3 2  
GuildNoticeMsg 250 0 你的MP增加了万分之3 self
```

=====

例:

```
#IF  
#ACT  
h.AddMpPer + 30  
GuildNoticeMsg 250 0 你的英雄MP增加了30% self
```

=====

调整行会人数上限

功能：调整当前行会的人数上限。
说明：只能由行会老大使用，每个行会会自动读取!Setup.txt中的行会人数限制，之后可以用此命令重新调整行会人数限制，也就是说调整后不受!Setup.txt中行会人数限制参数的限制。

格式：AddGuildMemberCount 操作符(+ - =) 数量(0--1000)

```
#IF
CheckItem 金条 1
#ACT
Take 金条 1
AddGuildMemberCount + 5
#ELSE
#ENDIF
你没有金条或者你不是行会老大.
```

调整行会可以容纳最多成员

格式: CHANGEGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT 行会名称(SELF表示调整自己所在的行会) 调整符(+, -, =) 数量

[@main]

#IF

CHANGEGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT = 100

#SAY

你的行会可以容纳100个成员

调整装备升级次数或星星数量

功能：调整装备升级次数或星星数量。

格式：`ChangeItemUpgradeCount 物品位置(-1~18或30~41,-1时为OK框物品) (+,-,=) 次数(0~255)`

物品位置：

=====

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服
18 时装武器

30~41 首饰盒装备

=====

```
#IF
CheckItem 金条 1
#ACT
Take 金条 1
ChangeItemUpgradeCount 8 + 10
SendMsg 5 盔甲升级次数增加10次
#ELSESAV
你没有金条
```

调整金刚石数量

功能:

调整金刚石和灵符数量。

格式:

GAMEDIAMOND 控制符(=,+,-) 点数(0 到 2147483647)
GAMEGIRD 控制符(=,+,-) 点数(0 到 2147483647)

```
;=====
;将人物的金刚石设置为指定点数, 不能为负数
#IF
#ACT
GAMEDIAMOND = 0
#SAY
你的金刚石数量为0
;=====

;=====
;将人物的灵符设置为指定点数, 不能为负数

#IF
#ACT
GAMEGIRD = 0
#SAY
你的灵符数量为0
;=====
```

踢人物下线

功能:

踢人物下线.

格式:

KICK

```
=====
[@KICK]
#IF
#ACT
    SENDMSG 5 %s, 非法登录游戏
    KICK
=====
```

踢除服务器所有人物

功能:

踢除服务器所有人物。

格式:

KICKALLPLAY //踢除服务器所有在线人物

```
=====
例:
#IF
#ACT
KICKALLPLAY
#Say
全体下线
=====
```

踢除人物

功能:

踢除挂机人物。

格式:

KICKOFFLINE //踢除人物

;=====

例:

#IF

#ACT

KICKOFFLINE

#Say

人员下线

;=====

例:

#IF

#ACT

<\$USERNAME>. KICKOFFLINE

#Say

人员下线

过滤全服提示信息

功能:

过滤全服提示信息，发送给个人的信息不过滤

格式:

FILTERGLOBALMSG

参数1= 聊天框(0不过滤， 1过滤)

参数2= 聊天框固顶(0不过滤， 1过滤)

参数3= SendMoveMsg(0不过滤， 1过滤)

参数4= SendCenterMsg(0不过滤， 1过滤,如果有字段触发的还是会触发，只是客户端不显示信息)

参数5= SendVerticalMoveMsg(0不过滤， 1过滤)

参数6= 过滤怪物、人物爆物品信息 (20231102扩展)

[@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。

[@过滤聊天框和聊天框固顶信息]

#IF

#ACT

FILTERGLOBALMSG 1 1

SENDMSG 6 过滤聊天框和聊天框固顶信息

[@过滤SendCenterMsg信息]

#IF

#ACT

FILTERGLOBALMSG 0 0 1

SENDMSG 6 过滤SendCenterMsg信息

[@过滤所有信息]

#IF

#ACT

FILTERGLOBALMSG 1 1 1 1

SENDMSG 6 过滤所有信息

返回OK框中的物品

格式: RECLAIMITEM

;返回OK框中的物品到包裹

例:

```
[@main]  
#ACT  
RECLAIMITEM
```

通过怪物名字取数据库字段值

通过怪物名字取数据库字段值 **GetDBMonsterFieldValue** 怪物名称 字段名 变量
例子: **GetDBMonsterFieldValue** 魔龙教主 HP <\$STR(N1)>

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

通过脚本建立一个NPC 动态创建NPC

通过脚本命令建立一个NPC,服务器重启后消失.

格式: CreateNPC NPC名字 地图 坐标X(-1时随机坐标) 坐标Y(-1时随机坐标) 外观 脚本文件 脚本文件是否要加上地图名称(例如.设置为0时脚本文件必须带"-3"如:"传送员-3.txt" 设置为1时脚本文件不需要带"-3"如:"传送员.txt"这样的好处就是, 你可以在任意地图地图创建NPC, 只要一个脚本"传送员.txt"而不需要"传送员-0.txt、传送员-3.txt"等等好多NPC脚本)

注意: 脚本文件必须在Market_Def目录中.

例如:首先在Market_Def中建立一个叫测试-3.txt的脚本文件.

```
#IF  
#ACT  
CreateNPC 测试 3 330 330 8 测试-3 0  
#SAY
```

通过脚本建立了一个NPC.

```
#IF  
#ACT  
CreateNPC 测试NPC 3 -1 -1 8 测试NPC 1  
#SAY
```

通过脚本建立了一个NPC 随机坐标

重新分配人物附加属性点

重新分配人物附加属性点

功能:

将人物附加的属性点复位到未分配状态;

格式:

```
#if  
#act  
RESTBONUSPOINT  
#say
```

你的属性点已经重新分配;

相关命令:

检查属性点数: CHECKBONUSPOINT

调整属性点数: BONUSPOINT

重新计算人物属性

RecalcAbility, 重新计算人物属性, 无参数, 在使用**ChangeHumAbility**调整人物属性, 需要<\$MAXHP>、<\$MAXDC>等变量立即刷新最新属性时使用

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

重新计算宝宝属性

RecalcSlaveAbility, 重新计算宝宝属性, 参数1=宝宝名称, 留空为所有宝宝, 在使用**ChangeSlaveAbility**调整宝宝属性后需要马上**GetSlaveAbility**宝宝最新属性时使用

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

锁定属性刷新

穿戴、取下装备刷新属性比较占资源，使用**LockRecalcAbility**命令可以先锁定刷新，穿戴、取下装备脚本执行完后解锁，一次性刷新
务必成对使用，防止人物属性游戏中途不刷新

[@批量给物品穿戴例子]

#IF

#ACT

;锁定

LockRecalcAbility 1

Give 怒斩 1

AutoTakeOnItem 怒斩 1

Give 布衣(男) 1

AutoTakeOnItem 怒斩 1

Give 黑水晶 1

AutoTakeOnItem 黑水晶 1

Give 天尊戒指 1

AutoTakeOnItem 天尊戒指 1

;解锁并刷新属性

LockRecalcAbility 2

在穿戴触发使用**LockRecalcAbility 1** 穿戴触发的BUFF脚本段最后使用 **LockRecalcAbility 2**解锁可大幅优化性能

[@登录或穿戴触发等]

#IF

#ACT

;锁定

LockRecalcAbility 1

ChangeHumAbility 1 = 0

ChangeHumAbility 2 = 0

ChangeHumAbility 3 = 0

ChangeHumAbility 4 = 0

ChangeHumAbility 6 = 0

ChangeHumAbility 8 = 0

ChangeHumAbility 10 = 0

ChangeHumAbility 11 = 0

ChangeHumAbility 12 = 0

SENDMSG 6 =1

#if

#act

ChangeHumAbility 1 + 1

ChangeHumAbility 2 + 2

ChangeHumAbility 3 + 3

ChangeHumAbility 4 + 4

ChangeHumAbility 6 + 5

ChangeHumAbility 8 + 6

ChangeHumAbility 10 + 7

ChangeHumAbility 11 + 8

ChangeHumAbility 12 + 9

SENDMSG 6 =2

#if

#act

ChangeHumAbility 1 + 11

ChangeHumAbility 2 + 12

ChangeHumAbility 3 + 13

ChangeHumAbility 4 + 14

ChangeHumAbility 6 + 15

ChangeHumAbility 8 + 16

ChangeHumAbility 10 + 17

ChangeHumAbility 11 + 18

ChangeHumAbility 12 + 19

SENDMSG 6 = 3

;解锁并刷新属性

LockRecalcAbility 2

除法

除法 格式: DIV N1 N2 N3 即 $N1=N2/N3$

```
[@MAIN]
#IF
#ACT
Mov N2 100
Mov N3 10
DIV N1 N2 N3
SENDMSG 1 结果：<$STR(N1)>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

随机跳转触发

RandomGoto 随机数(母)随机数(子):触发字段(多个以“|”隔开)

和RANDOMEX命令几率算法是一样的，只不过这个支持触发，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
按照写的脚本顺序触发的，每次只触发一个字段，如果几率没有百分百的也有可能一个都不会触发，当然如果有百分百几率的，那肯定会触发那个百分百几率的

[@main]

#act

RandomGoto 100 10:@触发1|50:@触发2|100:@触发3

SENDMSG 6 按照脚本写的顺序触发的，如果你把“100:@触发3”写在前面，那后面两个几率永远都不会触发了，因为“100:@触发3”是百分百几率触发的

[@触发1]

#act

SENDMSG 6 你触发了百分之十的几率

[@触发2]

#act

SENDMSG 6 你触发了百分之五十的几率

[@触发3]

#act

SENDMSG 6 你触发了百分之百的几率

随机验证码

随机输入验证码

```
[@Main]
#If
CheckLevelEx > 0
#Set
SetRandomNo
#Say
<输入验证码/{@CheckNo}>:{${RANDOMNO}}
[@CheckNo]
#If
CheckRandomNo
#Say
输入正确。
#ElseSay
输入不正确。
```

鞭尸再一次爆物品

功能：

杀怪后再一次爆物品 鞭尸 此命令只可用在QF[@KillMon]字段下

例子一：

```
[@KillMon]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MonItems
```

;每次杀怪，怪物都会爆两次,如果第一次怪物已经把物品爆的差不多了，再一次可能爆不出来东西，但是如果勾选了，引擎-功能设置-其他控制1里面的开启人物杀怪爆率倍数，那么再一次爆肯定会爆东西

例子二：

```
[@KillMon]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MonItems 1
```

;每次杀怪，怪物都会爆两次,如果第一次怪物已经把物品爆的差不多了，再一次可能爆不出来东西，但是如果勾选了，引擎-功能设置-其他控制1里面的开启人物杀怪爆率倍数，那么再一次爆肯定会爆东西

高等级杀怪经验不变

格式:HighLevelKillMonFixExp 时间(秒) 是否保存 (1保存, 空或0不保存)

```
[@main]  
#ACT  
HighLevelKillMonFixExp 720 1
```

高速 文件 读写 LoadFileToMemory

高速 文件 读写 LoadFileToMemory

LoadFileToMemory 文件(文件不能是分区数据文件, 不支持绝对路径) 类型(0=普通文件 1=INI格式文件)

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

——好处——

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
LoadFileToMemory ..\QuestDiary\数据\战力排行数量.txt 0

;变量数据文件, 也就是INI文件
LoadFileToMemory ..\QuestDiary\数据\变量.txt 1

[@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
```

高速 文件 读写 支持通区数据文件

高速 文件 读写 LoadFileToMemoryEx

LoadFileToMemoryEx 文件(文件可以是通区数据文件也可以不是, 都支持, 支持绝对路径) 类型(0=普通文件 1=INI格式文件)

```
[@Startup]
#ACT
LoadFileToMemoryEx E:\数据\名单.txt 0
LoadFileToMemoryEx E:\数据\战力排行数量.txt 0
;变量数据文件, 也就是INI文件
LoadFileToMemoryEx E:\数据\变量.txt 1

[@main]
#IF
CHECKTEXTLIST E:\数据\名单.txt <$USERNAME>
#SAY
你的名字已经保存
#ELSEACT
AddTextList E:\QuestDiary\数据\名单.txt <$USERNAME>
```

20151108 转换最新版注意

20151108老版本升级说明:

- 1.如果有人物数据的，需要使用压缩包里的数据扩展工具对人物数据扩展后才能正常使用。
 - 2.如果修改过UI的版本，需要转换，具体搜索说明书“UI转换”
 - 3.背包上的元宝信息不显示，搜索说明书“显示元宝”
 - 4.不要使用take命令删除OK框物品，删除不了的，新版本必须使用专门删除OK框的命令删除 DELBOXITEM
 - 5.首饰盒内观素材读取StateItem，旧的是读取的包裹素材item
- 6.时装的背景图片，在必备补丁NewopUI.pak里面，
到登录器配置器-编辑游戏界面UI，找到时装的背景图片，把时装背景图片“图库选择=NewopUI_Pak”，这样才能正常

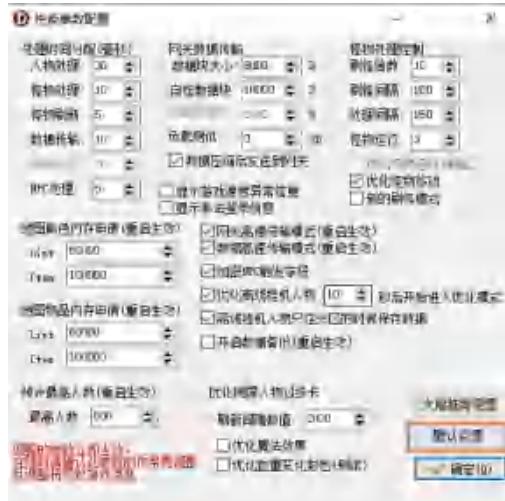
1590~1591 13周年界面时装背景图
1592~1593 13周年界面英雄时装背景图
1594~1595 连击界面时装背景图
1596~1597 连击界面英雄时装背景图
1598~1599 归来界面时装背景图

7.GOTOLABEL格式有改动，需要修改

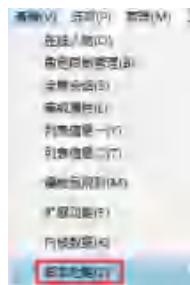
Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 常见问题解答 >

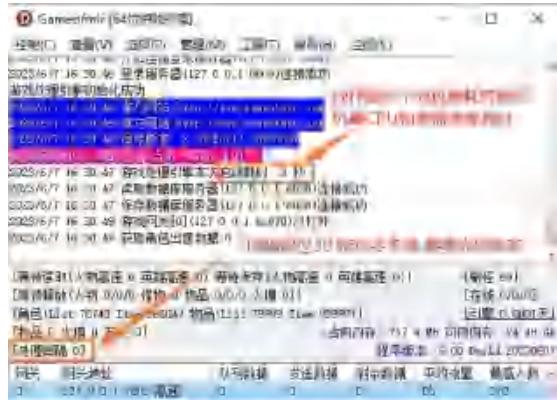
CPU高



M2-选项-性能设置-默认设置-确定



脚本卡顿可以在脚本性能处查看



无限刀模式，CPU会高一些

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

S\$10变量不生效

转成新GOM后下面变量不生效，可将S\$10改成S\$假人10

```
;从配置文件列表中随机获取一个配置文件  
GETRANDOMLINE TEXT ..\QuestDiary\智能陪练\假人配置文件列表.txt <$STR($$10)>  
SETDUMMYCONFIGFILENAME <$STR($$10)>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

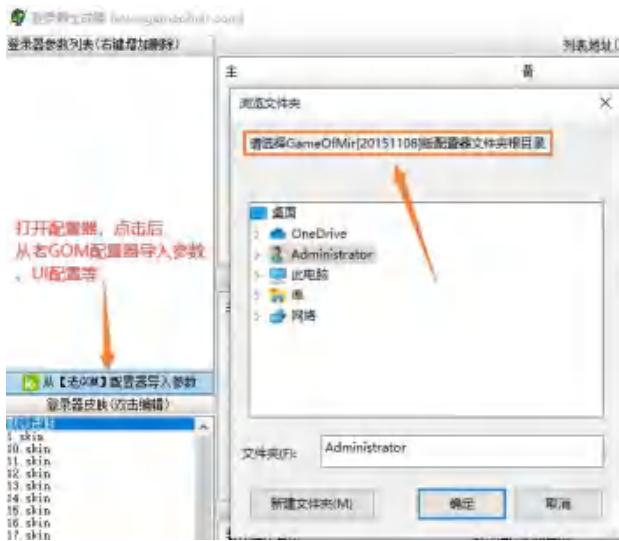
20151108 UI转换

如何把20151108的UI替换到新登录器配置器里

新的登录器配置器是要账号的，假设你的账号是“gameofmir”，登录器参数名称是“我的登录器”UI的位置就在

当前登录器配置目录下的“登录器参数\gameofmir\我的登录器\游戏界面UI”

2022年后的新登陆器配置器已新增一键导入1108登陆器配置和UI，操作如下：



为什么M2里显示非法网关频繁打开或关闭？

为什么M2里显示非法网关频繁打开或关闭？

如果是你网关所在机器的IP，请把该IP写到Mir200\servertable.txt

如果显示的IP不是你的，是其他程序在连接你的引擎。解决方法：

1.使用安全策略封闭机器的内部连接端口，不让外网连接。例如只允许7000 7100 7200, 3389等这几个端口对外可以连接，其他端口全部封闭对外连接

2.使用引擎启动控制器--配置向导--第八步前置服务器端口--连接端口默认的一般是5000，改成其他端口

为什么NPC点不开乱码 封挂插件设置

没有使用封挂插件，而网关开启了封挂插件功能导致的(**(RunGate.exe - 封挂插件 - 封挂配置 - 开启封挂插件(不勾选就可以))**)

使用了封挂插件的，可能出错的地方：

1. 登录器已经成功下载了封挂插件，也安装成功了，而网关里没有开启(**(RunGate.exe - 封挂插件 - 封挂配置 - 开启封挂插件(勾选开启))**)

2. 游戏网关的“封挂插件版本号”，要和登录器配置器的“封挂插件更新日期”不一样，设置一样后，要关掉登录器重新启动登录器

如果使用了防劫持列表的，封挂插件放进去之后，要点击防劫持列表，重新加载的按钮，或者重新启动一下“防劫持列表服务器”，登录器也要关闭重启一下，才能生效

如果不是防劫持列表的，MD5要设置正确，MD5不能是大写，然后插件的下载地址要正常，要能下载，启动登录器看看，插件有没有下载到登录器目录里，下载地址不支持“https”的

3. 某个玩家不正常，出现NPC乱码的，应该就是他使用了外挂导致的

封挂插件使用说明：

使用说明1：在列表文件的自动更新字段加入

[Upgrade]

;类型(3=封挂插件)保存目录(更新登录器本身时目录名称使用\斜杠)文件名称 MD5值 下载地址

0=3 \ GameProtect.zip 7b97e15d1119cbcd8c87658858dc16f2 http://改成自己的网址/GameProtect.zip

;1=3 \ GameProtect.zip 7b97e15d1119cbcd8c87658858dc16f2 http://改成自己的网址/GameProtect.zip

;支持多个地址，有条件的可以多搞几个网站，把封挂插件上传不同的网站，防止有的玩家有的地址下载不了，封挂插件的下载，登录器支持多个地址

;每一个地址，就多写一行就可以，前面都一样，就是下载地址改一下就可以了

;请把“GameProtect.zip”上传你的网站“http://改成自己的网址/GameProtect.zip”这里的网址改成你的网址，确保“GameProtect.zip”能下载)

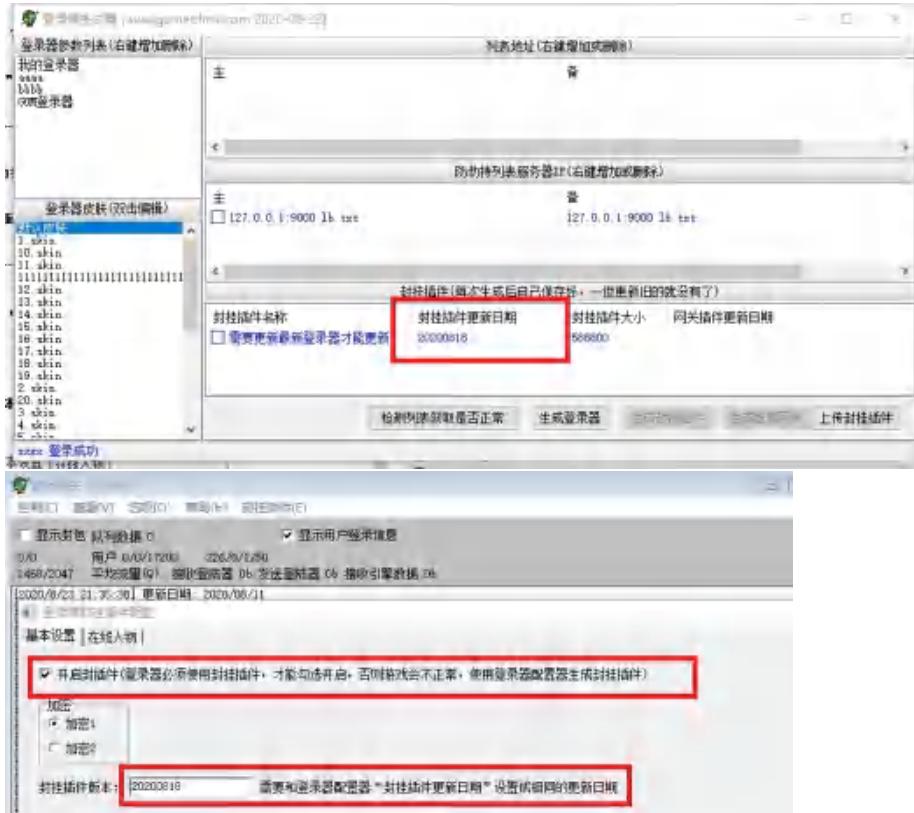
使用说明2：如果使用了防劫持列表服务器，请把“GameProtect.zip”和“列表服务器.exe”放在同一目录就可以

使用了防劫持列表服务器上面的“使用说明1”就不需要做了

最后在游戏网关“RunGate.exe”封挂插件-封挂配置

1. 勾选“开启封挂插件”

2. 游戏网关的“封挂插件版本号”，要和登录器配置器的“封挂插件更新日期”一样



自己保存好生成的插件，如果我们更新了，旧的插件就无法生成了

为什么不能自动解包

为什么不能自动解包

客户端自动解包配置，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

使用启动器有个捆绑DB转换一下就正常了

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DB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
```

为什么个人商店创建失败？

为什么个人商店创建失败？

如果使用了你知道的所有方法都不能搞定。

请先关闭服务端，然后使用启动器里的清除数据，清除个人商店的数据，一般都会正常。

还有个错误就是变量用错了，看下面的脚本和你的脚本

```
[@InputString1]
#IF
CHECKMYSHOP
#ACT
MESSAGEBOX 你已经有店铺了
BREAK

#IF
CHECKSHOPNAME <$STR(S1)>
:@@InputString1 对应的变量应该是S1，不是$S1，很多版本里使用了$S1，所以提示失败
#ACT
MESSAGEBOX <$STR(S1)>店铺名称已经存在，请重新选择一个
BREAK

#IF
#ACT
CREATEMYSHOP <$STR(S1)>
:@@InputString1 对应的变量应该是S1，不是$S1，很多版本里使用了$S1，所以提示失败
```

为什么内挂乱吃包裹物品的问题[!]

为什么内挂乱吃包裹物品的问题

启动器有个捆绑DB转换一下就正常了

为什么刺杀看不见效果?

为什么刺杀看不见效果?

1.你的权限是10 也就是你是GM

2.在安全区

为什么卡



处理间隔如果没有变红的就不要看这个了，变红就会卡，这种问题都是脚本导致，脚本太复杂，或者脚本有读写文件的，文件太大，或者读写太频繁

有的版本写的有问题，大部分是爆物品触发或捡取触发里，加入了脚本记录装备的功能导致的，每爆或捡取一个装备，脚本就记录下来，记录的文本很快就变的很大，频繁读写硬盘就会卡

```
[@InPutString22]
#IF
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;比如这个命令，使用了这个命令，引擎就会从硬盘读取..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt这个文件，如果文件变得越来越大，读取就会变慢，就会卡
#ACT
DELETETEXTLIST ..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>
;比如这个命令，使用了这个命令，引擎会读取..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt这个文件，然后还会写入硬盘，比上面那个命令(CHECKTEXTLIST)操作更慢，因为这个命令先读取，在写入，多一个步骤写入，如果文件变得越来越大，就会卡

;不仅仅是这两个命令，所有读写文件的脚本命令，都会这样，比如CheckContainsTextList、AddTextList、GetRandomText等等
;有的文件看起来不大，但是有时候还会卡，那可能读写太频繁了，不是NPC点击一下才读写的，比如版本里有自动捡取功能
;然后有捡取触发脚本，一瞬间几毫秒内捡取几十个物品，就触发几十次脚本，脚本里有读写文件的脚本命令，就会读写几十次文件，每读写一次文件，都是需要时间的，就会卡在读写文件那里，等待脚本全部触发完成，就会卡
;这样的情况，就算文件不大，也可能会造成卡

;还有就是定时器脚本，如果太复杂，或者有文件读写都有可能

;有些版本为了实现某些功能，会使用goto循环去触发脚本，如果条件达不到，  
;会一直goto循环，这样的脚本，引擎会卡死在这个脚本，甚至卡死引擎
```

;解决办法就是脚本简单点，读写文件的脚本频率小一点
;可以使用LoadFileToMemory和LoadFileToMemoryEx这两个脚本命令，可以搜索说明书
;这两个命令也不是让你无限制的可以读写文件，还是要尽量减少读写频率，和减小文件大小

为什么商铺购买不了元宝

为什么商铺购买不了元宝

商铺中的金币、元宝、泡点、声望、经验等等。

如果数据库中的物品名称以金币、元宝、泡点、声望、经验等等开头的，购买时不是给用户一个物品

而是根据物品的**Need**字段值直接给用户加点数。

例：

元宝**100**这个物品，用户购买时，会根据这个物品的**Need**字段值直接给用户加元宝

如果想要给用户一个物品，可以把物品名称改成 **100元宝**

为什么地面物品不显示名称，不自动捡取？

为什么地面物品不显示名称，不自动捡取？

M2-查看-列表信息二-内挂捡取

为什么安全区可以杀人？

为什么安全区可以杀人？

安全区参数配置错误。详见安全区参数配置

为什么微端不更新

为什么微端不更新

微端更新是按需更新，例如登录器需要读取**Hum.wz**里的第10张图片，如果登录器没有读取到，就会从微端更新这个图片，**Hum.wz**里的其他图片不管有没有，登录器不需要读取就不会更新

1. 微端更新密码和登录器配置时的密码不一致
2. 微端除了支持**Map**目录的地图文件和**Wav**目录声音文件，**Data**目录的素材支持**wz**和**Pak**这两种格式的素材更新,如果你使用的是**wil**需要转换成这2种格式才能正常更新
3. IP或者端口设置错误

为什么怪物打不死?

为什么怪物打不死?

最大的可能就是，怪物DB的MP字段设置的值不是0

怪物的MP字段的作用是：

怪物伤害封顶，封顶数值等于怪物BD中的MP数值，若DB中怪物MP值=0则不计算伤害封顶。例如怪物数据库MP设置为10.不管你攻击多高，每次只能攻击最多掉血10

为什么怪物简装无效？

为什么怪物简装无效？

禁止怪物简装功能，加入禁止简装的怪物，不会显示简装(引擎-查看-列表信息-禁止怪物简装列表)加入此列表的怪物，不会怪物简装

为什么我原来数据库里的武器加速，现在乱了？

由于数据库格式有些改变，原数据库里组合数据字段会有所变化，大家按以下规则改一下数据就行了。

武器5,6
(AC2)准确
(MAC2) 1-10 为攻击速度减 11或以上为攻击速加，点数为 $x - 10 = 1$

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

为什么我的NPC不能买、卖、修理物品？

为什么我的NPC不能买、卖、修理物品？

NPC脚本的第一行加上指定的操作，就可以正常了。

```
;=====
(@buy @sell)
%100
+5
+6
[@main]
欢迎光临！！！
<买/@buy>
<卖/@sell>\ \
<关闭/@exit>
=====
```

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
@special_repair
;发祝福语
@sendmsg
```

为什么我的沙城墙没血条

第一步,首先检查M2启动有没报错,如有检查怪物数据库(Monster.DB)有没设置城墙类型怪物名称,如没只需将城墙名称与怪物数据库相对应即可解决,错误信息如下:
[错误信息] 城堡初始化城门失败, 检查怪物数据库里有没城门的设置: MainDoor,

第二步,检查怪物数据库内城墙名称的血量,不能超过5000,

为什么所有的衣服外观都只显示重盔甲？

为什么所有的衣服外观都只显示重盔甲？

登录器配置器-内挂默认设置 衣服简装显示不要勾选 然后在配置登录器。或者在**M2-选项客户端设置-内挂控制-玩家简装显示不要勾选**，这样直接去掉这个功能
登录器呼出内挂-所有玩家简装显示 不要勾选

为什么提示**file not found?**

file not found => D:\MirServer\Mir200\EnvirMarket_Def\QuestDiary\打宝数据\刷怪.txt

如果路径正确，文件存在。最大的可能QuestDiary前面只有1个点，要改成这样 ..\QuestDiary\打宝数据\刷怪.txt

为什么提示禁止点击该NPC触发字段？

为什么提示禁止点击该NPC触发字段，如下图？



下面以一个死亡触发为例，不仅仅是死亡触发，引擎的所有触发都不允许玩家点击NPC触发。
例如：物品触发[@StdModeFunc]，套装触发[@GroupItemOn] [@GroupItemOff]，魔法触发[@MagTagFunc]，穿脱装备触发[@TakeOn] [@TakeOff]等等，就不一一举例了。

[@PlayDie]
<下一页/@下一页>

[@下一页]
<返回/@PlayDie>

;<返回/@PlayDie> 新引擎这里“@PlayDie”是引擎内部触发字段，禁止用户通过NPC点击来触发这个字段
;不仅仅“@PlayDie”不允许“@PlayDie1、@PlayDie2、@PlayDie死亡”等等都不允许，只有前面的字符和“@PlayDie”一样的后面不管增加什么字符都将不允许
;如果非要使用玩家点击NPC触发的，可以把上面的脚本改成如下，使用goto转一下

[@PlayDie]
<下一页/@下一页>

[@下一页]
<返回/@返回>

[@返回]
#ACT
goto @PlayDie

还有其他一些触发，也属于这类的，比如：

DelayCall 5000 @再次复活
SendCenterMsg 180 251 还剩余%d发放新手奖励.0 30 @GiveNewHumanItem

“@再次复活”和“@GiveNewHumanItem”就会变成引擎内部触发，也是不允许用使用NPC点击来触发的
还有一些其他脚本命令带字段触发的，就不一一举例了。

2024年4月3日新增：特殊字段应用，NPC脚本使用@_@

特殊字段 @_@ 只允许使用在不需要客户端登录器点击的NPC字段，可有效避免封包刷脚本！只要不涉及靠登录器点击的均可使用 @_@

<测试特殊字段/_@特殊字段> ;-----> 登录器是无法点击执行的，这种需要点击的不要使用！

[@特殊字段]
#ACT
goto @_@特殊字段

[@_@特殊字段];-----> 封包是无法刷 @_@ 字段的脚本的
#ACT
SENDMSG 6 ok

特殊字段[_@_XXXX] 只可以CALL、GOTO、DelayCall、SendCenterMsg、DelayGoto、SENDDELAYMSG，和任何不需要点击的脚本！

为什么无法切换攻击模式，@开始提问无效？

为什么无法切换攻击模式，@开始提问无效？

最大的可能是命令被过滤了

M2-查看-列表信息二-消息过滤

就在这个里面过滤了，如果不知道哪个，就全部清空掉

为什么无法跑位？

为什么无法跑位？

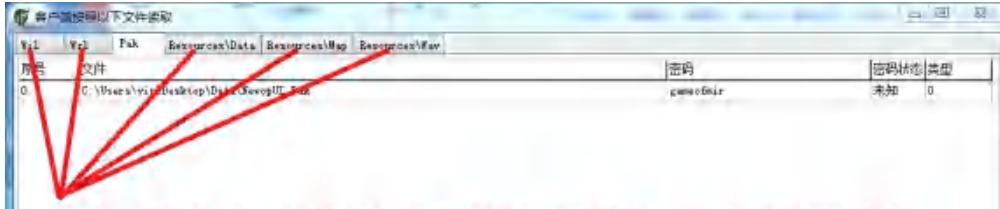
引擎-游戏速度-跑位攻击和跑位魔法 设置小一点，或者设置成0

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

为什么有的客户端登录后地图是黑的黑屏,界面不显示?

为什么有的客户端登录后地图是黑的黑屏,界面不显示?

如果使用了 **pak** 并且 **pak** 的密码都设置正确, 还是黑屏, 并且在没有使用微端的情况下, 可以看下面的图



如果不使用微端, 在配置登录器的时候, 只需要配置 **pak** 文件的密码, 红线所指的5个项目里面的所有内容都可以清空。
并且把你的列表里的微端打开改成0, 也就是关闭微端, 否则可能会出现地图素材读取不了, 地图黑屏。
界面要读取不了, 显示不了界面等等, 至于为什么要这么做, 可以看下面的红色字体的读取规则, 如果看不明白, 就按照这个说的做就行。

把 **Pak** 文件放到你的传阅客户端中, 然后点击选择传阅客户端自动读取。
然后设置好每个 **Pak** 密码, 保存即可。



为什么有空气墙？

为什么有空气墙？

先确认登录器和M2是否配套，在配套的情况下，查看你所在地图服务端和客户端是否一样，例：“D:\MirServer\Mir200\Map\3.Map”和“E:\盛大网络\热血传奇\Map\3.Map”不一样就会有空气墙

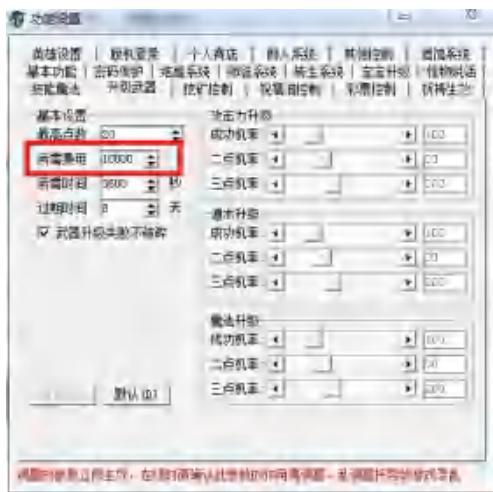
为什么武器升级提示缺少材料

为什么武器升级提示缺少材料

武器升级需要矿石和金币，

矿石错误，可以看Mir200\Setup.txt里面 BlackStone=黑铁矿石 看看名称是否和你的包裹里的矿石名称一样，如果不一样请修改

M2-功能设置-升级武器，可以查看需要多少金币，如果金币足够，那就是矿石错了



为什么物品不能重叠

为什么物品不能重叠

物品重叠功能不能使用在拥有持久、属性、品质、纯度等物品上。 StdMode 等于 0, 2, 3, 40, 41, 42, 31

打包物品叠加 StdMode=31 Source=0 OverLap=1或2 需要设置正确的解包物品“UnbindList.txt”，否则不算叠加打包物品，双击还是会消失

物品重叠功能， StdItem.DB 中OverLap=1或2 表示可以重叠 0不叠加

OverLap=1 重量=重叠数量*单物品重量/10

OverLap=2 重量=重叠数量*单物品重量

DuraMax必须大于1

为什么登陆游戏黑屏

为什么登陆游戏黑屏

1.有可能是开的游戏网关(RunGate)有相同的端口。

解决方法：在控制器->配置向导->网关设置中调整设置

2.有可能是由于开了防火墙或者安全策略把你游戏网关(RunGate)端口给屏蔽了

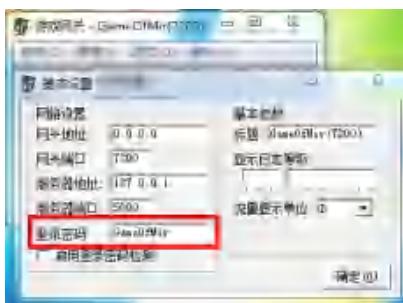
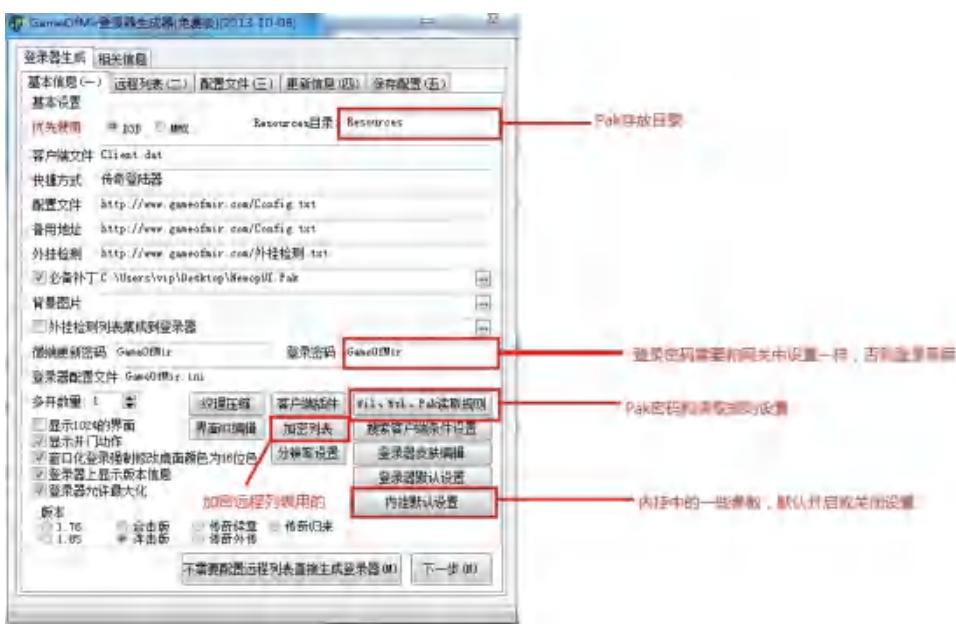
解决方法：开放所要用到的端口

3.登录器和M2更新日期不一样，不配套

4.使用免费版的登录器登录商业引擎

5.使用商业版的登录器登录免费引擎

6.登录器配置时用的密码和RunGate网关中的登录密码不一样



为什么登陆黑屏，**M2**提示全局会话验证失败？

为什么登陆黑屏，**M2**提示全局会话验证失败？

一般情况是**M2**和账号服务器之间连接出了问题

如果IP端口都检测过设置正确，并且都成功连接成功的情况下，还是出现这个问题

可能是你的服务器名称有空格或括号等等特殊字符，或者名称太长

为什么看不见衣服翅膀和武器特效

为什么看不见衣服翅膀和武器特效

1. M2里设置错误

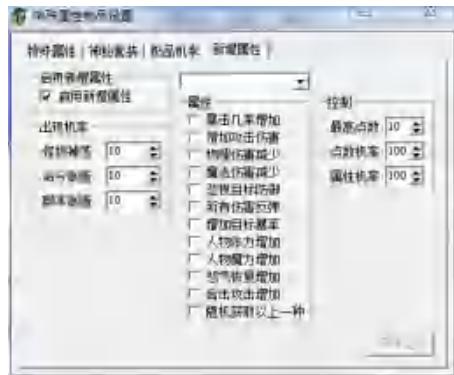
2. 客户端没有相应的补丁

3. 内挂开启了隐藏衣服和武器特效的选项

为什么装备元素属性不显示

为什么装备元素属性不显示

M2-选项-物品装备-新增属性 勾选“启用新增属性”，勾选后登录器才能显示元素属性



Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 常见问题解答 >

什么是Pak文件

什么是Pak文件

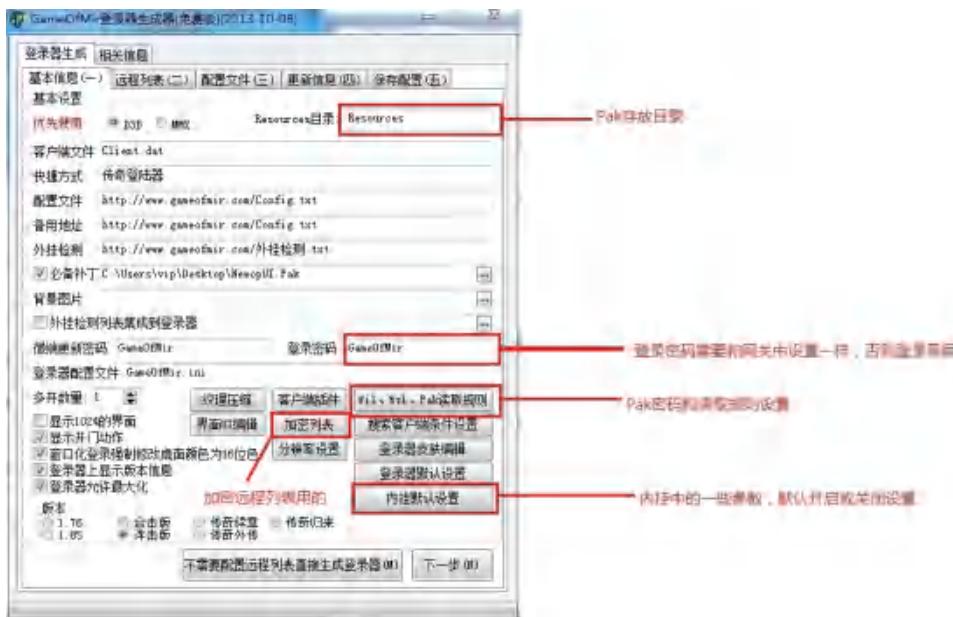
Pak文件是GOM引擎自定义图片资源格式，支持密码功能，可以使用工具包中的WIL编辑器创建修改等编辑。

1. 使用Pak文件需要配置Pak文件的密码。

2. Pak文件需要放在客户端对应的“Resources\Data”目录里，如果不想放在“Resources”，可以在配置里修改“Resources”目录名称，默认使用“Resources”目录。例如：如果“Resources\Data\Hum.Pak”文件存在，就不会再读取“Data\Hum.wzl”

3. Pak文件读取规则，详细查看登录器配置器。

Pak文件读取规则和Pak密码需要在登录器配置中配置。



如果不使用微端，在配置登录器的时候，只需要配置pak文件的密码，红线指的5个项目里面的所有内容都可以清空。
并且把你的列表里的微端打开改成0，也就是关闭微端，否则可能会出现地图素材读取不了，地图黑屏。
界面素材读取不了，显示不了界面等等，至于为什么要这么做，可以看下面的红色字体的读取规则，如果看不懂，就按照这个说的做就行。

把Pak文件放到你的保密客户端中，然后点击选择保密客户端自动读取。

然后设置好每个Pak密码，保存即可。



什么是WIL序号

M2-查看-列表信息二

很多脚本命令和功能都会使用这个WIL序号。

WIL序号的计算是从0开始的,例如下图中从0开始数,

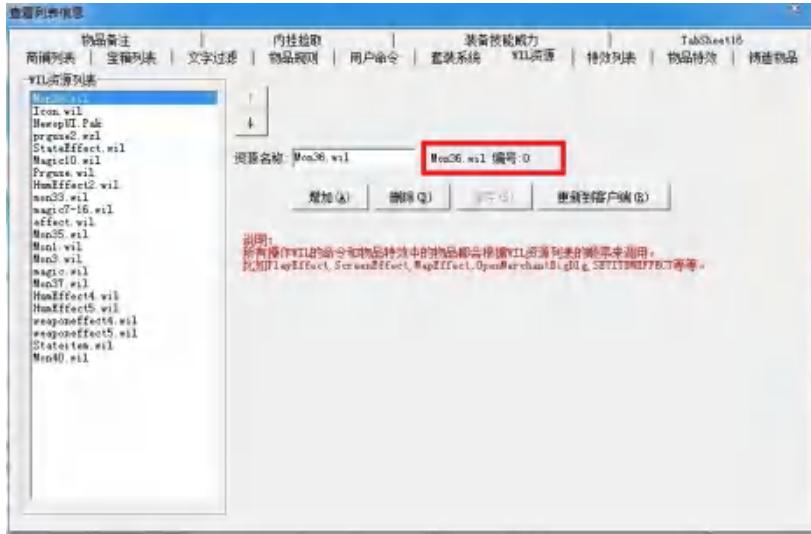
Mon36.wil的WIL文件序号是0

Icon.wil的WIL文件序号是1

NewopUI.Pak的WIL文件序号是2

prguse2.wzl的WIL文件序号是3

.....
.....
.....



如何使用插件

新GOM引擎不支持插件，日志服务器支持插件，可以自行编写代码和引擎互通字符串或JSON消息

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

如何拆分叠加物品

如何拆分叠加物品

按住键盘“Shift”键，鼠标左键点击需要拆分的叠加物品

如何改变蜡烛类型装备掉持久类型

功能:

自定义蜡烛物品掉持久控制，支持按时间掉持久或与普通装备一样受攻击掉持久。

用法:

按时间掉持久：数据数据库中**Source**字段为： 0

受攻击掉持久：物品数据库中**Source**字段为： 1

修改蜡烛、火把的持久值为亮度，10000持久亮度为1最高亮度5，会根据持久的降低，降低亮度

如何设置武器为吸血武器

功能:

可将武器设置成吸血武器;

用法:

在物品数据库中, 将武器**Anicount**字段设为: 138.

吸血量为武器的重量 (如重量为10, 即每刀吸血10点)

泡点功能详解

泡点功能：

可以实现人物在线间隔指定时间自动得到指定游戏点数，这些点数可以用来换取物品、经验、等级或其它。

实现方法：

泡点是基于地图的，可以指定那些地图可以有泡点功能，人物进入此地图后就会自动增加点数。时间越长得到的点数就越多。

地图配置文件 MapInfo.txt

以比奇省为例

[0 比奇省 0] INCGAMEPOINT(60/1)

此设置代表人物在比奇地图中时，60秒会自动得到1个游戏点。

通过脚本玩家可以查到自己的游戏点数及兑换经验,例:

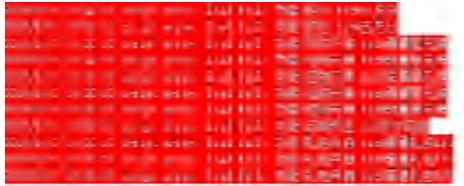
```
[@main]
当前系统时间<$LOGINTIME>, <你进入游戏时间>为: <$LOGINLONG>
<$USERNAME>您好根据您进入的时间所累计的<$GAMEGOLDNAME>有<$GAMEPOINT>点\
<当前等级>: <$LEVEL>级 <当前PK点数>; <$PKPOINT>点, <泡点点数>; <$GAMEPOINT>点\
<当前声望>; <$CREDITPOINT>点 <当前经验>; <$EXP><当前升级经验>; <$MAXEXP>\ \
[<兑换经验>{@GetExp}] --每100个游戏点可以换经验100W \
[<返回/@back>] [<关闭/@exit>]

[@GetExp]
#f
CHECKGAMEPOINT > 100
#act
CHANGEEXP + 1000000
GAMEPOINT - 100
#say
兑换成功
#ELSE SAY
你都没100游戏点数!!!
<返回/@main>
```

脚本错误 script error,load fail

脚本错误 script error,load fail

如果提示以下脚本错误



CALL的脚本要这样写

正确的:
[@法魔皇元神]
{
}

[@道魔皇元神]
{
}

错误的:
{
[@法魔皇元神]
[@道魔皇元神]
}

血球素材编辑

血球素材编辑

血球的是到素材里面替换的，UI编辑器编辑不了的，把你的素材替换到登录器读取的血球素材

登录器生成器选择13周年的生成的登录器，血球读取的是ui_n.wzl 序号770 771 772 773

登录器生成器选择连击版、合击版、176、185生成的登录器，血球读取的是必备补丁NewopUI.Pak序号0 Prguse.wzl 序号4 5 6

登录器生成器选择传奇序章生成的登录器，血球读取的是UI3.wzl 序号480 22 23 24

登录器生成器选择传奇归来生成的登录器，血球读取的是UI2.wzl 序号940 470 471 472 473

登录器生成器选择传奇外传生成的登录器，血球读取的是UI.wzl 序号1010 Prguse_16.wzl序号3 4 5 6

64位多线程引擎说明

64位多线程引擎说明:

- 1.需要64位系统才可以运行
- 2.不支持DBC2000的数据库，只支持Access数据

使用工具目录里“BDE数据库转换成Access数据库.exe”把怪物、技能、物品3个数据库都转成Access数据库

使用前必须先安装“AccessDatabaseEngine_X64.exe” Access数据库64位系统驱动程序

- 1.64位引擎比32位引擎占用内存高，64位引擎建议开大区使用
- 2.建议使用物理机，不要使用虚拟机
- 3.以前的引擎都是单线程的，无法发挥出好机器的性能，64位多线程引擎可以充分发挥出好机器的性能
- 4.理论上CPU核心数越多越好
- 5.尽量把人物分散在不同的地图，分散在不同的线程里

;64位多线程引擎地图传送时注意:

```
[@传送]
#IF
#ACT
mapmove 3 333 333
```

;如果下面增加检测是否传送到地图3的脚步，可能不能立即检测到已经传送到地图3，要稍微等一会

```
#IF
CHECKMAPNAME 3
#ACT
SENDMSG 6 已经传送到地图3
#ELSEACT
SENDMSG 6 还没有传送到地图3
```

MobFireBurn地图光环效果

功能说明：MobFireBurn

格式：MOBFIREBURN 地图号 坐标X 坐标Y 光环效果 持续时间(秒) 伤害值 是否百分比 (0或空为值，1为MAXHP百分比)

示例：
[@测试]
#IF
#ACT
MOBFIREBURN 3 942 842 5 60 50 1
SendMsg 0 盟重开火墙，有效1分钟，每次掉最大血量一半的血

注意：执行此脚本命令的人物不受伤害，安全区人物不受伤害

光环类型
1是僵尸钻的地洞
3是碎石块
4是困魔光
5是火墙
6是祖玛教主裂开的石头
7是地刺
8是雷电
9-14是大雷电
15是流星火环
16是火龙泉
17是灵光
18是玉祖发光
19是光环门
20是光球
其他自己测试

NewopUI.Pak文件说明

NewopUI.pak文件为登录器必备补丁，如果没有登录器无法正常启动。
可以使用我们提供的专用WIL编辑器打开编辑。该文件格式支持密码功能。
NewopUI.pak文件密码为空或者输入gameofmir

该补丁配置登录器的时候默认集成到登录器，登录器启动的时候会自动释放到Data目录里

00108~00163 个人商店相关图片
00180~00193 伤HeroM2摆摊相关图片
00210~00225 黑夜白天功能相关的图片
00732~0748 配置器选择连击版，登录窗口图片

01370~01375是1024界面相关图片(配置器的显示1024的界面 不勾选就不会使用这些图片)

血条
00170 血条背景
00171 人物血条
00172 高亮血条
00173 内功血条
00174 NPC血条
00175 怪物血条
00176 大刀、弓箭手血条
00177 蓝血条(护身生效时显示蓝血条)

雷达
00240 自己
00241 其他人
00242 我的英雄
00243 NPC
00244 怪物
00245 大刀、弓箭手

00470~00475 是1.76和1.85登录界面

1490~1514 ADDHPPER HUMANHP这两个命令飘血为独立的飘血素材

1550~1556 锁定目标后，目标显示的光圈特效

1560~1569 可视化组队

1590~1591 13周年界面时装背景图
1592~1593 13周年界面英雄时装背景图

1594~1595 连击界面时装背景图
1596~1597 连击界面英雄时装背景图

1598~1599 归来界面时装背景图

要修改时装背景图片的，只能在必备补丁里面替换素材，UI编辑器无法修改

以上如果有不使用的功能，可以用编辑器把相关图片删除，减小登录器的大小。删除图片时，编辑器选择用空图片代替不是删除

NPC名称支持全局A变量设置

MerChant.txt 里面，只支持A变量，必须输入包含括号的完整变量格式，如下

测试 3 330 336 <\$STR(A100)> 0 8 0

NPC对话框内倒计时

说明： NPC对话框内倒计时显示

格式： <COUNTDOWN:倒计时时间(秒):次数(0无限次):颜色:X:Y:M@触发>

参数M为显示格式：

以90秒和50秒为例

0或空时 默认显示方式 00:01:30 00:00:50

1根据是否有小时/分动态显示 01:30 50

2以秒显示 90 50

示例：

倒时计： <COUNTDOWN:10:3:251:0:0/@倒计时结束>\n

;触发放在当前NPC

[@倒计时结束]

#act

SendMsg 5 倒计时结束触发

Npc对话框动态进度条功能

<ProgressBar:X:Y:F:B:P:C:T:X2:Y2:N:X:V:D:L:X3:Y3:显示文字:备注信息>

X, Y: 微调坐标

F: **WIL**文件序号(详见引擎：查看-列表信息(二)-**WIL**资源)

B: 进度条背景为文件中的第几个图片

P: 进度条进度部分为文件中的第几个图片

C: 进度条进度部分播放张数

T: 进度条进度部分播放间隔

X2: 进度条进度部分X坐标偏移

Y2: 进度条进度部分Y坐标偏移

N: 进度条最小值

X: 进度条最大值

V: 进度条当前值

D: 进度条方向(0:左向右, 1:右向左, 2:上向下, 3:下向上) //暂支持水平方向

L: 进度条文字颜色(0-255)

X3: 进度条文字偏移X

Y3: 进度条文字偏移Y

显示文字: %p当前值, %m最大值, %r百分比

NPC对话框显示物品图片 显示物品属性

在NPC对话框里显示物品图片，鼠标放上去可以显示物品的属性

M2-查看-列表信息二-内挂捡取。最下面那个“物品数据库不发送到登陆器”这个选项，如果你勾选了
请配置登陆器的时候，点击集成特殊文件，把物品数据库集成。否则就不要勾选

<ItemShow:D:F:X:Y:B:G:R:H>

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 2024年5月14日 扩展大于1时按自定义背景图片，比如写300 就是读必备补丁第300张图片

G=灰化显示(0或空=正常， 1 =灰化)

R=对齐方式 =1时按自定义宽度40px对齐

H=自定义宽度，默认值40px (对齐方式= 1时生效) 2024年5月13日 扩展自定义宽度

鼠标放上去显示物品属性。类似图标的用法

NPC对话框调用身上装备信息（物品图片及展示属性）

在NPC对话框里显示身上物品图片，鼠标放上去可以显示物品的属性：

<UserItem:D:X:Y:Z:W:G:R:H@Label>

参数说明：

D=装备位置 (0-29:身上装备; 42-47:首饰盒; 30-41:十二生肖)

X Y= 微调坐标 排版的

Z= 是否显示物品框, 0为不显示, 1为显示 在必备补丁的47号图片 2024年5月14日 扩展大于1时按自定义背景图片, 比如写300 就是读必备补丁第300张图片

W= 0=显示自己的 1=显示当前查看目标的

G=灰化显示(0或空=正常, 1 = 灰化)

R=对齐方式 =1时按自定义宽度40px对齐

H=自定义宽度, 默认值40px (对齐方式= 1时生效) 2024年5月13日 扩展自定义宽度

鼠标放上去显示物品属性。类似图标用法

@Label是点击图片时需要触发的脚本标签. (不需要跳转则不需填写)

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}\n变量字符自动变色{<\$USERNAME>/AUTOCOLOR=254,251,168,191,250,70,245,249,253}\n

<字体颜色/FCOLOR=69>\n<自动变色/AUTOCOLOR=254,251,168,191,250,70,245,249,253>\n

<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}>\n

2023年以后支持:

文字颜色支持网页颜色, 比如: <字体颜色2/FCOLOR=#CCFFFF>。支持16进制颜色, 比如: <字体颜色3/FCOLOR=\$8FCF88>。

NPC标签备注功能

功能:

NPC标签备注功能

格式: #颜色分隔符 ^换行符

```
[@main]
<GOM引擎官方网站|253#GOM引擎官方网站: ^254#www.gameofmir.com> \
<GOM引擎官方网站|249#GOM引擎官方网站: ^250#www.gameofmir.com/@打开> \
<Img:210:3:0:0|254#GOM引擎官方网站: ^253#www.gameofmir.com> \

```

NPC自动变色

;脚本名称 地图名称 X坐标 Y坐标 NPC名称 标志 形象 是否属于沙 是否移动 移动间隔 是否允许变色 变色速度 (秒)

人型怪物设置方法

人型怪物设置方法

功能：人型怪物设置方法

格式：无

说明：无

例：

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！！！增加新怪，RACE=60

示例：

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;

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
DropItem=1
;掉背包装备几率
DieDropItemRate=10

;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
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，数字越小，挖的时间越长
ButchUseItemBodyLeathery=150

;挖取身上装备收费模式(0不收费，1金币，2元宝，3金刚石，4灵符)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]

;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
;掉背包装备几率
DieDropItemRate=10

;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
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, 数字越小, 挖的时间越长
ButchUseItemBodyLeathery=150

;挖取身上装备收费模式(0不收费, 1金币, 2元宝, 3金刚石, 4灵符)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]

;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
;掉背包装备几率
DieDropItemRate=10

;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
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, 数字越小, 挖的时间越长
ButchUseItemBodyLeathery=150

;挖取身上装备收费模式(0不收费, 1金币, 2元宝, 3金刚石, 4灵符)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

[Uselitems]

;衣服

Uselitems0=雷霆战甲(男)

;武器

Uselitems1=开天

;照明物

Uselitems2=

;项链

Uselitems3=雷霆项链

;头盔

Uselitems4=圣龙盔

;左手镯

Uselitems5=雷霆护腕

;右手镯

Uselitems6=雷霆护腕

;左戒指

Uselitems7=雷霆战戒

;右戒指

Uselitems8=雷霆战戒

;物品

Uselitems9=

;腰带

Uselitems10=雷霆腰带

;鞋子

Uselitems11=雷霆战靴

;宝石

Uselitems12=气血石(大)

;斗笠

Uselitems13=斗笠

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. [欢迎使用GOMir离线软件]

人物在线改名系统

人物在线改名系统

-----人物在线改名-----

```
[@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
QUERYHUMNAMEEXIST 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
CHANGEHUMNAME S2
```

QFunction-0.txt脚本相关触发

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

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

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

[@ChangeHumNameOK]
#ACT
;这个命令是用来修改，你的变量保存文件和人物名称列表文件里面的人物名称的，如果没有这些可以不使用这个命令
;这个命令也只能放在这个地方，放其他地方无效
CHANGEHUMNAMEFILE ..\QuestDiary\变量文件\HQCQASave.txt
CHANGEHUMNAMEFILE ..\QuestDiary\会员名称.txt
#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>

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

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

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

人物英雄等级属性调整

D:\MirServer\Mir200\Setup.txt

```
[Setup]
LevelValueOfTaosHP=6
LevelValueOfTaosHPRate=2.5
LevelValueOfTaosMP=8
LevelValueOfWizardHP=15
LevelValueOfWizardHPRate=1.8
LevelValueOfWarrHP=4
LevelValueOfWarrHPRate=4.5
```

;以下是英雄的

```
HeroLevelValueOfTaosHP=6
HeroLevelValueOfTaosHPRate=2.5
HeroLevelValueOfTaosMP=8
HeroLevelValueOfWizardHP=15
HeroLevelValueOfWizardHPRate=1.8
HeroLevelValueOfWarrHP=4
HeroLevelValueOfWarrHPRate=4.5
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

伤害吸收装备设置

伤害吸收装备设置

功能: 伤害吸收装备设置

格式: 无

说明: 无

例:

Shape=188

Source 吸伤百分率(1即吸伤1%, 超过100%, 程序按100%计算)

*武器、衣服 不可以设置

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

修改地图内怪物属性

修改地图内怪物属性 (在原属性的基础上进行加减操作)

格式:格式:ChangeMonAbility地图名(self: 当前所在地图) 怪物名(*: 所有怪物) 参数类型 操作符(+/-/=) 参数值 值类型(0:点;1:百分比) 坐标X 坐标Y 范围 (当坐标及范围均为空时, 表示自己周边10格半径范围)

功能说明: 刷新地图内怪物属性

格式: RecalcMonAbility 地图名(self:当前所在地图) 怪物名(*:所有怪物) X坐标 Y坐标 范围 (当坐标及范围均为空的时候, 表示自己周边10格半径范围)

设置修改后怪物属性有效时间

ChangeMonAbility地图名(self: 当前所在地图) 怪物名(*: 所有怪物) 参数类型 操作符(+/=/) 参数值 (秒, 空或0表示不检测时间)

参数1表示值:

0:HP; 1:MaxHP; 2:MP; 3:MaxMP; 4:AC1; 5:AC2; 6:MAC1; 7:MAC2; 8:DC1; 9:DC2; 10:MC1; 11:MC2; 12:SC1; 13:SC2 14:攻击速度 15:移动间隔 30:属性有效时间 (秒, 空或0表示不检测时间)

*****; 特别提醒: 尽量不要一次对太多的怪进行操作, 重算属性会占用引擎cpu 负担过大可能导致引擎卡顿*****

示范脚本:

```
[@Test]
#IF
#ACT
;减白野猪50%的MaxHP
ChangeMonAbility3 白野猪 1 = -50 1 325 323 10
;减白野猪10点的防御下限
ChangeMonAbility3 白野猪 4 = -10 0 325 323 10
;减白野猪10点的防御上限
ChangeMonAbility3 白野猪 5 = -10 0 325 323 10
;加白野猪50点的攻击下限
ChangeMonAbility3 白野猪 8 = 50 0 325 323 10
;加白野猪50点的攻击上限
ChangeMonAbility3 白野猪 9 = 50 0 325 323 10
;设置有效时间
ChangeMonAbility3 白野猪 30 + 20
;重算怪物属性
RecalcMonAbility3 白野猪 325 323 10
sendmsg 6 土城坐标325 345范围10内的白野猪属性已经刷新 有效时间20秒!
break
```

```
[@Test1]
#IF
#ACT
;减白野猪50%的MaxHP
ChangeMonAbility3 白野猪 1 = -50 1 325 323 10
;减白野猪10点的防御下限
ChangeMonAbility3 白野猪 4 = -10 0 325 323 10
;减白野猪10点的防御上限
ChangeMonAbility3 白野猪 5 = -10 0 325 323 10
;加白野猪50点的攻击下限
ChangeMonAbility3 白野猪 8 = 50 0 325 323 10
;加白野猪50点的攻击上限
ChangeMonAbility3 白野猪 9 = 50 0 325 323 10
;重算怪物属性
RecalcMonAbility3 白野猪 325 323 10
sendmsg 6 土城坐标325 345范围10内的白野猪属性已经刷新!
break
```

假人数据加入排行榜

假人排行榜文本路径: ..\Mir200\Envir\RankingDummyNameList.txt (DBS上排行榜界面可自定义路径)

RankingDummyNameList.txt 文本格式: (可用脚本命令动态增删)

[假人名字1]

职业=0
等级=123
转生等级=5
金币=1
元宝=44
泡点=0
金刚石=0
灵符=0
纹银=0
荣誉=0
声望=0

[假人名字2]

职业=1
等级=121
转生等级=0
金币=1223
元宝=3545
泡点=0
金刚石=0
灵符=0
纹银=0
荣誉=0
声望=0

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

假人配置

假人配置
功能：假人配置
格式：无
说明：假人是和人物一样的，所有人物的命令假人都可以使用，比如可以使用加入行会的命令，把假人加入某个行会
例：

=====华丽的分割线=====

增加假人登录脚本命令DUMMYLOGON。会自动登录“D:\MirServer\Mir200\Envir\DummyNameList.txt”中的假人 **20230731新增 加载假人名单脚本命令：LoadDummyNameList**

格式:DUMMYLOGON 地图 X Y 数量 是否乱序登录(0=顺序登录 1=乱序登录)

=====华丽的分割线=====

;QManage.txt

=====人物登录触发=====

[@Login]

#IF
;检测是否是假人
ISDUMMY
#ACT
;设置假人配置文件。如果不设置假人配置文件，默认读取 D:\MirServer\Mir200\Envir\DummyConfig\假人名称.txt
;格式 SETDUMMYCONFIGFILENAME 文件路径
SETDUMMYCONFIGFILENAME ..\QuestDiary\智能陪练\一级女法陪练.txt

;读取假人配置文件，将配置文件中的参数读取到假人，这句必须要的。
LOADDUMMYCONFIGFILE

;更改攻击模式
;攻击模式(英雄无效)
;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)
ChangeAttackMode 0
-----下面是英雄相关的，如果假人不召唤英雄，下面的脚本就不需要了-----

;从假人列表或假人英雄列表中获取一个没有登录过的名称
;人物的 D:\MirServer\Mir200\Envir\DummyNameList.txt
;英雄的 D:\MirServer\Mir200\Envir\DummyHeroNameList.txt
;格式 GETDUMMYNAME 保存变量 列表类型(0=人物列表 1=英雄列表) 获取类型(0=顺序获取 1=随机获取)
GETDUMMYNAME <\$STR(S1)> 1 1

;把获取到的英雄名称给假人，假人就可以召唤英雄了，这句必须要的，否则召唤不了英雄
;格式 SETDUMMYHERONAME 英雄名称
SETDUMMYHERONAME <\$STR(S1)>

;召唤英雄
RECALLHERO

;假人开始自动打怪，这句必须的，否则假人就站着不会动。如果就在安全区挂着，可以不要。
;对应使用的命令 DUMMYSSTOP 停止自动打怪
DUMMYSSTART

=====英雄登录触发=====

[@HeroLogin]

#IF
;检测是否是假人英雄
H.ISDUMMY
#ACT
;设置假人配置文件。如果不设置假人配置文件，默认读取 D:\MirServer\Mir200\Envir\DummyConfig\假人名称.txt
;格式 SETDUMMYCONFIGFILENAME 文件路径
H.SETDUMMYCONFIGFILENAME ..\QuestDiary\智能陪练\一级女法陪练.txt

;读取假人配置文件，将配置文件中的参数读取到假人英雄，这句必须要的。
H.LOADDUMMYCONFIGFILE

=====假人配置文件=====

[Info]

;自动捡物，1=捡，0=不捡
AutoPickUpItem=1

;优先捡物，1=优先，0=默认
FirstPickUpItem=1

;攻击模式(英雄无效)
;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)
AttackMode=0

;说话机率(英雄无效)
SayRate=10;

;装备极品机率
ItemAddValueRate = 10;

;装备元素机率
ItemNewAddValueRate= 10;

;掉身上装备，1=掉，0=不掉
DropUseItem=0

;掉身上装备机率
DropUseItemRate=15

;掉包裹物品，1=掉，0=不掉
DropBagItem=1

;职业
Job=2

;性别

Gender=1
;头发
Hair=1
;等级
Level=60
;使用毒符物品(道士有效)
;1: 身上或包裹中都不需要符或毒, 就可以直接使用魔法
;2: 需要身上佩戴符或毒, 才可以使用魔法
;3: 首先使用身上佩戴符或毒, 如果身上没有佩戴, 就使用包裹中的符或毒。
NeedMagicItem=1
;使用魔法
UseSkill=灵魂火符,施毒术,召唤月灵,召唤神兽,治愈术,神圣战甲术,幽灵盾
;包裹物品
BagItems=护身符,黄色药粉(大量),灰色药粉(大量)
[灵魂火符]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[施毒术]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[召唤月灵]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[召唤神兽]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[治愈术]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[神圣战甲术]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[幽灵盾]
;魔法等级
Level=3
;强化魔法等级
NewLevel=0
[UseItems]
;衣服
UseItems0=天师长袍
;武器
UseItems1=逍遙扇
;照明物
UseItems2=
;项链
UseItems3=天尊项链
;头盔
UseItems4=天尊头盔
;左手镯
UseItems5=天尊手镯
;右手镯
UseItems6=天尊手镯
;左戒指
UseItems7=天尊戒指
;右戒指
UseItems8=天尊戒指
;物品
UseItems9=护身符
;腰带
UseItems10=
;鞋子
UseItems11=
;宝石
UseItems12=
;攻击时的说话信息(英雄无效)
[Say]
0=没钱买装备玩什么游戏
1=装备差就不要出来混
2=垃圾装备也出来丢人现眼
3=刚花了500买的装备
;QFunction-0.txt
;使用假人开始挂机命令DummyStart触发[@DummyStart]
[@DummyStart]
;使用假人停止挂机命令DummyStop或者假人在挂机过程中移动失败, 触发[@DummyStop]
[@DummyStop]
;人物的 D:\MirServer\Mir200\Envr\DummyNameList.txt
;英雄的 D:\MirServer\Mir200\Envr\DummyHeroNameList.txt
需要把这两个文件里的名称, 复制到D:\MirServer\DBServer\DenyChrName.txt这样玩家就不可以注册假人的角色名
=====

格式: CHECKDUMMYCOUNT 检测符(>,<,=) 人数

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

内功系统[1]

MonGen.txt 格式: 地图 坐标X 坐标Y 怪物名字 范围 数量(支持G变量) 时间间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255) 刷出来时触发的QF脚本字段(*表示不触发QF) 内功怪物(0,1) 国家名 怪物能否攻击同国家的人(0,1) 不同国家的怪物能否相互攻击(0,1) 怪物能否被同国家的人来攻击(0,1) 刷新模式(0~1) BOSS怪(0~1 不被NOMANNOMON模式地图清理)
刷新模式=0时, 刷怪模式不变, 和以前一样, 可能boss刚被杀死, 未到间隔时间会重新刷一只。
刷新模式=1时, 假设怪物刷新间隔时间是1小时, 杀死怪物后, 经过1小时才会再次刷一只。

怪物能否攻击同国家的人(0,1) 参数为0时表示同国家玩家不能攻击该怪物, 为1时表示在非国家攻击模式下可以攻击该怪物

物品DB:

(金牛装备: 需等级 同时可内力恢复速度)

DB设置:

Need=18(表示穿戴需等级, 装备可提高内力恢复速度) NeedLevel=50(等级条件) Stock=3(提高内力恢复速度)
Need=19(表示穿戴需攻击力, 装备可提高内力恢复速度%) NeedLevel=50(攻击力条件) Stock=3(提高内力恢复速度%)
Need=20(表示穿戴需魔法, 装备可提高内力恢复速度%) NeedLevel=50(魔法条件) Stock=3(提高内力恢复速度%)
Need=21(表示穿戴需道术, 装备可提高内力恢复速度%) NeedLevel=50(道术条件) Stock=3(提高内力恢复速度%)
Need=22(表示穿戴需等级, 装备可提高内力恢复速度+点) NeedLevel=50(等级条件) Stock=3(每次可提高内力值)
Need=23(表示穿戴需攻击力, 装备可提高内力恢复速度+点) NeedLevel=50(攻击力条件) Stock=3(每次可提高内力值)
Need=24(表示穿戴需魔法, 装备可提高内力恢复速度+点) NeedLevel=50(魔法条件) Stock=3(每次可提高内力值)
Need=25(表示穿戴需道术, 装备可提高内力恢复速度+点) NeedLevel=50(道术条件) Stock=3(每次可提高内力值)

脚本命令:

功能:学习内功

格式:READSKILLNG

说明:

1.判断玩家是学过内功,学过则进入@ReadNGFail,英雄则进入@ReadNGHeroFail

2.学习成功进入@ReadNGOK,英雄则进入@ReadNGHeroOK

3.主号学习过后,英雄才能学习

功能:清除人物的经络等级.

格式:ClearAllPulse

功能:调整内力经验点数。

格式:CHANGENGEXP 控制符(=,+,-) 经验点数

功能:检查是否学过内功

格式:CHECKREADSKILLNG

功能:检查内功等级

格式:CHECKNGLEVEL 操作符 (<,>,=) 等级数(1-255)

功能:调整内功等级

格式:CHANGENGLVEL 控制符(=,+,-) 等级数(1-255)

内挂自动挂机[!]

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
```

减少技能冷却时间

功能说明: 减少技能冷却时间

设置技能冷却时间减少:

SetSkillDecCD 技能名称 操作符(+/-=) 时间 (秒)

获取减少技能冷却时间:

GetSkillDecCD 技能名称 变量名

获取当前的技能冷却时间:

GetSkillCD 技能名称 变量名

技能CD清零(一般用不上, 直接清除技能CD):

ClearSkillWaitTime 技能ID

```
#act
SetSkillDecCD 烈火剑法 = 2
;烈火剑法缩短3秒的CD时间
SetSkillDecCD 烈火剑法 + 1
GetSkillDecCD 烈火剑法 N1
GetSkillCD 烈火剑法 N2
SENDMSG 6 烈火剑法缩短CD时间<$Str(N1)>秒, 当前冷确时间为<$Str(N2)>秒
```

英雄技能使用命令加H. 如H.SetSkillDecCD

附: 连击技能减少CD间隔使用方式:

```
SetSkillDecCD [连击技能] = 3
GetSkillDecCD [连击技能] N1
GetSkillCD [连击技能] N2
sendmsg 6 减少连击技能攻击间隔<$STR(N1)>秒, 当前连击间隔<$STR(N2)>秒
```

技能冷却时间减少只支持以下有CD的技能:

烈火剑法
龙影剑法
雷霆剑法
逐日剑法
开天斩
流星火雨
倚天辟地
狮子吼
气功波
擒龙手
彻地钉
野蛮冲撞
纵横剑术
十步一杀
冰镰术
冰霜群雨
裂神符
死亡之眼
大挪移
分身术
群体施毒术
召唤骷髅
召唤神兽
召唤月灵
召唤圣兽

以及所有自定义技能

对他人使用需变量传递

动态创建镜像地图

动态创建一个镜像地图

ADDMIRRORMAP

格式: **AddMirrorMap A B C D E F**

功能: 动态创建一个镜像地图

说明: 创建成功后, 人物D99变量返回1, 否则返回0

A, 原地图编号, 在地图配置文件中存在的地图!

B, 新地图编号, 临时使用的地图编号, 就和镜像地图功能一样!

C, 新地图名, 这里指客户端显示的名字

D, 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

E, 人物退出时返回的地图编号 该地图不能是动态创建的地图, 也就是不能是ADDMIRRORMAP命令创建的地图

F, 小地图编号

DelMirrorMap

格式: **DelMirrorMap 地图名**

功能: 删除动态创建的镜像地图

MirrorMapTime

格式: **MirrorMapTime 地图名 时间 (单位: 秒)**

功能: 设置/获取镜像地图的时间

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

CheckMirrorMap

格式: **CheckMirrorMap 地图名**

功能: 检测镜像地图是否已经创建

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

包裹上面显示元宝、泡点、金刚石、灵符

增加包裹上面显示元宝、泡点、金刚石、灵符(UI默认是隐藏不显示的，需要配置登录器的时候，修改UI才能显示)

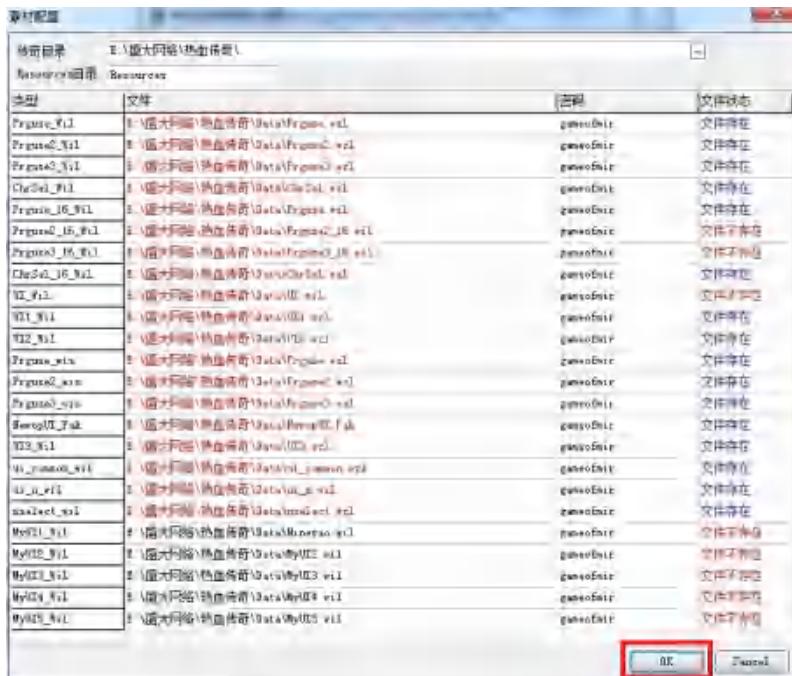
使用方法：
首先启动“GameOfMir登录器生成器.exe”双击登录器参数列表

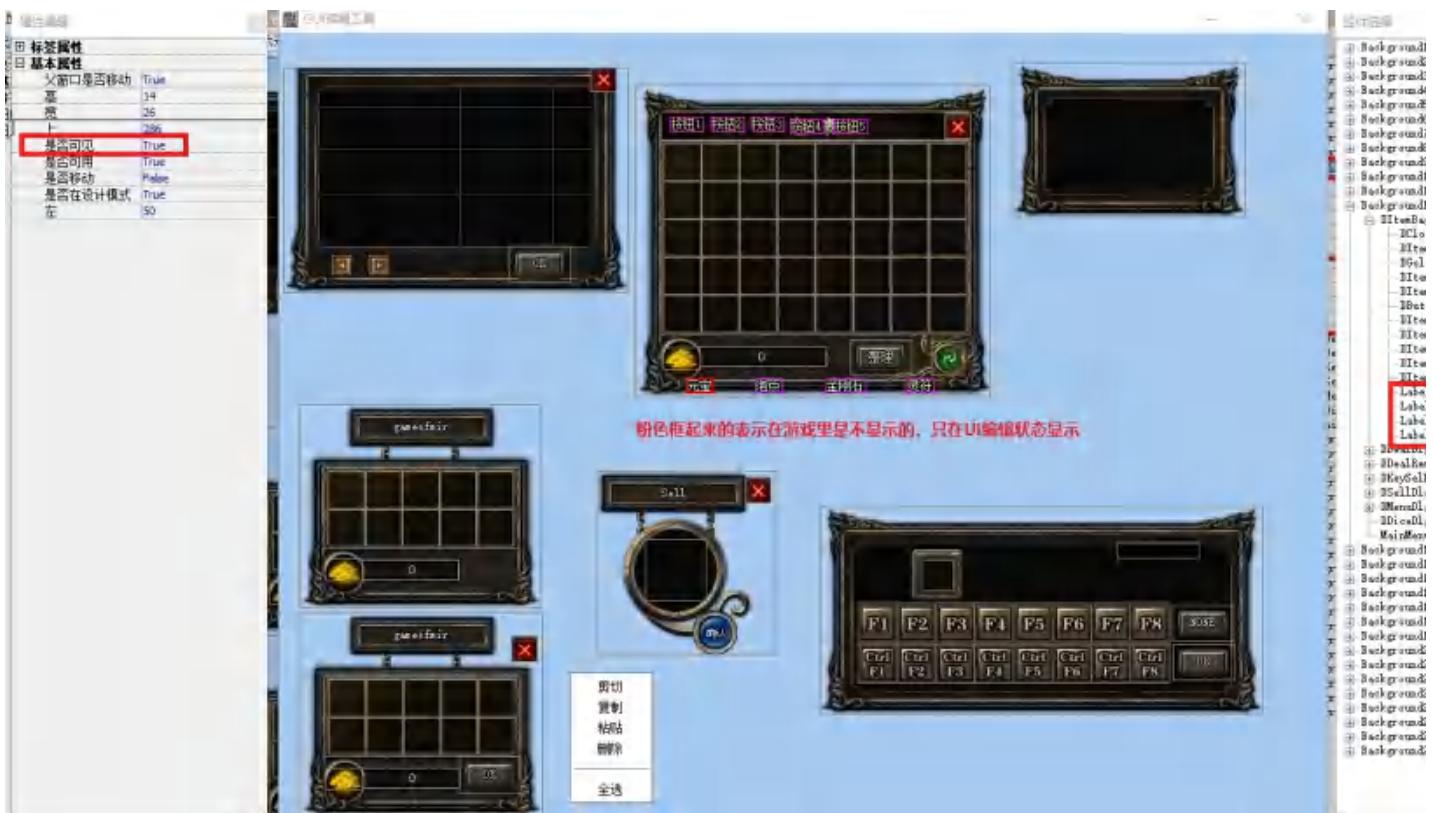
点击编辑游戏界面UI-游戏界面

然后找到包裹的窗口，鼠标点一下包裹窗口，右边的窗口会有名称，DItemBag_，在这个下面找到

LabelBagGameGold LabelBagGamePoint LabelBagGameDiamond LabelBagGameGrid

在左边的窗口基本属性里-是否可见设置成True，保存修改，保存到配置文件，重新配置登录器即可显示





Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

叠加功能

叠加功能

功能: 多个物品放到一格

格式: 无

说明: 物品重叠功能不能使用在拥有持久、属性、品质、纯度等物品上。StdMode等于 0, 2, 3, 40, 41, 42, 31

例:

打包物品叠加 StdMode=31 Source=0 OverLap=1或2

物品重叠功能, StdItem.DB 中OverLap=1、2、3 表示可以重叠 0不叠加。DuraMax字段表示可以叠加的数量 必须大于1.例如: DuraMax=100表示可以叠加100个

OverLap=1 重量=重叠数量*单物品重量/10

OverLap=2 重量=重叠数量*单物品重量

OverLap=3 重量=物品重量(不管叠加多少个, 物品重量不变)

收回物品 take 1 数字自己看着办喽

检测多少个 查看持久即可

可视化仓库

```
=====  
=====可视化仓库=====
```

可视化仓库总共5个仓库，除了默认的一个仓库外，其他4个仓库，需要脚本命令开通

M2-选项-功能设置-其他设置(1)里面把可视化仓库开启了才可以正常使用该功能

```
;SETSTORAGEOPEN 参数1(仓库序号(2,3,4,5)) 参数2(开启或关闭(1,0))
```

```
;
```

;仓库二未开启时，从该仓库取物品或存物品会失败，并且触发QF脚本字段

```
[@StorageOpenFail2]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MESSAGEBOX 仓库二无法打开,单击确认后开启 @开启仓库二 @取消
```

```
[@开启仓库二]
```

```
#IF
```

```
CHECKGAMEGOLD > 99
```

```
#ACT
```

```
GAMEGOLD - 100
```

```
SETSTORAGEOPEN 2 1
```

```
;开启仓库二命令
```

```
MESSAGEBOX 仓库二已解锁
```

```
#ELSEACT
```

```
MESSAGEBOX 元宝不够
```

```
;
```

;仓库三未开启时，从该仓库取物品或存物品会失败，并且触发QF脚本字段

```
[@StorageOpenFail3]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MESSAGEBOX 仓库三无法打开,单击确认后开启 @开启仓库三 @取消
```

```
[@开启仓库三]
```

```
#IF
```

```
CHECKGAMEGOLD > 99
```

```
#ACT
```

```
GAMEGOLD - 100
```

```
SETSTORAGEOPEN 3 1
```

```
;开启仓库三命令
```

```
MESSAGEBOX 仓库三已解锁
```

```
#ELSEACT
```

```
MESSAGEBOX 元宝不够
```

```
;
```

;仓库四未开启时，从该仓库取物品或存物品会失败，并且触发QF脚本字段

```
[@StorageOpenFail4]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MESSAGEBOX 仓库四无法打开,单击确认后开启 @开启仓库四 @取消
```

```
[@开启仓库四]
```

```
#IF
```

```
CHECKGAMEGOLD > 99
```

```
#ACT
```

```
GAMEGOLD - 100
```

```
SETSTORAGEOPEN 4 1
```

```
;开启仓库四命令
```

```
MESSAGEBOX 仓库四已解锁
```

```
#ELSEACT
```

```
MESSAGEBOX 元宝不够
```

```
;
```

;仓库五未开启时，从该仓库取物品或存物品会失败，并且触发QF脚本字段

```
[@StorageOpenFail5]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
MESSAGEBOX 仓库五无法打开,单击确认后开启 @开启仓库五 @取消
```

```
[@开启仓库五]
```

```
#IF
```

```
CHECKGAMEGOLD > 99
```

```
#ACT
```

```
GAMEGOLD - 100
```

```
SETSTORAGEOPEN 5 1
```

```
;开启仓库五命令
```

```
MESSAGEBOX 仓库五已解锁
```

```
#ELSEACT
```

```
MESSAGEBOX 元宝不够
```

可视化组队

引擎-选项-客户端设置-内挂控制-勾选“可视化组队”

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

地图参数表

地图参数表

地图参数标志	说明
CHECKQUEST	进入本地图执行任务脚本 格式: CHECKQUEST(Q001) 说明: Q001 代表脚本名。
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(Wavbg.mp3) 或者 MUSIC(Wav\select-loop2.wav) 代表客户端Wav目录下的select-loop2.wav文件
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(1) 说明: 1代表升多少级;
PKWINEXP	进入本地图后可以PK得经验 格式: PKWINEXP(1000) 说明: 1000代表得多少经验;
PKLOSTLEVEL	进入本地图后可以PK死亡掉等级 格式: PKLOSTLEVEL(1) 说明: 1代表掉多少等级;
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;
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;
DEOGAMEGOLD	进入本地图后自动减游戏币 格式: DEOGAMEGOLD(1/10) 说明 1/10 1代表减的间隔(秒), 10代表一次减多少点;
INCGAMEGOLD	进入本地图后自动加游戏币 格式: INCGAMEGOLD(1/10) 说明 1/10 1代表加的间隔(秒), 10代表一次加多少点;
INCGAMEPOINT	进入本地图后自动加游戏点 格式: INCGAMEPOINT(1/10) 说明 1/10 1代表加的间隔(秒), 10代表一次加多少点; (用于游戏泡点功能)
RUNMON	允许穿怪
RUNHUMAN	允许穿人
NORUNMON	禁止穿怪
NORUNHUMAN	禁止穿人
NEEDHOLE	进入需要洞
NORECALL	禁止记忆召唤
NOGUILDRECALL	禁止行会召唤
NODEARRECALL	禁止夫妻召唤
NOMasterRECALL	禁止师傅传递
NORANDOMMOVE	禁止随机传送 禁止使用瞬息移动
NODRUG	禁止吃药
MINE	可以挖矿
NODEAL	禁止交易
NOPositionMove	禁止定坐标移动、传送戒指、坐标传送
NORECONNECT	进游戏时退出本地图 格式:NORECONNECT(3) 说明: 3 代表地图号盟重
QUIZ	禁止喊话
ALLOWUSEMYSHOP	允许摆摊, 该参数只对个人商店的摆摊有效, 对摆摊的无效(必需先设置摆摊限制在指定地图才会生效)
NOALLOWUSEITEMS	禁止使用物品 说明: NOALLOWUSEITEMS(回城卷 强效金创药)
NOTALLOWUSEMAGIC	禁止使用技能 说明: NOTALLOWUSEMAGIC(火墙 地钉)
NOHEROPROTECT	为禁止英雄守护
THUNDER(威力)	雷电, 单体攻击 扩展攻击算法(10 1)字符后面的1、2、3、4分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10 1)、千分比 THUNDER(10 2)、万分比 THUNDER(10 3)、真实伤害 THUNDER(10000 4)
GREATTHUNDER(威力)	大雷电, 群体攻击 扩展攻击算法(10 1)字符后面的1、2、3、4分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10 1)、千分比 THUNDER(10 2)、万分比 THUNDER(10 3)、真实伤害 THUNDER(10000 4)
LAVA(威力)	喷岩浆, 群体攻击 扩展攻击算法(10 1)字符后面的1、2、3、4分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10 1)、千分比 THUNDER(10 2)、万分比 THUNDER(10 3)、真实伤害 THUNDER(10000 4)
SPURT(威力)	喷气, 群体攻击 扩展攻击算法(10 1)字符后面的1、2、3、4分别为: 被攻击人物最大血量的百分比 THUNDER(10 1)、千分比 THUNDER(10 2)、万分比 THUNDER(10 3)、真实伤害 THUNDER(10000 4)
FLAME(暂不支持)	FLAME(45:8:50 43:84:50)参数说明:x坐标: y坐标: 伤害 可以为多坐标以 分隔
HORSE	允许骑马
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
NOMANMONOMON	智能刷怪, 当地图无人时清理怪物, 有人时重新刷怪, 此功能需在引擎-选项-怪物设置开启, 需要在引擎-选项-性能参数-勾选新的刷怪模式, 重启生效。
NOCALLHERO	禁止召唤英雄, 已召唤英雄将自动消失
NIGHT	该参数与M2内挂设置配合使用, 当M2设置免蜡烛时凡是地图带NIGHT开启天气效果, M2取消免蜡烛时不带该参数的地图天启天气效果
NEEDLEVELTIME	没到指定等级时不让进入, 发送string.ini里的NeedLevelToXYErrorMsg提示可以自行修改
DECEXPRATETIME(值)	每秒减双倍经验值, 如值小于1时, 则默认为1
NGEXPRATE(数值)	内功经验倍数(100代表经验倍数, 除以100后为实际倍数)
PULSEXP RATE(数值)	经络经验倍数(100代表经验倍数, 除以100后为实际倍数)
DARK	黑暗效果 如果同时存在 DAY以DAY参数效果为准
DAY	白天效果 如果同时存在 DARK以DAY参数效果为准
SAYLEVEL(等级)	可限制当前地图人物说话等级.
DELDROPITEM	人物(英雄)死亡后掉落的身上物品立即消失(不掉落地图中).
REVIVAL(XN)	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的自动清零间隔(最小30秒).具体表示:每经过指定秒人物在当前地图复活过的次数自动减1.
NODROPUSEITEMS	当前地图人物死亡不掉落身上的物品
NOSAFEPOSITIONMOVE	禁止在当前地图安全区中使用传送戒指
NOALLOWUSEITEMS	不允许使用物品NOALLOWUSEITEMS(回城卷,随机传送卷)
ONKILLMON	杀死怪物时触发,对应地图参数中需要加入ONKILLMON才可生效!
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 [@KILLMON] 不限制地图任何地图杀怪都触发
Safe	此地图为安全地图, 不可PK, 类似安全区
FIGHT	杀人不加PK值 死亡不掉装备
FIGHT2	杀人不加PK值 死亡掉装备 适合用来做一些战争PK的地图
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 死亡不掉装备
FIGHT5(是否掉装备)	国战地图 (FIGHT5(0), 不掉落, FIGHT5(1)掉落) 进入该地图名字颜色会变色 不增加PK值
BattlingDisExit	战斗状态禁止退出
WEATHER1	天气效果1 读取Effect_SE.wzl
WEATHER2	天气效果2 读取Effect_SE.wzl
WEATHER3	天气效果3 读取Effect_SE.wzl
NODROPITEMFILENAME	禁止某个地图扔某个物品 例如: NODROPITEMFILENAME(QuestDiary)禁止扔物品列表.txt 禁止扔物品列表.txt 这个里面就是禁止扔的物品名称

NOUSESTORAGE

禁止某个地图使用仓库，无法寄存和取回

NOUSESNDASHOP

禁止某个地图购买商铺物品

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

多级脚本使用 [!]

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

例：

例如：

```
#if  
翎风网络.Check [100] 1  
check [100] 1  
#act  
翎风网络的变量值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  
翎风网络.CheckLevel 51  
CheckLevel 51  
#act  
翎风网络.GameGold + 10  
GameGold + 10  
#say  
翎风网络的等级在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，如果翎风网络不在线，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D3dm2等级和自己的等级在50级以上，既执行#say和#act段，
并且，翎风网络.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
```

大包裹 大背包

大包裹 大背包

在“引擎-选项-功能设置-其他控制(3)”里面开启

大包裹数量调整脚本命令**ChangeBagCount**, 包裹最少为46个, 最大为206个

大包裹的左侧页数按钮是根据包裹的数量自动显示的
如果你的登录器UI编辑器里面, 编辑的包裹每页设置40个物品,
ChangeBagCount命令调整包裹最大数量为46个,
去掉6个快捷键物品, 40个物品正好一页, 左侧按钮不显示

如果调整包裹最大数量为47个, 就会显示两个按钮, 也就是两页的包裹,
但是这两页不能全部放物品, 有6个物品是快捷键物品, 第一页能放40个物品
第二页只能放一个物品, 第二页的剩余39个格子不能放物品,
双击不能放物品的格子可以触发QF脚本

<\$BAGCOUNT> 当前包裹里的物品数量(包括放在OK框里的和仿HeroM2摆摊的物品)
<\$BAGMAXCOUNT> 包裹允许存放的最大数量
ChangeBagCount 参数1(+, -, =) 参数2(数量)

```
[@main]  
#act  
ChangeBagCount + 1
```

QF触发, 包裹里格子显示有锁图片的是不能放物品的, 双击锁图片触发

```
[@UnLockBag]  
#act  
ChangeBagCount + 1  
SENDMSG 6 你的包裹解锁一格, 当前最大允许放物品<$BAGMAXCOUNT>个
```

天气效果 [1]

天气效果

功能: 天气效果

格式: 无

说明: 无

例:

地图参数 DARK 黑暗效果

地图参数 DAY 白天效果

如果同时存在以DAY参数效果为准

以下三个效果读取客户端的Effect_EX.Wii和Effect_SE.Wii如果客户端没有这2个文件, 效果显示不了

增加天气效果脚本命令 SETWEATHEREFFECT

格式:SETWEATHEREFFECT 地图号 天气效果(0=关闭天气效果 1=黄沙效果 2=花瓣效果 3=下雪效果) 有效时间(秒)

宝石升级系统

说明:1. 打开人物背包点右下脚的升级按钮进行升级.也可使用**OpenUpgradeDialog**命令打开界面.
3. 放好物品点升级时先执行Q-Function中的@ItemUpgrade脚本段.

执行脚本功能,升级成功时执行@UpgradeOKX,升级失败时执行@UpgradeFailX,
属性被清除时执行@UpgradeClearX,其中X代表装备位置,例如:衣服=0,武器=1

例如:升级装备需要5000金币,此脚本放入Q-Function.txt中.

```
[@ItemUpgrade]
#IF
CheckGold 5000
#ACT
Take 金币 5000
#ELSEAV
升级装备需要5000金币.
#ELSEACT
SetUpgradeFail
Break
```

升级宝石StdMode=55,56,57,58,59

宝石类型1:

StdMode=55(升级指定类型的装备)
Shape=(指定升级哪种类型的装备,此处添写和要升级类型的StdMode一样的值即可,例如武器设定为5)
AniCount=(指定可以升级加几以下的装备,例如:设定为10,那么该宝石可以升级次数小于10次的装备)
DurMax=(指定宝石升级装备的成功机率,例如:设定为20既为20%成功机率)
Need=(升级失败后可执行的操作,如果该值等于1-100时,则失败后把装备副加属性全部清零,如果该等于101-200时,则失败后装备消失,等于201-300时,升级失败后装备当前属性不变.)
NeedLevel=(指定宝石升级范围,等于0时不限制,例如:该宝石只允许升级+5到+10之间的装备,那么Need=5*65535+10,计算规则=低限*65535+上限)
AC,AC2,Mac,Mac2,Dc,Dc2,Mc,Mc2,SC,SC2=(指定该宝石升级成功后给装备加的属性,设定方法跟设置装备属性一样,不同的装备设置也不一样)

宝石类型2:

StdMode=57(升级符合类型的装备)
Source=(等于1)
Shape=(等于0升级符合类型的装备,指定类型时填写待升级装备的StdMode值)
区别:其他设置方法参照宝石类型1
注意:此类宝石只增加防御和魔御.
AC2,MC2=(升级装备的防御,魔御,必须是可增加防御和魔御的装备才可以升级,例如:衣服,手镯等)

宝石类型3:

StdMode=57(升级符合类型的装备)
Source=(等于2)
Shape=(等于0升级符合类型的装备,指定类型时填写待升级装备的StdMode值)
区别:其他设置方法参照宝石类型1
注意:此类宝石只增加攻击,道术和魔法.
DC2,MC2,SC2=(升级装备的攻击,魔法等,必须是可增加攻击和魔法等属性的装备才可以升级,例如:武器,项链等)

宝石类型4:

StdMode=58(随机升级装备属性)

Shape=(0表示所有类型,指定类型时填写待升级装备的StdMode值)

AniCount=(升级点数)

区别:其他设置参照宝石类型1,此类宝石升级时随机增加装备属性,例如:AniCount等于5时,那么随机增加装备5点属性.

注意:升级失败后如果Need小于100那么随机清除某些或者多项附加属性.

宝石类型5:

StdMode=59(增加升级成功率)

Shape=(0表示所有类型,指定类型时填写待升级装备的StdMode值)

DurMax=(提高成功机率,例如:设定5即为提高5%的机率)

以下是最新更新后的部分新特性:

1.55,56,57,58这几种类型宝石失败后默认不会降低装备升级的星星数,如果升级失败时需要降低装备的星星数那么设置物品的Reserved字段,0时不降,大于0时设置几就降几点.
例如宝石的Reserved=2装备的星星数=3升级失败后星星就会减去2,剩下1个星星

2.58类型的升级宝石Weight=1时随机升级所以属性,Weight=2时只随机升级攻击,魔法,道术.

客户端自定义标识

读取客户端Data文件夹GameFlag.ini内容，内容80字符以内

比如文本内容是 123 游戏里触发 QF触发:@UsePluginGameFlag 变量名: <\$GameFlag>

```
[@UsePluginGameFlag]
#f
#act
SENDMSG 5 标识: <$GameFlag> 实际值= 123
```

小地图计算方法[1]

小地图计算方法

功能：小地图计算方法

小地图添加

打开“X:\MirServer\Mir200\Envir\MiniMap.txt”X表示盘符一般是D
里面的格式为“地图文件名称 小地图文件序号”一行一个地图

例如：

0 101

小地图文件序号查看，使用WIL编辑器打开“X:\热血传奇\data\minimap.wz” X表示盘符
里面全部是小地图，小地图序号图片序号加1，
例如你在WIL编辑器里显示的图片序号是 100，那么小地图序号就是101

其他小地图添加：Data\minimap\小地图从5001开始

```
Data\minimap\301.mmap 小地图代码 5000
Data\minimap\302.mmap 小地图代码 5001
Data\minimap\303.mmap 小地图代码 5002
Data\minimap\304.mmap 小地图代码 5003
Data\minimap\306.mmap 小地图代码 5004
Data\minimap\308.mmap 小地图代码 5005
Data\minimap\309.mmap 小地图代码 5006
Data\minimap\350.mmap 小地图代码 5007
Data\minimap\311.mmap 小地图代码 5008
Data\minimap\312.mmap 小地图代码 5009
Data\minimap\313.mmap 小地图代码 5050
Data\minimap\314.mmap 小地图代码 5011
Data\minimap\315.mmap 小地图代码 5012
Data\minimap\316.mmap 小地图代码 5013
Data\minimap\317.mmap 小地图代码 5014
Data\minimap\318.mmap 小地图代码 5015
Data\minimap\319.mmap 小地图代码 5016
Data\minimap\320.mmap 小地图代码 5017
Data\minimap\321.mmap 小地图代码 5018
Data\minimap\322.mmap 小地图代码 5019
Data\minimap\323.mmap 小地图代码 5020
Data\minimap\324.mmap 小地图代码 5021
Data\minimap\325.mmap 小地图代码 5022
Data\minimap\326.mmap 小地图代码 5023
Data\minimap\327.mmap 小地图代码 5024
Data\minimap\328.mmap 小地图代码 5025
Data\minimap\329.mmap 小地图代码 5026
Data\minimap\330.mmap 小地图代码 5027
Data\minimap\331.mmap 小地图代码 5028
Data\minimap\402.mmap 小地图代码 5029
Data\minimap\3021.mmap 小地图代码 5030
Data\minimap\3022.mmap 小地图代码 5031
Data\minimap\3023.mmap 小地图代码 5032
```

延时小退

延时小退(M2-选项-功能设置-其他设置2)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

强化技能功能

强化技能功能

使用脚本命令调整强化技能等级，威力和效果会有变化

[@调整冰咆哮强化技能等级]

#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

怪物伤害封顶

增加怪物伤害封顶，封顶数值等于怪物**BD**中的**MP**数值，若**DB**中怪物**MP**值=0则不计算伤害封顶

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

刷怪MonGen.txt格式 名称颜色自定义功能

刷怪MonGen.txt 格式 名称颜色自定义功能

MonGen.txt 格式：地图坐标X 坐标Y 怪物名字 范围 数量(支持G变量) 时间间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255) 刷出来时触发的QF脚本字段(*表示不触发QF) 内功怪物(0,1) 国家名 怪物能否攻击同国家的人(0,1) 不同国家的怪物能否相互攻击(0,1) 怪物能否被同国家的人来攻击(0,1) 刷新模式(0~1) BOSS怪(0~1 不被NOMANMONOMON模式地图清理)

刷新模式=0时，刷怪模式不变，和以前一样，可能boss刚被杀死，未到间隔时间会重新刷一只。

刷新模式=1时，假设怪物刷新间隔时间是1小时，杀死怪物后，经过1小时才会再次刷一只。

使用刷新模式参数需要在引擎-选项-性能参数-勾选新的刷怪模式，重启生效。

怪物能否攻击同国家的人(0,1) 参数为0时表示同国家玩家不能攻击该怪物，为1时在非国家攻击模式下可以攻击该怪物

3 100 85 ◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆◆ 75 1 180 0 254 @QF脚本段1

3 100 85 ◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆◆ 75 <\$STR(G111)> 180 0 254 @QF脚本段1

[@QF脚本段1]

#if

#act

SENDMOVEMSG02510501<【世界BOSS全服提示】:/FCOLOR=70><『◆◆◆◆妖魔神王◆◆◆◆』/FCOLOR=250>已出世，赶紧抢！！！

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

怪物外形调用到NPC界面

怪物外形调用到NPC界面 <MONSTER:APPR:RACE:动作:方向:X:Y>

动作参数详解: 0=站立 动作1=走动 动作2=跑步 动作3=攻击 动作4=被攻击 动作5=死亡 动作6=尸体
方向参数详解: 0~7

例子:

[@main]

#if

#act

GetDBMonsterFieldValue 白野猪 appr <\$STR(N\$怪物APPR)>

GetDBMonsterFieldValue 白野猪 race <\$STR(N\$怪物RACE)>

#say

<MONSTER:<\$STR(N\$怪物APPR)>:<\$STR(N\$怪物RACE)>:0:4:100:200>

怪物属性扩展

怪物属性扩展: Envir\MonSpAbilList.txt(如不知道格式可删除此文档让引擎自动生成一个MonSpAbilList.txt)

格式: 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)

怪物探索设置说明

怪物探索设置说明

功能: 怪物探索设置说明

格式: 无

说明: 在Mir200EnvirMonUseItems里添加对应怪物名称的两个文件(xxxx.txt xxxx-item.txt格式和人形怪的配置差不多)

例:

```
狂热火蜥蜴.txt
[INFO]
;挖取身上装备收费模式(0金币, 1元宝, 2金刚石, 3灵符)
ButchChargeClass=0
;挖取身上装备每次收费点数
ButchChargeCount=1
;未挖到物品是否减灵符 1=是, 0=否
ButchNotItemDelGold=0
狂热火蜥蜴-item.txt
1/5 龙牙
1/50 凤天魔衣
1/50 天龙圣剑
1/50 银星勋章(法)
```

怪物说话配置

怪物说话配置

功能：怪物说话配置

格式：无

说明：配置文件位置Mir200\Envir\MonSayMsg.txt

例：

;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，其它颜色则显示在人物聊到框中只有对应的人物可以看到。

;状态 机率 颜色 怪物名称 文字内容

```
130 0 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 1 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 2 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 3 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 4 鹿 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 0 稻草人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 0 森林雪人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 0 半兽人 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
130 0 半兽战士 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 0 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 0 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 1 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 2 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 3 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
150 4 白野猪0 %s不要打我, %d我没东西爆的!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
  
230 1 鹿 %s不要打我, %d我挂了!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
050 0 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
050 1 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
050 2 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
050 3 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
050 4 白野猪0 %s哈哈, 死了吧%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标  
  
314 白野猪0 %s老猪来也%d!!!! 支持%m 地图名称 %x=X坐标 %yY坐标
```

NPC脚本点击触发带参数

-----扩展NPC脚本点击触发带参数-----

////////////////////////////新增触发带参数

<@测试1/@测试(1,2,3)> <@测试2/@测试(2,3,4)>

```
[@测试]
#OR
;检查参数是否是这几组，防止有可能被人刷数据
CHECKSCRIPTPARAM 1,2,3
CHECKSCRIPTPARAM 2,3,4
#ACT
SENDMSG 6 <$SCRIPTPARAM1>,<$SCRIPTPARAM2>,<$SCRIPTPARAM3>
break
#ELSEACT
SENDMSG 6 非法的参数
break
```

```
[@main]
你想买点什么呢?\n
<麻痹戒指/@购物(20,麻痹戒指)> <重生戒指/@购物(20,重生戒指)>\n
<护体戒指/@购物(20,护体戒指)> <魔道麻痹/@购物(20,魔道麻痹戒)>\n
[@购物]
#OR
;检查参数是否是这几组，防止有可能被人刷数据
CHECKSCRIPTPARAM 20,麻痹戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,护体戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,重生戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,魔道麻痹戒
#ELSEACT
;-----有人用抓包工具刷数据并且跳过了检测
SENDMSG 6 非法的参数
break

#IF
CHECKGAMEGOLD <$SCRIPTPARAM1>
#ACT
GAMEGOLD - <$SCRIPTPARAM1>
GIVE <$SCRIPTPARAM2> 1
#ELSE SAY
对不起!你的元宝不够!
```

////////////////////////////2019-08-28进行补充说明，防止个别人运用错误！！！！！下面为解说！！！！ //////////////////

```
[@main]
亲爱的<$USERNAME>\n
你想买点什么呢?\n
<麻痹戒指/@购物(20,麻痹戒指)> <重生戒指/@购物(20,重生戒指)>\n
<护体戒指/@购物(20,护体戒指)> <魔道麻痹/@购物(20,魔道麻痹戒)>\n
[@购物]
#OR
;检查参数是否是这几组，防止有可能被人刷数据
CHECKSCRIPTPARAM 20,麻痹戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,护体戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,重生戒指
CHECKSCRIPTPARAM 20,魔道麻痹戒
#ELSEACT
;-----有人用抓包工具刷数据并且跳过了检测
SENDMSG 6 非法的参数
break

#IF
CHECKGAMEGOLD <$SCRIPTPARAM1>
#ACT
GAMEGOLD - <$SCRIPTPARAM1>
GIVE <$SCRIPTPARAM2> 1
#ELSE SAY
对不起!你的元宝不够!
```

扩展字符变量S和数字变量N

扩展字符变量S和数字变量N

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0-999以外，可以在SS变量或NS变量后面增加任意字符，人物基础变量不需要加\$。

例：

```
[@test]
#ACT
MOV SS我的人物名称 <$USERNAME>
SENDMSG 0 <$STR(SS我的人物名称)> 255 253

[@test1]
#ACT
MOV NS我的杀怪总数 100
INC <$STR(NS我的当前杀怪数)> 1
SENDMSG 6 【杀怪总数=<$STR(NS我的杀怪总数)>】【当前杀怪数=<$STR(NS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SS1这样的2个变量完全是2个不同的变量。

P0-P999 (私人变量，数字型) 关闭对话框重置为0。

D0-D999 (私人变量，数字型) 下线不保存.摇筛子变量.

M0-M999 (私人变量，数字型) 下线不保存.切换地图清空.

N0-N999 (私人变量，数字型) 下线不保存.小退归0.

S0-S999 (私人变量，字符型) 下线不保存.小退归0.

I0-I999 (全局变量，数字型) 下线不保存.小退归0.

G0-G999 (全局变量，数字型) 可保存。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）

A0-A999 (全局变量，字符型) 可保存。（存放在Mir200/GlobalVal.ini文件里面）

U0-U49 (私人变量，数字型) 可保存。（存放在人物数据库Mir.db里面）

T0-T49 (私人变量，字符型) 可保存。（存放在人物数据库Mir.db里面）

技能CD时间显示

技能CD时间显示(M2-选项-功能设置-技能魔法-开启技能CD显示)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

技能备注功能

技能备注功能

在传奇客户端 **Data\SkillDesc.dat** 可以使用记事本打开编辑

Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

捡取精灵 捡物精灵

此宠物不占位置，无属性，不卡位，不被攻击，无敌模式，非对象，没有血条血值，不攻击人物怪物，就仅有捡取的功能
主人切换地图宝宝也跟随一起换 不捡取别人打死的掉落物品 不捡取人物死亡掉落的物品 同步人物内挂设置勾选是否自动捡取，没勾选就过滤不捡取
捡取规则跟人物一样，会触发QF脚本等

CheckPickUpItemSpirit

;检测是否已经有了捡取精灵

ClearPickUpItemSpirit

;删除捡取精灵

RecallPickUpItemSpirit 怪物名称 捡取速度(100-1000) 守护范围(最小20, 超过范围会自动传输到主人身边) 有效时间(分钟,时间到了会自动消失)

[@召唤捡取精灵]

#if

CheckPickUpItemSpirit

#act

SENDMSG 6 你已经有了捡取精灵

#elseact

RecallPickUpItemSpirit 白野猪 600 20 5

SENDMSG 6 成功召唤捡取精灵，有效时间5分钟

斗笠功能设置

斗笠相关数据

功能：斗笠相关数据

StdMode = 16

Anicount 0戴上后显示头盔的内观 1戴上后不显示头盔的内观

Shape 0~7 Hair2

Shape 8~9 Hair3 目前Hair3只有2个斗笠，如果增加，Shape值依次增加就可以支持
Source 0时不显示神秘人, 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。

神秘人显示可以在M2中设置-功能设置-其他设置

```
563;斗笠一;16;0;1;0;0;0;1188;6000;0;1;0;0;0;0;0;0;0;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
564;斗笠二;16;1;1;0;0;0;1587;6000;0;0;0;1;0;0;0;0;0;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
565;斗笠三;16;2;1;0;0;0;2080;6000;0;0;0;0;0;1;0;0;0;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
566;斗笠四;16;3;1;0;0;0;2081;6000;0;0;0;0;0;0;1;0;0;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
567;斗笠五;16;4;1;0;0;0;2422;6000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
568;斗笠六;16;5;1;0;0;0;2522;6000;0;0;0;0;0;0;0;0;1;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
569;斗笠七;16;6;1;0;0;0;2768;6000;0;0;0;0;0;0;0;1;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
570;斗笠八;16;7;1;0;0;0;3356;6000;0;1;0;0;0;1;0;0;0;0;44;10000;5;255;0;:::::::::::  
571;斗笠九;16;8;1;0;0;0;3890;6000;0;1;0;0;0;0;0;0;0;1;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::  
572;斗笠十;16;9;1;0;0;0;4266;6000;0;0;0;1;0;0;0;0;0;0;1;0;44;5000;5;255;0;:::::::::::
```

扩展斗笠： stdmode = 16

Shape (8 - 19): Hair3.wzl

Shape (20 - 29): Hair4.wzl

Shape (30 - 39): Hair5.wzl

Shape (40 - 49): Hair6.wzl

Shape (50 - 99): Hair7.wzl

Shape (100 - 149): Hair8.wzl

Shape (150 - 155): Hair9.wzl

物品位置：

- 0 盔甲
- 1 武器
- 2 照明物
- 3 项链
- 4 头盔
- 5 右手镯
- 6 左手镯
- 7 右戒指
- 8 左戒指
- 9 护身符
- 10 腰带
- 11 鞋子
- 12 宝石
- 13 斗笠
- 14 军鼓
- 15 马牌
- 16 盾牌

新爆率格式 支持CALL

爆率设置方式一: (传统设置)

文件位置

【Mir200\Envir\MonItems\】

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)

文件位置

【Mir200\Envir\MonItems\】

内容格式

格式: #CHILD 几率 RANDOM //里面的概率设置要使用()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()里的概率设置

RANDOM 固定值, 当加入该条件后, ()里的概率设置几率将无效, 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

)

新概率设置的主要应用特色说明

在传统的概率设置中, 由于概率随机性的缺点, 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:

#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。

=====以下是采用#call设置怪物概率=====

» » » » » » » » » 白野猪.txt

#CALL 【\概率系统\基础概率.txt】@药水

-----以上是怪物概率文件中白野猪设置-----

» » » » » » » » »

D:\MirServer\Mir200\Envir\QuestDiary\概率系统\基础概率.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-----

64位新概率增加一个参数BURSTRATE, 不计算人物概率倍数, 例如#CHILD 1/2 RANDOM BURSTRATE

新版自定义属性

引擎-选项-客户端设置-自定义属性-新版自定义属性

一个装备有30个属性，每个属性都要勾选，并且脚本开启，

每个属性有3个值，这三个值显示的在什么位置，分别在新版自定义属性哪个窗口里设置 **\$\$1 \$\$2 \$\$3**

这三个值的大小也是脚本命令控制

\$\$1比较特殊，**\$\$1**的值代表在 **TEXT**变量的行数

比如“属性1”设置成“<TEXT:**\$\$1**>”然后脚本命令把 变量“**\$\$1**”值设置成1 表示这个属性显示的内容就读取“**TEXT**变量”里面的第一行的内容

相关命令

检测装备指定的无属性是否已经开通，如果开通了，设置显示的哪一个会保存到变量

CheckNewCustomItemAbil 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 保存变量(获取读取的哪一个)

CheckNewCustomItemValue 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 变量位置，需要检测哪一个变量(第一个变量**\$\$1**，2第二个变量**\$\$2**，3第三个变量**\$\$3**) 检测符(>,<,=) 检测值

开启装备无属性

SetNewCustomItemAbil 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 设置读取引擎30个属性框(0~30, 0=关闭该属性)

获取装备无属性读取引擎30个属性框中的哪一个框

GetNewCustomItemAbil 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 保存变量读取引擎30个属性框中的哪一个框，如果获取值为0表示该属性没有开启)

获取装备无属性已开启的数量

GetNewCustomItemAbilCount 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 保存变量(已经开启的数量)

设置装备无属性的三个变量值(**\$\$1,\$\$2,\$\$3**)

SetNewCustomItemValue 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 变量位置(0=所有变量,1第一个变量**\$\$1**,2第二个变量**\$\$2**,3第三个变量**\$\$3**) 操作符(+,-,=) 变量1 变量2 变量3

获取装备无属性的三个变量值(**\$\$1,\$\$2,\$\$3**)，如果没有开启的属性，无法获取

GetNewCustomItemValue 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 属性位置(1~30) 变量1 变量2 变量3

获取全身装备指定位置的无属性的三个变量值之和

GetNewAllCustomItemValue 属性位置(1~30) 变量1 变量2 变量3

获取全身装备指定位置的无属性，**TEXT**相同行的三个变量值之和，也就是无属性的三个变量值中的第一个变量值一样的

GetNewAllCustomItemValueByTextLine 属性位置(1~30) **TEXT**行 变量1 变量2 变量3

开启一个无属性，该命令和**SetNewCustomItemAbil**命令的不同之处，**SetNewCustomItemAbil**需要指定属性位置，开启哪个位置的无属性，而这个命令会自动从第一个无属性开始搜索没有开启的，自动开启，只开启一个

AddNewCustomItemAbil 装备位置(-1=OK框，0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒) 保存变量(开通的是第几个无属性，会保存在这个变量，如果检测该变量等于0，说明已经全部开启了)

刷新修改后的无属性到客户端，修改身上的装备使用，在OK框的不使用这个命令

UpdateNewCustomItemAbil 装备位置(0~28身上装备，30~40生肖盒，41~47首饰盒)

获取全身装备所有开启的无属性，**TEXT**相同行的三个变量值之和，也就是无属性的三个变量值中的第一个变量值一样的

GetNewAllCustomItemValueByTextLineEx **TEXT**行 变量1 变量2 变量3

[@main]

#IF

CheckNewCustomItemValue 0 1 1 > 0

#ACT

SENDMSG 6 检测衣服的第一个无属性的第一个变量值大于0

#IF

CheckNewCustomItemValue 0 1 2 > 0

#ACT

SENDMSG 6 检测衣服的第一个无属性的第二个变量值大于0

#IF

CheckNewCustomItemValue 0 1 3 > 0

#ACT

SENDMSG 6 检测衣服的第一个无属性的第三个变量值大于0

[@main]

#ACT

SetNewCustomItemValue 0 1 0 = 1 100 200

SENDMSG 6 设置衣服的第一个无属性的三个变量分别是1,100,200，如果参数为零，变量值不变

[@main]

#ACT

SetNewCustomItemValue 0 1 1 = 1

SENDMSG 6 设置衣服的第一个无属性的第一个变量为1

[@main]

#ACT

SetNewCustomItemValue 0 1 2 = 100

SENDMSG 6 设置衣服的第一个无属性的第一个变量为100

[@main]

#ACT

SetNewCustomItemValue 0 1 3 = 100

SENDMSG 6 设置衣服的第一个无属性的第一个变量为100

[@main]

#ACT

SetNewCustomItemAbil 0 1 1

SENDMSG 6 设置装备无属性第一个属性，读取引擎30个属性框中的第一个框

SetNewCustomItemValue 0 1 1 100 200

SENDMSG 6 设置衣服第一个无属性变量值，**\$\$1=1, \$\$2=100, \$\$3=200**

UpdateNewCustomItemAbil 0

SENDMSG 6 刷新衣服的无属性到客户端

引擎-选项-客户端设置-自定义属性-新版自定义属性-**TEXT**变量，里面的格式如下：

引擎-选项-客户端设置-自定义属性-新版自定义属性-**TEXT**变量，里面的格式如下：

引擎-选项-客户端设置-自定义属性-新版自定义属性-**TEXT**变量，里面的格式如下：

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和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准.

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)

格式: <PLAYIMG:F:N:C:T:X:Y:M:S>

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

S=不占用字符位置(0占 1不占)

"颜色分割符 支持"\r换行

{物理防御 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

{魔法防御 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

<IMG:1600:0:0:0:0>{物理攻击 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0:0>{魔法攻击 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

=====

{物理防御 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

{魔法防御 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

<IMG:1600:0:0:0:0:1>{物理攻击 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0:1>{魔法攻击 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}

{道术攻击 +[243] {\$\$2|250} -{\$\$3|250}<IMG:1610:0:0:0>

自定义OK框常量(X是OK框0-17 Y是自定义属性1-30)

<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABLS[Y].INDEX>

<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABLS[Y].VALUE1> <\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABLS[Y].VALUE2> <\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABLS[Y].VALUE3>

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM制作软件)

无限刀 攻击不卡

无限刀 攻击不卡

M2-选项-参数设置-游戏速度-攻击的速度调整为0 就是攻击不卡，表示无限刀开启了。

M2-选项-客户端设置-内挂控制-攻击速度的动作时间 越小速度越快。这里的数值表示，数值越小，每秒砍的刀数越多

时装

=====时装=====

M2-选项-客户端设置-内挂控制(二) 隐藏时装不要勾选, 否则无法看到时装界面

[Setup]

;在ISetup.txt字段下加入
;时装物品显示前缀文字信息
FashionPreFix=时装]

时装衣服DB设置: StdMode段66为男衣服, 67为女衣服, 其他字段和普通衣服一样。位置代码: 17。

时装武器DB设置: StdMode段68、69为武器, 其他字段和普通武器一样。位置代码: 18。

时装衣服属性和衣服一样。时装武器属性也是和普通的武器属性一样设置。

佩戴时装衣服和时装武器可以触发: [@TakeOn17]和[@TakeOff18]

NewopUI.pak文件说明

1590~1591 13周年界面时装背景图
1592~1593 13周年界面英雄时装背景图

1594~1595 连击界面时装背景图
1596~1597 连击界面英雄时装背景图

1598~1599 归来界面时装背景图

要修改时装背景图片的, 只能在必备补丁NewopUI.pak文件里面替换素材, UI编辑器无法修改

相关常量

```
<$SDRESS>
<$SWEPON>
<$SHELMET>
<$SRIGHTHAND>
<$SNECKLACE>
<$SRING_R>
<$SRING_L>
<$SARMRING_R>
<$SARMRING_L>
<$SBELT>
<$SBOOTS>
<$SCHARM>

<$G_SDRESS>
<$G_SWEPON>
<$G_SHELMET>
<$G_SRIGHHAND>
<$G_SNECKLACE>
<$G_SRING_R>
<$G_SRING_L>
<$G_SARMRING_R>
<$G_SARMRING_L>
<$G_SBELT>
<$G_SBOOTS>
<$G_SCHARM>
```

17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

DB数据 Stdmode

66, 67 时装衣服
68, 69 时装武器
75, 76, 77 时装项链
78 时装头盔
79, 80 时装手镯
81, 82 时装戒指
83 时装勋章
84, 85 时装腰带
86, 87 时装鞋子
88, 89 时装宝石

机器码使用说明[1]

<\$MACHINEID> 机器码，和登录的角色无关，只要是该机器登录的角色，这个机器码就一样。
<\$USERMACHINEID> 该机器当前登录的角色的机器码。不同的角色名称或不同的机器登录生成的机器码不一样。

配合以下命令可以限制角色登录游戏

CheckTextList 文件位置 字符串
AddTextList 文件位置 字符串
DelTextList 文件位置 字符串

极品属性转移

```
=====
=====极品属性转移=====
=====
```

```
<$MOVE.SOURCE.NAME>;正在移动的原始物品名称  
<$MOVE.DEST.NAME>;正在移动的目标物品名称
```

```
脚本命令：打开极品属性转移窗口  
;OpenMoveItemValueDig 参数1(20130801) 参数2(20130802) 参数3(所需货币类型(0=元宝,1=金币,2=泡点)) 参数4(20130804) 参数5(所需货币值) 参数6(20130806) 参数7(20130807) 参数8(20130808) 参数9(20130809) 参数10(20130810)
```

```
脚本命令：关闭极品属性转移窗口  
;CloseMoveItemValueDig
```

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
OpenMoveItemValueDig 20130801 20130802 0 20130804 100 20130806 20130807 20130808 20130809 20130810  
;打开属性转移窗口，转移装备极品属性需要100元宝  
;点击转移按钮会触发QF脚本中以下字段  
[@StartMoveItemValue]  
#IF  
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\物品名称.txt <$MOVE.SOURCE.NAME>  
#ACT  
MoveItemValueFail  
;MoveItemValueFail 禁止转移命令  
SENDMSG 6 该物品禁止转移  
break  
#IF  
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\物品名称.txt <$MOVE.DEST.NAME>  
#ACT  
MoveItemValueFail  
;MoveItemValueFail 禁止转移命令  
SENDMSG 6 该物品禁止转移  
break  
#IF  
#ACT  
MoveItemValueOK  
;MoveItemValueOK 开始转移属性命令，会自动扣除所需的费用，如果费用不够转移失败
```

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

浑水摸鱼地图参数设置

[+] 增加地图参数: SECRET(31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
64 禁止玩家脱下衣服、武器, 组队
128 隐藏称号显示和顶戴花翎。隐藏顶戴和称号自己可见自己的

如果要多个功能起作用, 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, 既是第1参数=22

SECRET(31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)

[盟重省 3] SECRET(255|神秘人|35|68) 为隐藏称号和顶戴花翎

注意: 统一武器、衣服外观的Shape 需物品数据库有这件Shape编号的装备才可成功外显。

注意: 权限10的角色也是不进入神秘人状态的

添加NPC对话框

添加NPC对话框

格式: AddDlg

参数1: 编号(1-50)
参数2: 图片文件序号
参数3: 图片编号
参数4: 是否可移动(0:不能; 1:可以)
参数5: 界面X:界面Y
参数6: 文字偏移X:文字偏移Y
参数7: 位置 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 17大地图
参数8: QF触发字段
参数9: 上级窗口是否同步移动:是否刷新对话框XY坐标 (0:0或留空表示默认) 2024年7月21日更新

例子: AddDlg 1 1 440 1 10:20 30:40 0 @QF脚本字段 0:0

[@添加NPC对话框]

#ACT

AddDlg 1 1 440 1 10:20 30:40 0 @QF脚本字段

;会触发QF脚本的字段[@QF脚本字段]

-----QF脚本-----

[@QF脚本字段]

写脚本的格式和普通脚本一样, 不支持使用"@exit"关闭这个对话框, 必须使用DelDlg脚本命令关闭\

不支持放OK框 ITEMBOX

<GOM引擎官方网站|253#GOM引擎官方网站: ^254#www.gameofmir.com>\

<当前时间: /\$COLOR=251><\$DATETIME>\

<下一页/@下一页>\

<关闭/@关闭>\

[@关闭]

#ACT

DelDlg 1

[@下一页]

<我要出售当前角色, 需要设置委托人|254#委托人必须在线, 并且同意委托请求/@@InPutString1(请输入委托人名称, 委托人必须在线, 并且同意委托请求:)>\

<上一页/@QF脚本字段>\

[@InPutString1]

#if

NOT S1.checkOnline

#act

SENDMSG 6 你输入的委托人不在线

break

#if

NOT S1.INSAFEZONE

;检测一下委托人是否在安全区, 防止玩家恶意输入委托人, 弹窗委托人

#act

SENDMSG 6 委托人必须在安全区

break

#if

#act

;SellChar 出售货币类型(0-5) 价格

SellChar 0 100 S1

SENDMSG 6 请通知你的委托人同意委托请求

游戏开宝箱功能[1]

游戏开宝箱功能

功能: 双击物品可以打开宝箱功

格式: 无

说明: 无

例:

宝箱相关数据:

宝箱的设置方法(M2-查看\列表信息二中编辑):

宝箱设置:StdMode=31 Shape=15-18(15=檀木宝箱,16=紫铜宝箱,17=白银宝箱,18=赤金宝箱,19-24=扩展的6个宝箱)

钥匙设置:StdMode=40 Shape=15-24

宝箱增加获得物品时触发Q-Function中的@GetBoxsItemX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,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:

```
[@GetBoxsItem15]
#IF
EQUAL S0 经验500000
#ACT
Take 经验500000
ChangeExp + 500000
Break
```

OpenDragonBox

功能: 使用脚本命令开宝箱

格式: OpenDragonBox 编号(15-24)

说明: 除了默认4个宝箱外,还可支持扩展的6个宝箱,具体设置M2\查看\列表信息\其他设置\宝箱系统

例子: 开宝箱.

```
#IF
CheckGold 10000
#ACT
OpenDragonBox 15
Take 金币 10000
#ELSE SAY
没钱还想开宝箱?
```

游戏界面自定义按钮

游戏界面的左下角和右下角界面的自定义按钮

可以参考包裹的自定义按钮使用说明

QF脚本触发

左下角5个自定义按钮

[@ButtonCustomLeftClick]

[@ButtonCustomLeftClick1]

[@ButtonCustomLeftClick2]

[@ButtonCustomLeftClick3]

[@ButtonCustomLeftClick4]

右下角5个自定义按钮

[@ButtonCustomClick]

[@ButtonCustomClick1]

[@ButtonCustomClick2]

[@ButtonCustomClick3]

[@ButtonCustomClick4]

火龙神殿 [20230718更新]

20230718更新

NPC相关命令:

功能: 关闭客户端图标显示

格式: CLOSEMSGWINDOWS

格式: MESSAGEBOX 消息内容 QF触发段 QF触发段

例: MESSAGEBOX 使用10元宝,便可在当前地图内原位置复活? @确认 @取消

说明: 在客户端显示一个提示框,点确定时,触发QFunction-0.txt的@确认 代码

点取消时,触发QFunction-0.txt的@取消 代码

物品ID

774;火龙凭证;41;0;1;0;0;269;0;0;0;0;0;0;0;0;0;5000;5;0;

MonGen.txt

;地图名: 火龙殿

D2083 82 44 火龙教主 0 1 30

D2083 65 48 恶魔蝙蝠 10 10 30

D2083 81 62 恶魔蝙蝠 10 10 30

D2083 66 62 恶魔蝙蝠 10 10 30

D2083 51 75 恶魔蝙蝠 10 10 30

火龙守护兽设置说明

D:\Mirserver\Mir200\Envir\FireDragonGuard.txt (手动创建FireDragonGuard.txt 或开启引擎自动生成)设置方法

;名称 地图 x,y 方向(0-1) 攻击坐标X,攻击坐标Y(可以为多个以分隔)

火龙守护兽 D2083 51,67 1 77,50|74,50|83,50|80,53|86,53|74,41|71,41|71,44|71,47

火龙守护兽 D2083 48,70 1 81,44|81,47|78,44|75,44|84,47|78,41|75,41|81,50|84,50

火龙守护兽 D2083 45,73 1 81,44|84,47|78,41|85,50|75,41|76,51|79,54|73,48

火龙守护兽 D2083 61,78 0 79,48|79,51|76,48|78,53|75,50|76,45|82,51|81,44|84,47|78,41

火龙守护兽 D2083 58,81 0 79,48|82,51|85,54|76,49|71,40|82,48|79,45|76,42|85,51|73,42

火龙守护兽 D2083 55,84 0 80,48|77,48|80,45|77,51|74,51|74,54|71,54|71,57

注: 火龙守护兽不用MonGen.txt刷, 如果用其它方式刷出来, 无攻击效果及发亮效果

怪物DB: ——怪物血量以及一些其他配置请自行修改

灵魂收割者;123;103;240;100;1;1000;20000;0;12;12;280;300;0;0;17;15;900;1;0;2000;

蓝影刀客;123;104;241;100;1;1000;20000;0;12;12;280;300;0;0;17;15;900;1;0;2000;

恶魔蝙蝠;205;19;80;999;0;1000;2000;400;0;1000;1000;40;45;0;0;17;15;900;1;0;2000;

火龙教主;203;83;800;999;1;1000;30000;18000;0;30;30;60;150;0;0;17;15;900;1;0;3000;

火龙守护兽;202;95;802;999;1;1000;0;18000;0;30;30;40;45;0;0;17;15;900;1;0;2000;

MonGen.txt刷火龙雕像Race值为201 201;84;802;10;1;100;3000;10;25;20;70;100;50;50;10;10;1500;1;0;3000 //MC=攻击力, 2X2群体攻击

点击小地图自动寻路

增加点击小地图自动寻路功能(可以在M2关闭或开启该功能，使用小地图按键或M键打开)

寻路QF触发

[@FindPathBegin] 开始

[@FindPathStop] 中断

[@FindPathEnd] 到达

爆率透视

爆率透视 开启

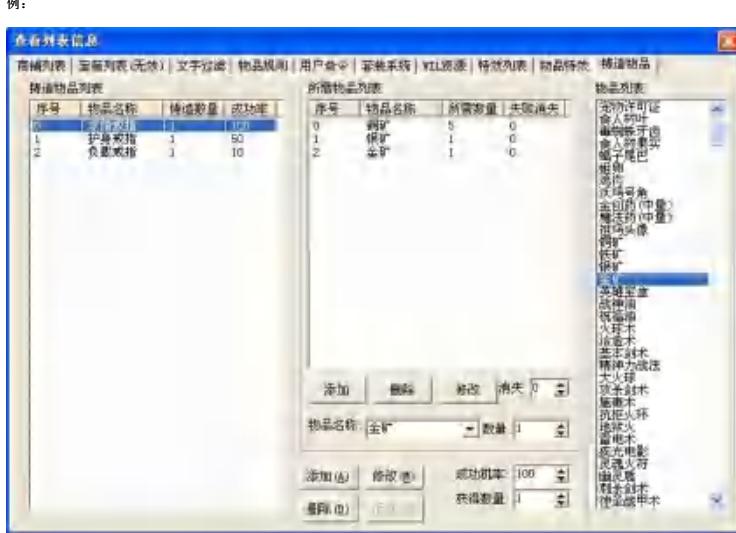
在引擎-查看-列表信息二-爆率透视勾选 还要添加允许透视的怪物

物品光柱

地面物品特效 物品光柱

引擎-查看-列表信息二-物品光柱

物品合成系统

功能： 物品合成系统**格式：** 无**说明：** M2：查看->列表信息2->铸造物品**例：****使用说明：**以合成求婚戒指为例：

首先在物品列表中找到求婚戒指，然后点击下面的添加按钮将求婚戒指添加到物品列表中。

接着在左边的物品列表中点击求婚戒指，右边的所需物品列表中的添加按钮处于激活状态后就可以添加合成求婚戒指需要的材料和装备了。（目前除了 StdItems.DB 中的物品外还可以直接支持 金币 元宝 声望 能量点）图中合成求婚戒指需要铜矿5块银矿金矿各一块。添加完成之后点保存按钮即可。

特别说明：成功几率=100%时合成物品必定成功，0.99-0.99%≈0.98%≈1%的成功率。如果需要更低的成功率那么设置大于100即可，这时设置多少就是多少分之一的成功率例如1000=1/1000的成功率。当合成物品有成功率时，失败消失=1%时如果物品合成失败那么此物品将会消失，失败消失=0%物品不会消失（另外物品合成成功之后所有所需物品都会消失）。**脚本说明：**CheckFoundryItem 检测背包中合成物品的材料是否足够 GiveFoundryItem 回收合成材料同时将合成后的物品放入背包。合成失败后自动执行@FoundryFail段的脚本。

合成求婚戒指脚本如下：

```
[@Main]
<合成求婚戒指/@合成求婚戒指>

[@合成求婚戒指]
#IF
CheckFoundryItem 求婚戒指
#ACT
GiveFoundryItem 求婚戒指
#ELSEACT
SendMsg 5 缺少合成物品<%Item>
[@FoundryFail]
#ACT
SendMsg 5 合成 <%Item> 失败!
```

合成多个物品的脚本可以参考如下脚本(以@FoundryItem_开头后面跟要合成的物品，%FoundryItem是M2自动转换后的合成物品名称)：

```
[@Main]
<合成求婚戒指/@FoundryItem_求婚戒指> <查看所需物品 /@ShowItem_求婚戒指>
<合成护身戒指/@FoundryItem_护身戒指> <查看所需物品 /@ShowItem_护身戒指>
<合成负重戒指/@FoundryItem_负重戒指> <查看所需物品 /@ShowItem_负重戒指>

[@FoundryItem_]
#IF
CheckFoundryItem %FoundryItem
#ACT
GiveFoundryItem %FoundryItem
#ELSEACT
;SendMsg 5 缺少合成物品<%Item>
ShowFoundryItem %FoundryItem
[@FoundryFail]
#ACT
SendMsg 5 合成 <%Item> 失败!

[@ShowItem_]
<$ShowItem>
```

物品来源

物品来源开启

引擎-选项-功能设置-物品来源

物品衣服武器的扩展算法

武器衣服外观扩展:

Weapon.wzl Shape 1~99
Weapon2.wzl Shape 100~149
Weapon3.wzl Shape 150~199
Weapon4.wzl Shape 200~249
Weapon5.wzl Shape 250~299
Weapon6.wzl Shape 300~349
Weapon7.wzl Shape 350~399
Weapon8.wzl Shape 400~449
.....
.....
.....

Hum.wzl Shape 1~99
Hum2.wzl Shape 100~149
Hum3.wzl Shape 150~199
Hum4.wzl Shape 200~249
Hum5.wzl Shape 250~299
Hum6.wzl Shape 300~349
Hum7.wzl Shape 350~399
Hum8.wzl Shape 400~449
.....
.....
.....

物品内观扩展:

Items.wil DnItems.wil StateItem.wil 数据库Looks起始编号0~9999
增加Items1.wil DnItems1.wil StateItem1.wil 数据库Looks起始编号10000~19999
增加Items2.wil DnItems2.wil StateItem2.wil 数据库Looks起始编号20000~29999
增加Items3.wil DnItems3.wil StateItem3.wil 数据库Looks起始编号30000~39999
增加Items4.wil DnItems4.wil StateItem4.wil 数据库Looks起始编号40000~49999
增加Items5.wil DnItems5.wil StateItem5.wil 数据库Looks起始编号50000~59999
增加Items6.wil DnItems6.wil StateItem6.wil 数据库Looks起始编号60000~65534

小地图扩展:

mmap.wil 读取为1~9900
以下为扩展:
mmap10.wil 10001~15000
mmap11.wil 15001~20000
mmap12.wil 20001~24999

NPC扩展:

Npc10.wil Npc 代码从1000~1999
Npc11.wil Npc 代码从2000~2999
Npc12.wil Npc 代码从3000~3999

自定义衣服和武器读取扩展:

武器和衣服时可按照一件武器一个.wil文件的方式配置。
武器放在传奇目录的Resources\Graphics\Weapon\ 其中Resources文件夹名可在配置器上自定义
衣服放在Resources\Graphics\Human\下。
物品数据库中单个武器和衣服的Shape值从1000开始算起
单个武器和衣服素材的文件名必须和物品数据库中的Shape值一样，
例如:数据库中设置Shape=1000，那么单个武器或者素材的文件名就是1000.wil，如果Shape=1001那么文件名就是1001.wil

怪物扩展:

monXX.wil 360张图片为一只怪 无限扩展(最大app数 65535)，每10个怪物一个文件，每个怪物360张图，(Mon1~Mon60为默认素材，Mon80是龙的素材，Mon90是城墙素材，建议使用Mon60~Mon500之间)

Mon100以后扩展怪物的数据库APPR值算法为 (MonXX-1)*10，比如MON100.WZL 算法为100-1= 99*10=990，MON105.WZL为：105-1= 104*10 = 1040 (每个文件支持10个怪物，每个怪物360张图，详细参考MON3.WZL的格式布局，特殊怪物请使用自定义怪物实现)

建议大家使用扩展怪物使用MON100.WZL开始！！！

人物发型:

扩展人物发型Hair10.wzl、Hair11.wzl脚本控制发型 ...计算方式为每600张图为一个发型,每个文件内可放10种发型,分别从50-59 60-69开始算
扩展按顺序读取如发型值: 50 读取Hair10.wzl文件: 第1种发型 (0-599张图片) , 发型值: 69 读Hair11.wzl第10种发型

50-59: 10个发型, 读取文件Hair10.wzl, 每个发型600张图 (第一个发型: 0-599); 连击读取cboHair10.wzl, 每个发型2000张图 (第一个发型: 0-1999)
60-69: 10个发型, 读取文件Hair11.wzl, 每个发型600张图 (第一个发型: 0-599); 连击读取cboHair11.wzl, 每个发型2000张图 (第一个发型: 0-1999)

人物斗笠: StdMode= 16
Shape 0~7 Hair2.wzl
Shape (8 - 19): Hair3.wzl
Shape (20 - 29): Hair4.wzl
Shape (30 - 39): Hair5.wzl
Shape (40 - 49): Hair6.wzl
Shape (50 - 99): Hair7.wzl
Shape (100 -149): Hair8.wzl
Shape (150 -155): Hair9.wzl

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"效果对管理员或权限= 10的无效

特殊属性扩展文本配置

注意：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

麻痹属性扩展文件路径：[Envir\ParalysisItemList.txt](#)
格式： 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[1-255], 引擎默认5)
;10%毒物躲避抵消一点麻痹几率

护身属性扩展文件路径：[Envir\MagicShieldItemList.txt](#)
格式： 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[数值参数: 1-65535]) 成功几率(1~100, 默认为0表示100%成功)

;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

```
[@开启破护身几率]
#ifndef _GOM_H_
#define _GOM_H_
#endif
#include "GOM.h"
#include "Envir.h"
#include "Envir.h"

void ChangeSP(int SP)
{
    if (SP < 0 || SP > 100)
        return;
    if (SP == 0)
        sendmsg(6, "开启40%破护身几率。");
    else
        sendmsg(6, "关闭破护身几率。");
}

void ChangeHP(int HP)
{
    if (HP < 0 || HP > 100)
        return;
    if (HP == 0)
        sendmsg(6, "开启40%破护身几率。");
    else
        sendmsg(6, "关闭破护身几率。");
}
```

复活属性扩展文件路径：[Envir\RevivalItemList.txt](#)
格式： 装备名称(必须是可以复活的装备才有效) 复活间隔(1-21亿 秒) 恢复血量百分比(1-100)

界面的魔法球血球效果

播放界面的魔法球血球效果:

旧格式:

PLAYMAGICBALLEFFECT WIL文件序号 图片开始序号 播放张数 播放速度(毫秒) 有效时间(秒 -1时永久有效) 类型(0=HP 1=MP) 绘制高度(0=完整绘制 1=按照HP或者MP的高度绘制) 绘制模式(0=完整绘制 1=切割绘制(一张图包含HP和MP的效果, 左边是HP右边是MP, 会根据HP或MP只绘制一半图片)) 微调坐标X 微调坐标Y

新格式, 兼容旧格式, 新格式的第八个参数, 也就是绘制模式那个参数不一样, 新的以"|"分隔成两个参数, "|"左边的参数和旧格式一样, "|"右边的是0表示特效绘制, 1表示普通绘制:
PLAYMAGICBALLEFFECT WIL文件序号 图片开始序号 播放张数 播放速度(毫秒) 有效时间(秒 -1时永久有效) 类型(0=HP 1=MP) 绘制高度(0=完整绘制 1=按照HP或者MP的高度绘制) 绘制模式|特效或普通绘制(0=完整绘制 1=切割绘制(一张图包含HP和MP的效果, 左边是HP右边是MP, 会根据HP或MP只绘制一半图片)) 微调坐标X 微调坐标Y

PLAYMAGICBALLEFFECT 0 0 10 100 -1 0 1 1|0 0 0

登录点安全区

登录点安全区

功能：登录点安全区

格式：无

说明：配置文件 D:\MirServer\Mir200\Env\StartPoint.txt

例：

文件格式：

```
;地图号 座标X 座标Y 禁止说话 大小范围 光环类型 PKZONE PKFIRE
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
```

地图号：安全区所在地图

坐标X：安全区所在地图坐标X

坐标Y：安全区所在地图坐标Y

禁止说话：安全区内是否禁止说话(此功能未完成)

大小范围：安全区范围大小(此功能未完成)

光环类型：安全区边界显示类型 1是僵尸钻的洞 3是石块 4是困魔光 5是火墙 6是祖码教主裂开的石头 7,8,9三种火墙效果 光环类型不可设置为12, 12=禁锢效果

PKZONE：安全区是否为PK比赛区域(此功能未完成)

PKFIRE：安全区PK区域边界显示类型(此功能未完成)

当安全区范围<0时，表示异形安全区的ID，异形安全区提供点和线的功能，如下：

X和Y均为一个数值时，表示画点

X1:Y1 X2:Y2 这样的形式描述，表示画线

坐标中间有:就是画线。无冒号就是画点(点更强大，可以是任意形状)，点得意思是一个坐标一个点的绘制，一个安全区需要很多点

使用画线可以快速绘制安全区，如果是一个安全区，范围代码需要一致，比如是-1就全设置-1，同一个地图多安全区，范围负数值不要一样即可！

使用画点和画线配合可以组合成任何形状安全区。单纯使用画点就比较繁琐，但是支持任意类型，一般情况只画线，坐标首尾相连即可！

```
3 140:113 159:132 0 -1 11 0 0
3 159:132 140:151 0 -1 11 0 0
3 140:151 121:132 0 -1 11 0 0
3 121:132 140:113 0 -1 11 0 0
```

;画菱形四条边(画线)

```
3 315:343 319:347 0 -1 11 0 0
3 319:347 315:351 0 -1 11 0 0
3 315:351 311:347 0 -1 11 0 0
3 311:347 315:343 0 -1 11 0 0
```

;把菱形的四个角搞成不一样的效果(画点)

```
3 315 343 0 -2 4 0 0
3 319 347 0 -2 4 0 0
3 315 351 0 -2 4 0 0
3 311 347 0 -2 4 0 0
```

也就是首位坐标相连...

同地图多个自定义安全区 安全区范围修改为 -1 -2 -3 -4 -5 反正多个安全区范围不能相同

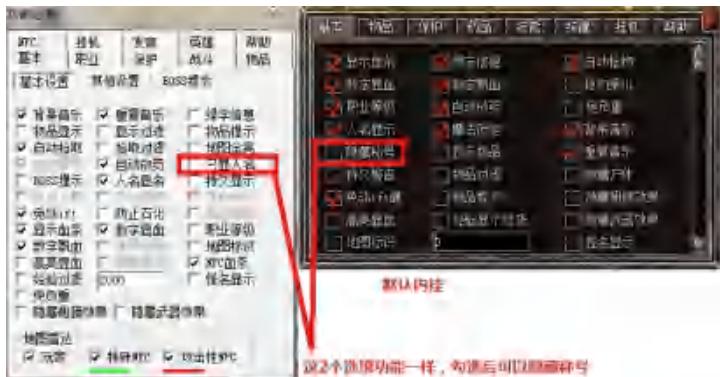
特别注意：同一个地图负值不能重复。

地图A假如有2个安全区，可以定-1,-2 (这样不可以重复使用-1，可以设置-1-2-3 等等，只要不一样编号地图，不一定需要按照顺序)

地图B假如有1个安全区，可以定-1 (编号重复仅针对单个地图，不是一个地图全使用-1是可以的，只要相同地图编号不重复就OK)

称号系统

称号系统



这两个选项功能一样，勾选与即可显示称号

修改时间轴：

第一步：首先选择称号的图库。在M2里设置(选项-功能设置-其他控制-称号素材读取设置)，素材的排列规则可以参考盛大的ui1.wzl里面的，从690~739都是称号的图片，第一个图片是外观显示的，第二三是界面显示的，第四五是称号激活显示用的

第二步：在物品数据库里增加称号

称号功能，增加减少称号物品DB时，请注意Shape的连续性

StdMode 无要求可以随意

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（有部分图自带了名字，不显示DB的名字可以写上1）

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，支持104限制

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_XX]

XX代表物品DB中的Shape

玩家取消使用称号时，触发：QFunction的

人物：[@Untitled_XX]

XX代表物品DB中的Shape

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)

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)

```
[@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 //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

称号最多支持100个，称号支持设置套装属性，N个称号触发

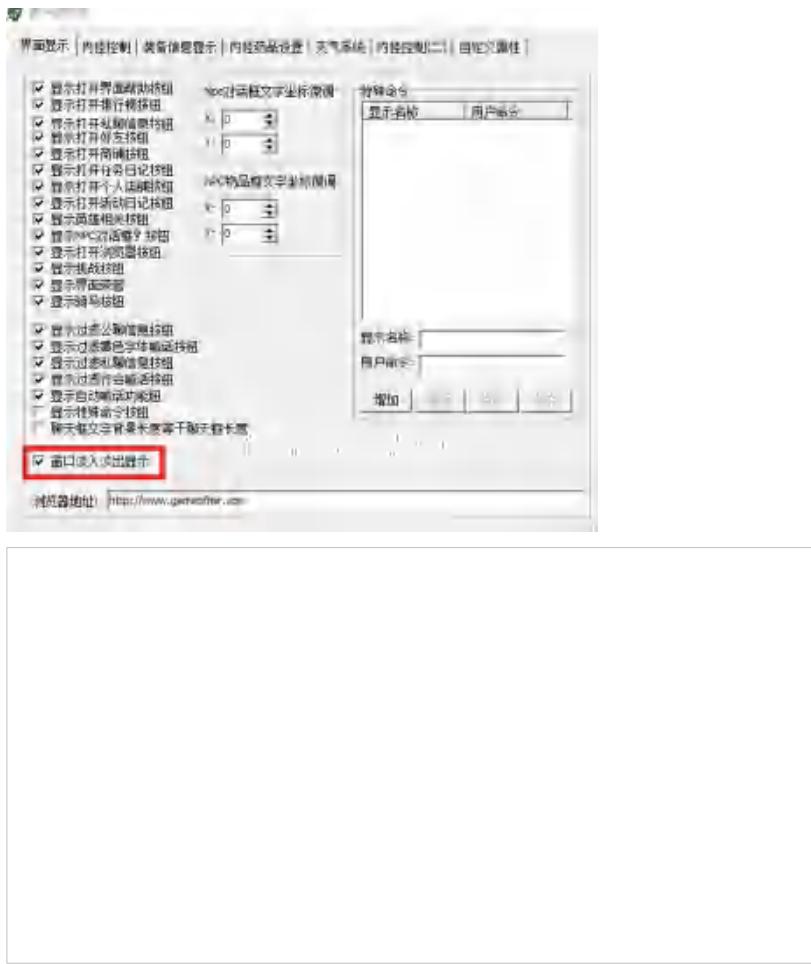
以下数据是按照盛大ui1.wzl里面的称号做的数据

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

窗口淡入淡出显示

选项-客户端设置-勾选窗口淡入淡出显示



Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

简装

可以设置人物衣服武器统一的外观

M2-选项-客户端设置-内挂控制(二) 可以设置衣服武器的外观

精准爆率

;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：<SCURRITEMNAME> 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

;精准爆率有两中语句 #CASE和#IF

;不支持自定义变量，其他变量都支持

;一旦加上触发，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

1/2 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“T”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，一但触发该概率时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，一但触发该概率时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，一但触发该概率时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 <\$CURRETMNAME> 屠龙
equal <\$CURRETMNAME> 嗜魂法杖
equal <\$CURRETMNAME> 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

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

经络连击

连击技能设置：

M2\选项\功能设置\技能魔法\通用技能\连击技能

魔法DB:
100:追心刺;0;100;15;10;30;4;0;0;33;50;33;100;33;200;33;400;33;800;33;1600;33;3200;33;6400;33;12800;33;25600;33;51200;33;102400;33;204800;33;409600;33;819200;0;3;
101:绝杀;0;101;0;6;20;2;0;0;0;15;50;15;100;15;200;15;400;15;800;15;1600;15;3200;15;6400;15;12800;15;25600;15;51200;15;102400;15;204800;15;409600;15;819200;0;3;
102:断筋折;0;102;0;8;25;6;0;0;0;52;50;52;100;52;200;52;400;52;800;52;1600;52;3200;52;6400;52;12800;52;25600;52;51200;52;102400;52;204800;52;409600;52;819200;0;3;
103:横扫千军;0;103;0;8;28;7;0;0;0;75;50;75;100;75;200;75;400;75;800;75;1600;75;3200;75;6400;75;12800;75;25600;75;51200;75;102400;75;204800;75;409600;75;819200;0;3;
104:凤舞琴;0;104;0;8;20;4;0;6;10;20;1;33;50;33;100;33;200;33;400;33;800;33;1600;33;3200;33;6400;33;12800;33;25600;33;51200;33;102400;33;204800;33;409600;33;819200;0;3;
105:惊雷震;0;105;0;8;30;50;6;15;22;1;52;50;52;100;52;200;52;400;52;800;52;1600;52;3200;52;6400;52;12800;52;25600;52;51200;52;102400;52;204800;52;409600;52;819200;0;3;
106:冰天雪地;2;106;8;18;45;10;9;18;1;75;50;75;100;75;200;75;400;75;800;75;1600;75;3200;75;6400;75;12800;75;25600;75;51200;75;102400;75;204800;75;409600;75;819200;0;3;
107:双龙破;0;107;8;15;30;6;8;16;1;15;50;15;100;15;200;15;400;15;800;15;1600;15;3200;15;6400;15;12800;15;25600;15;51200;15;102400;15;204800;15;409600;15;819200;0;3;
108:虎啸谋;0;108;0;15;30;6;8;18;2;15;50;15;100;15;200;15;400;15;800;15;1600;15;3200;15;6400;15;12800;15;25600;15;51200;15;102400;15;204800;15;409600;15;819200;0;3;
109:八卦掌;0;109;8;18;42;6;10;23;2;33;50;33;100;33;200;33;400;33;800;33;1600;33;3200;33;6400;33;12800;33;25600;33;51200;33;102400;33;204800;33;409600;33;819200;0;3;
110:三焰;0;110;8;30;55;6;15;30;2;52;50;52;100;52;200;52;400;52;800;52;1600;52;3200;52;6400;52;12800;52;25600;52;51200;52;102400;52;204800;52;409600;52;819200;0;3;
111:万剑归宗;8;111;8;25;45;6;18;20;2;75;50;75;100;75;200;75;400;75;800;75;1600;75;3200;75;6400;75;12800;75;25600;75;51200;75;102400;75;204800;75;409600;75;819200;0;3;
114:倚天辟地;2;55;20;10;20;0;12;25;99;60;100;60;200;60;300;60;400;60;500;60;700;60;800;60;1000;60;1200;60;1400;60;1600;60;1800;60;2000;60;2500;0;3;

金针物品：

40分类 Shape--表示等级(与符的等级对应) DuraMax(持久)--可叠加上限值

1443:金针碎片;0;0;1;8;0;200;1730;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1444:金针;0;1;1;8;0;200;1731;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1445:一级金针;0;0;2;1;14;0;200;1732;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1446:二级金针;0;0;3;1;20;0;200;1733;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1447:三级金针;0;0;4;1;20;0;200;1734;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1448:四级金针;0;0;5;1;20;0;200;1735;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1449:五级金针;0;0;6;1;20;0;200;1736;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;

幸运符物品：

41分类,分配外观-表示等级(与针的等级对应) DuraMax(持久)--可叠加上限值

1450:幸运符;41;1;1;20;0;200;1720;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1451:一级幸运符;41;2;1;20;0;200;1721;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1452:二级幸运符;41;3;1;20;0;200;1722;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1453:三级幸运符;41;4;1;20;0;200;1723;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1454:四级幸运符;41;5;1;20;0;200;1724;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;
1455:舒经活络丸;41;0;1;20;0;0;1751;1;0;0;0;0;0;0;0;0;5;0;4545;5;0;0;0;0;0;

MonGen.txt 格式：地图 坐标X 坐标Y 怪物名字 范围 数量 间隔 集中刷新坐标机率 名字颜色(0~255) 内功怪物(0,1) 国家名字 同国家名玩家是否可攻击(0,1)
说明：最后一个参数为0时表示同国家玩家不能攻击该怪物，为1时在非国家攻击模式下可以攻击该怪物

连击脚本参考：点击下载

特别注意：使用 USEBONUSPOINT 增加人物属性不要出现防御和魔御下限高于上限的情况，否则会出现秒杀的情况。

人物内功参考：点击查看

经验怪

功能:
经验怪: Race = 158, Exp: 给攻击者经验; AC = 0: 所有攻击均可得经验; AC=1: 物理攻击得经验; AC=2, 魔法攻击得经验。（也可以用攻击触发脚本加经验）

DB:
158 19 72
需要什么外观怪物修改APPR 也就是上面的72改成你需要的怪物APPR即可，其他自己DB设置，如果不需要DB控制就自己做攻击触发！

绝对路径

(所有脚本命令，只要路径那个参数是绝对路径，就会自动检测到。例: CHECKNAMELIST E:\数据文件\100元卡号.txt
不要使用前面加点的方式("..\..\..\QuestDiary\100元卡号.txt")去读写否则可能产生"IO error"错误)

如果是通区数据，就使用绝对路径，不要使用前面加点的方式("..\..\..\QuestDiary\100元卡号.txt")去读写

```
[@Main]
#if
#Act
GETRANDOMLINETEXT E:\通区数据\通区数据.txt <$STR(S0)>
#Say
取回的文本是: <$STR(S0)>
```

```
[@Main]
#if
#Act
AddTextList E:\通区数据\通区数据.txt 您的名字
```

```
[@Main]
#if
#Act
AddTextList E:\通区数据\通区数据.txt 您的名字
```

```
[@main]
#if
#ACT
GetStringPos E:\通区数据\通区数据.txt 管理员
SendMsg 5 字符串在列表中的位置:<$STR(N0)>
```

聊天框彩色字体设置

聊天框彩色字体设置[!]

{信息|F:B:M:U:H:D}
F=字体颜色 B=背景颜色 M=模式(0绘制背景色,1字体描边) U=0没有下划线 1有下划线 H=鼠标放上去的字体颜色 D=鼠标按下的字体颜色

例:
[@main]
#ACT

```
SENDMSG 5 {<$USERNAME>}|254:253}GOM引擎官方网站: http://www.gameofmir.com  
SENDMSG 5 {<$USERNAME>}|250:0:1}GOM引擎官方网站: http://www.gameofmir.com  
SENDTOPCHATBOARDMSG 0 149 235 30 {<$USERNAME>}|250:0}GOM引擎官方网站: http://www.gameofmir.com
```

爆物品彩色字体设置
String.ini文件里

DropItemHint=物品[%Item|52:253:0]从[%name|180:253:0]身上掉落在地图%Map(%x,%y)|5:253:0]处。

下面这个支持，聊天框里查看物品属性，查看装备属性，%ShowItem标志只能用在String.ini文件里DropItemHint=后面

DropItemHint=%ShowItem(点击查看属性)|252:255:0:1:0:249从[%Name]身上掉落在地图%Map(%X,%Y)处

支持点击查看物品的属性，属性框支持鼠标拖动，需要点击属性框里的关闭按钮才能关闭，关闭按钮的素材在必备补丁(NewopUI.Pak)的1621 1622 1623 需要修改素材的替换这三个

NPC脚本使用图标功能

功能：脚本中使用图标功能[\[?\]](#)

格式：无

说明：无

例：

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.

2015-09-01新增加 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/@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

@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>\

脚本命令修改账号密码信息

脚本命令修改账号密码信息

[@修改账号密码信息]

#ACT

;ChangeAccountInfo 账号 密码 用户名 生日 提问1 回答2 提问2 回答2 邮箱(可以空) 手机(可以空)
ChangeAccountInfo qqqq 1234 1234 2019/01/01 12 3 4 1234@qq.com 1234567890

QF脚本相关触发

[@ChangeAccountInfoOK]

账号信息修改成功！

[@ChangeAccountInfo_Error_Account]

账号长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Password]

密码长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_UserName]

用户名长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_BirthDay]

生日格式错误！

[@ChangeAccountInfo_Error_Quiz1]

提问1长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Answer1]

回答1长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Quiz2]

提问2长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Answer2]

回答2长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_Email]

邮件地址长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfo_Error_MobilePhone]

手机号长度不正确或存在非法字符！

[@ChangeAccountInfoError]

账号信息修改失败！

[@ChangeAccountInfoPasswordSame]

账号不能和密码相同！

[@ChangeAccountInfoUnSimplePassword]

不能使用简单的密码！

[@ChangeAccountInfoWriteError]

账号修改失败！

[@ChangeAccountInfoNotExists]

账号不存在！

自动登录离线挂机人物

自动登录离线挂机人物

功能: 自动登录离线挂机人物

格式: 无

说明: 然后在M2操作-控制-加载脱机人物

例:

使用DBServer导出数据，导出的文件保存到X:\MirServer\Mir200\Envir\AutoLoadOffline.txt

自定义OK框

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

<\$BOXITEM[X].INDEX> DB里的IDX字段值加1, 例如DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2

<\$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框中的物品序列号
<\$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
<\$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框中的物品的道术下限
<\$BOXITEM[X].HSC> 当前自定义OK框中的物品的道术上限

<\$BOXITEM[X].EFFECTINDEX> 当前自定义OK框中的物品的自定义特效编号

<\$BOXITEM[X].DRILL1> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的第一个孔是否已经打孔(0=没有打孔 1=已打孔)
<\$BOXITEM[X].DRILL2> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的第二个孔是否已经打孔(0=没有打孔 1=已打孔)
<\$BOXITEM[X].DRILL3> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的第三个孔是否已经打孔(0=没有打孔 1=已打孔)
<\$BOXITEM[X].DRILL4> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的第四个孔是否已经打孔(0=没有打孔 1=已打孔)
<\$BOXITEM[X].DRILL5> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的第五个孔是否已经打孔(0=没有打孔 1=已打孔)

<\$BOXITEM[X].GINDEX1> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌是哪种宝石, 该宝石物品在StdItems.DB里IDX字段值加1, 例如镶嵌宝石DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2(0=没有镶嵌)
<\$BOXITEM[X].GINDEX2> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌是哪种宝石, 该宝石物品在StdItems.DB里IDX字段值加1, 例如镶嵌宝石DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2(0=没有镶嵌)
<\$BOXITEM[X].GINDEX3> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌是哪种宝石, 该宝石物品在StdItems.DB里IDX字段值加1, 例如镶嵌宝石DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2(0=没有镶嵌)
<\$BOXITEM[X].GINDEX4> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌是哪种宝石, 该宝石物品在StdItems.DB里IDX字段值加1, 例如镶嵌宝石DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2(0=没有镶嵌)
<\$BOXITEM[X].GINDEX5> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌是哪种宝石, 该宝石物品在StdItems.DB里IDX字段值加1, 例如镶嵌宝石DB里的IDX值是1, 这个变量获取到的值就是2(0=没有镶嵌)

<\$BOXITEM[X].GNAME1> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的名称
<\$BOXITEM[X].GNAME2> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的名称
<\$BOXITEM[X].GNAME3> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的名称
<\$BOXITEM[X].GNAME4> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的名称
<\$BOXITEM[X].GNAME5> 当前自定义OK框中的物品 镶嵌宝石的名称

<\$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].VALUE9> 当前自定义OK框中的物品 元素属性值
<\$BOXITEM[X].VALUE10> 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

<\$BOXITEM[X].MAKEITEMTYPE> 当前自定义OK框中的物品 物品来源类型(0没有物品来源 1GM创建 2NPC创建 3购买的商铺的 4购买的NPC商店里的 5怪物爆的 6系统刷的 7挖矿 8挖的 9宝箱)
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMCUSTOMTYPE> 当前自定义OK框中的物品 自定义物品来源
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMDATETIME> 当前自定义OK框中的物品
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMMAPFILENAME> 当前自定义OK框中的物品 物品来源地图文件名称
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMMAPNAME> 当前自定义OK框中的物品 物品来源地图名称
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMCHRNNAME> 当前自定义OK框中的物品 物品来源人物名称
<\$BOXITEM[X].MAKEITEMMONNAME> 当前自定义OK框中的物品 物品来源怪物名称

<\$BOXITEM[X].CUSTOMTEXT> 当前自定义OK框中的物品 自定义文本内容
<\$BOXITEM[X].CUSTOMTEXTCOLOR> 当前自定义OK框中的物品 自定义文本显示的颜色

<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE1> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE2> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE3> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE4> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE5> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE6> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE7> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE8> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE9> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.VALUE10> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值

<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR1> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR2> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR3> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR4> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR5> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR6> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR7> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR8> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR9> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.COLOR10> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性值显示的颜色

<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE1> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE2> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE3> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE4> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE5> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE6> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE7> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE8> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE9> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.TYPE10> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性类型

<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS1> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS2> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS3> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS4> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS5> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS6> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS7> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS8> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS9> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.POS10> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性显示位置

<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE1> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE2> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE3> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE4> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE5> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE6> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE7> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE8> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE9> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型
<\$BOXITEM[X].CUSTOMVALUE.RATE10> 当前自定义OK框中的物品 自定义属性是否是百分比类型

<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.OPEN> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条是否开启 0没有开启 1开启
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.NAME> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条的名称
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.COLOR> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条的颜色
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.POSITION> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条的当前进度值
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.MAX> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条的最大值
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.IMAGEINDEX> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条的图片序号
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.SHOWCAPTIONSTYLE> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条百分比显示样式
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR1.LEVEL> 当前自定义OK框中的物品 第一个进度条等级

<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.OPEN> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条是否开启 0没有开启 1开启
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.NAME> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条的名称
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.COLOR> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条的颜色
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.POSITION> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条的当前进度值
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.MAX> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条的最大值
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.IMAGEINDEX> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条的图片序号
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.SHOWCAPTIONSTYLE> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条百分比显示样式
<\$BOXITEM[X].PROGRESSBAR2.LEVEL> 当前自定义OK框中的物品 第二个进度条等级

新版自定义属性的自定义OK框常量(X是OK框0-17 Y是自定义属性1-30)
<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABILS[Y].INDEX>
<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABILS[Y].VALUE1>
<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABILS[Y].VALUE2>
<\$BOXITEM[X].NEWCUSTOMABILS[Y].VALUE3>

X范围=0~17

[@main]
请放入需要升级的装备\\
<ITEMBOX:0:2:117:20:10:76:10,11:254#只允许放入衣服^251#www.gameofmir.com>\\
<ITEMBOX:1:2:117:96:10:76:254#所有物品都允许放入^251#www.gameofmir.com>\\

BAGITEMINTOBOX 物品名称 OK框编号(0~17)
把包裹中的物品放入OK框中

CHECKBAITEMCOUNTEX 物品名称 数量
检测包裹中物品的数量(排除已经放入自定义OK框的物品)

UNALLOWITEMINTOBOX
禁止放入命令，在OK框里放入物品时触发使用

CheckBoxItem OK框编号(0~17) 物品数量(该参数只有是叠加物品时才会有效)
检测OK框中是否有物品

ReturnBoxItem OK框编号(0~17)
OK框物品返回到包裹

DELBOXITEM OK框编号(0~17) 删除数量(该参数只有是叠加物品时才会有效，如果没有全部删除掉，需要使用UpDateBoxItem命令进行刷新，否则客户端不能立即显示删除掉的数量。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)
删除OK框物品

不要使用take命令删除OK框物品，删除不了的

自定义OK框放入物品后在当前NPC脚本中触发，X值为0~17

[@itemIntoBoxX]
#ACT
;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

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0~17

[@itemOutBoxX]

;有用户在放OK框物品的触发里检测，这里检测不行的，在开始加属性之前必须也检测一下OK框的物品
[@itemIntoBox5]
#if
EQUAL <\$BOXITEM[5].NAME> 进击的巨人
#ACT
BREAK
#ELSEACT
ReturnBoxItem 5
MESSAGEBOX 只有进击的巨人可以吞噬!

```
[@开始加属性]
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
;在开始加属性之前必须检测一下OK框的物品是否合法
#if
NOT EQUAL <$BOXITEM[5].NAME> 进击的巨人
#ACT
ReturnBoxItem 5
MESSAGEBOX 只有进击的巨人可以吞噬!
BREAK

#if
#ACT
;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 5

;修改该OK框物品的名称颜色 -1表示是OK框
CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改OK框物品星星数量 -1表示是OK框
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;刷新到客户端,刷新后, 就会解除关联, 如果下面还有修改OK框物品的命令, 需要重新"SetUpgradeItem 5",最新引擎使用BREAK也会解除关联
UpDateBoxItem 5

;物品返回到包裹
ReturnBoxItem 5
```

例:

```
[@main]
请放入需要升级的装备\\
<把包裹物品自动放OK框/@自动放物品>\\
<ITEMBOX:0:2:117:20:10:76:76>\\
<ITEMBOX:1:2:117:20:10:76:76>\\

<开始升级/@开始升级>

[@自动放物品]
#if
CHECKBAITEMCOUNTEX 布衣(男)
#ACT
BAGITEMINTOBOX 布衣(男)0
;放到0号OK框

#if
CHECKBAITEMCOUNTEX 布衣(男)
#ACT
BAGITEMINTOBOX 布衣(男)1
;放到1号OK框

[@开始升级]
#if
#ACT
;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

#if
;检测OK框中是否有物品
CheckBoxItemCount 0 1
#ACT

;修改该OK框物品的名称颜色 -1表示是OK框
CHANGEITEMNAMECOLOR -1 253

;修改OK框物品星星数量 -1表示是OK框
CHANGEITEMUPGRADECOUNT -1 + 1

;刷新到客户端, 使用后关联自动解除, 如果下面还有修改这个OK框物品的脚本命令, 需要再次使用SetUpgradeItem进行关联
UpDateBoxItem 0

;物品返回到包裹
ReturnBoxItem 0
SENDMSG 6 装备升级成功
#elseact
SENDMSG 6 请放入需要升级的装备
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自定义人物装备框按钮

自定义人物装备框按钮

使用方法：可以查看自定义包裹按钮的使用方法，基本一样

首先启动登陆器配置器

点击界面**UI编辑-界面编辑-OK**

然后找到人物装备框的窗口，鼠标点一下人物装备框的窗口，右边的窗口会有名称，**DSWButton1 DSWButton2 DSWButton3**

这3个按钮点击会分别触发QF的**[@StateWindowsButtonClickX]**，默认是隐藏的，不显示的，并且没有素材显示，需要设置素材。

鼠标选择其中一个按钮，比如点击**DSWButton1**，然后在左边的窗口，双击图片，就可以设置素材了(具体可以到我们官方网站看视频教程，**UI编辑**的视频)
在左边的窗口基本属性里-是否可见设置成**True**。

对方装备框的按钮也和上面的方法一样，对方装备框的按钮名称为：**DButton1US1 DButton1US2 DButton1US3**

自己的装备框按钮点击触发

[@StateWindowsButtonClick1]

[@StateWindowsButtonClick2]

[@StateWindowsButtonClick3]

查看对方的装备框按钮点击触发 对方的名称常量 **<\$USERSTATENAME>**

[@UserStateButtonClick1]

[@UserStateButtonClick2]

[@UserStateButtonClick3]

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

自定义包裹按钮

包裹按钮自定义按钮触发

共5个按钮

在脚本QFunction-0.txt里触发

[@ItemBagButtonClickX] X范围在1-5

[@ItemBagButtonClick1]

[@ItemBagButtonClick2]

[@ItemBagButtonClick3]

[@ItemBagButtonClick4]

[@ItemBagButtonClick5]

可以使用脚本命令SETITEMBAGBUTTONINFO来动态调整按钮的位置，或是否显示某个按钮。

命令格式 SETITEMBAGBUTTONINFO 按钮编号(1~5) 是否可见(0不可见,1可见) 坐标X 坐标Y 提示信息

使用方法：

首先启动“GameOfMir登录器生成器.exe”双击登录器参数列表

点击编辑游戏界面UI-游戏界面

然后找到包裹的窗口，鼠标点一下包裹窗口，右边的窗口会有名称，**DitemBag_**，在这个下面找到 **DitemBagButton1 DitemBagButton2 DitemBagButton3 DitemBagButton4 DitemBagButton5**

这5个按钮点击会分别触发QF的[@ItemBagButtonClickX]，默认是隐藏的，不显示的，并且没有素材显示，需要设置素材。

鼠标选择其中一个按钮，比如点击**DitemBagButton1**，然后在左边的窗口，双击图片，就可以设置素材了(具体可以到我们官方网站看视频教程，UI编辑的视频)。在左边的窗口基本属性里-是否可见设置成True。就可以显示按钮，这一步可以省略。可以使用脚本命令SETITEMBAGBUTTONINFO设置。







Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

自定义命令输入参数

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)>

借用群里的范例 无测试 自己斟酌后在用

```
[@usercmd1]
#IF
checkGold 9999
#ACT
MOV N9 0
MOV S9
GOTO @字符过滤
#ELSEACT
SENDMSG SENDMSG 7 提示: 您的金币不足1W。
BREAK

[@字符过滤]
#IF
checkcontainstext <$PARAM(1)> <$Str(S9)>
#ACT
SENDMSG 7 提示: 该信息包含敏感字符
BREAK

#IF
LARGE N9 50
#ACT
TAKE 金币 10000
SendCenterMsg 180 251 <$USERNAME>:<$STR(S9)> 0 30
BREAK
#ELSEACT
getrandomtext ..\QuestDiaryWordFilter.txt S9 <$Str(N9)>
INC N9 1
SENDMSG 6 现在N$9=<$Str(N9)>, S9=<$Str(S9)>
GOTO @字符过滤
```

自定义常量

功能说明:DEFINE

说明: DEFINE文件中ini内容注释符号为\! 和 // 和 ;

示例脚本:

```
;Mir200\Envir\Defines\全局常量配置.ini(以下内容为全局常量配置.ini文本中内容)
;=====
;===== 【全局常量配置】 =====
;===== ;声明命令 常量 常量内容 ;备注(;和//均可以在本文件中作为注释符号//和;后的内容不在被读取)
;Define $全局常量 88 ;这里是备注,用于备注这条变量用处,记性好的可以不用,记性不好时间久怕忘记的可以用
#define $常量测试 188 //这里备注,用于备注这条变量用处记性好的可以不用,记性不好时间久怕忘记的可以用
```

;NPC内容(NPC脚本顶部需要加入该NPC调用的INI文件,下面是示范脚本)

```
#INCLUDE 全局常量配置.ini
[emain]
#IF
CHECKLEVELEX > 0
#SAY
\\ \
;> ($全局常量) \\ \
;> ($常量测试) \
#ACT
BREAK
```

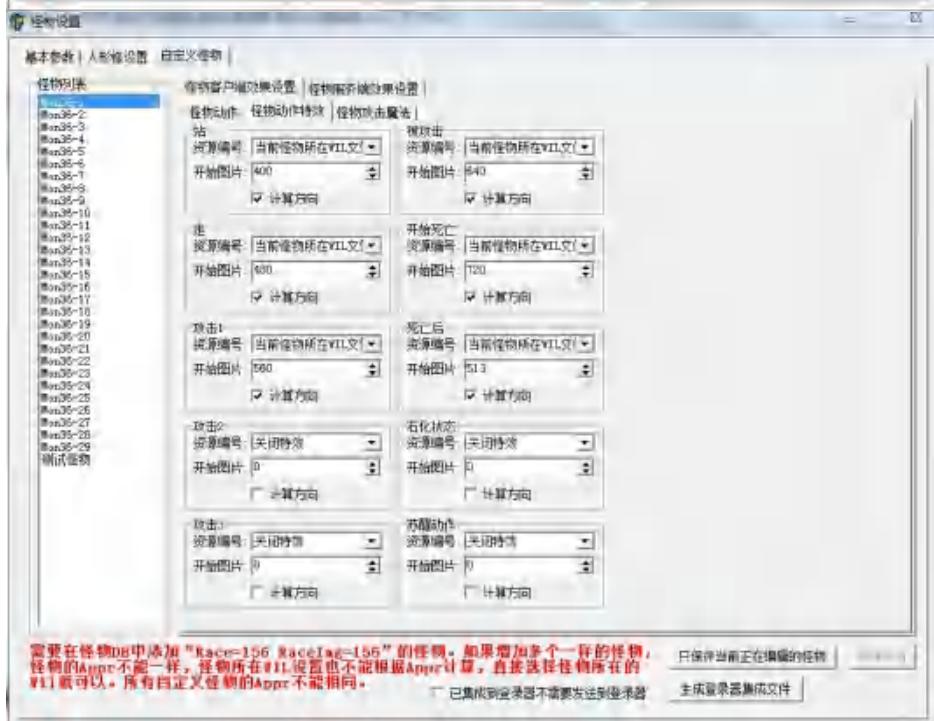
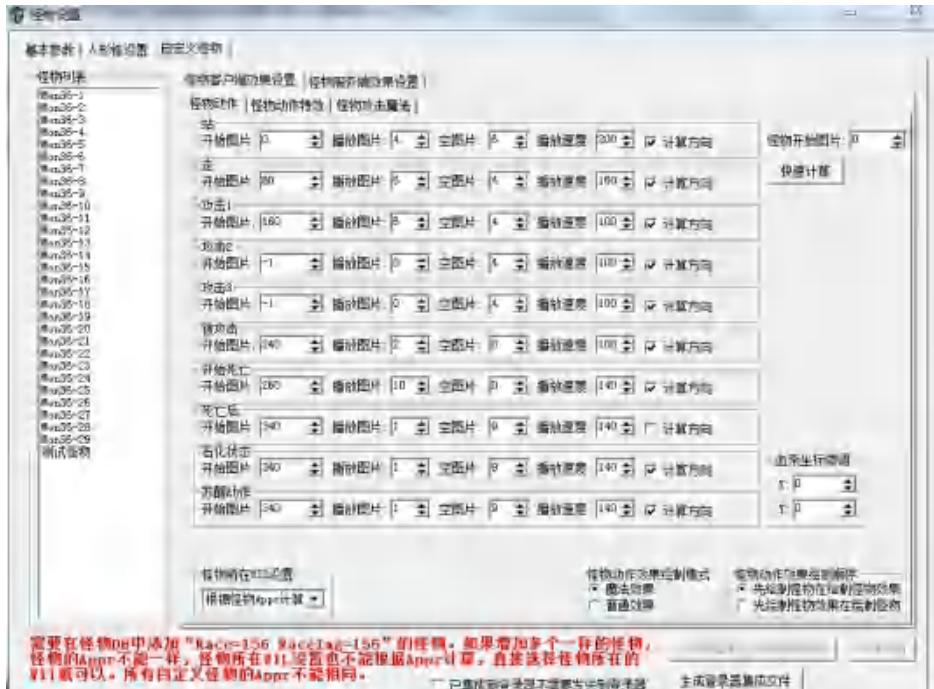
Gameofmir Help

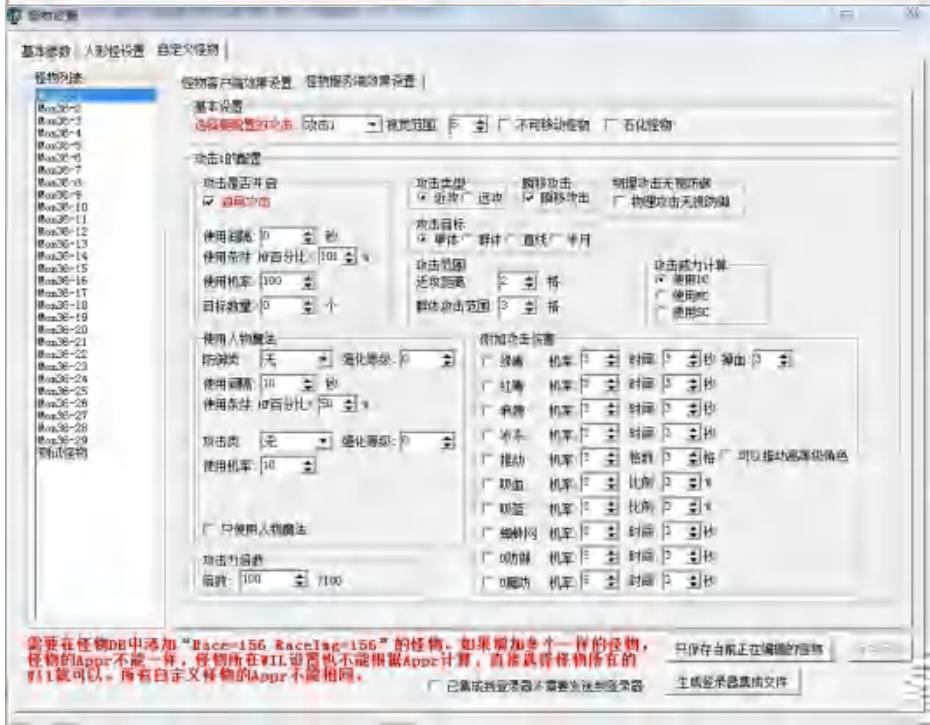
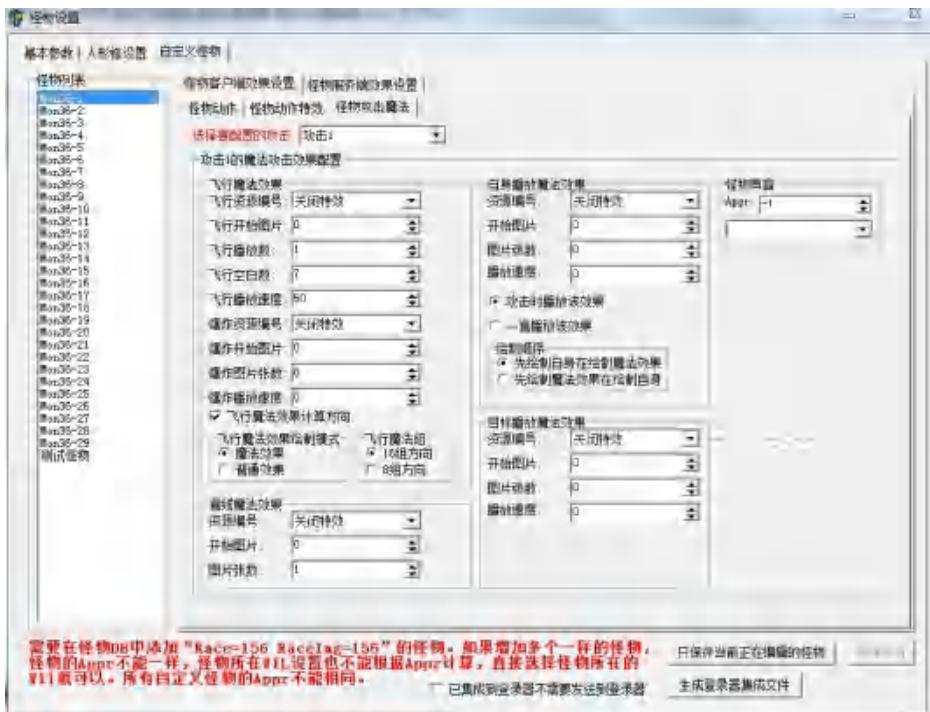
Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

自定义怪物系统

自定义怪物系统

M2-选项-怪物设置-自定义怪物



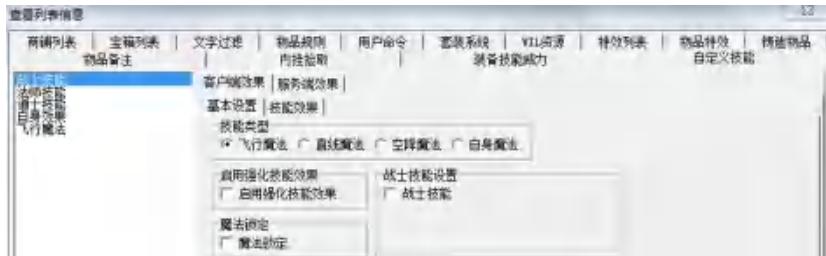


Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

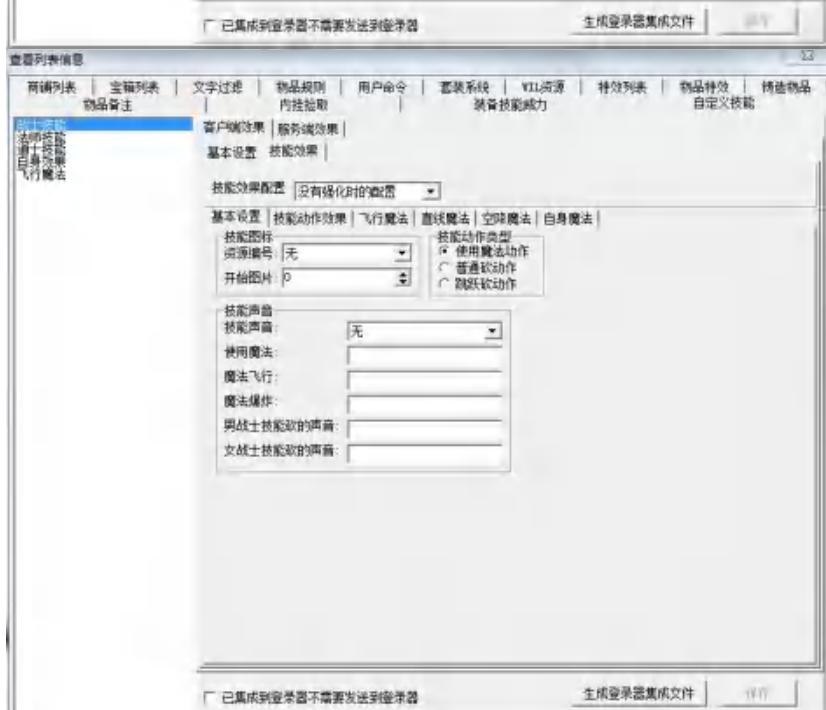
自定义技能系统

自定义技能系统

M2-查看-列表信息(二)-自定义技能



需要在技能数据库里添加需要自定义的技能。
MagID在201~230之间属于自定义技能。
EffectType字段如果是战士技能需设置0否则设置大于0。
Effect字段和MagID字段相同，其他字段和其他技能一样设置。
添加完成后重新加载技能数据或者重启服务。
然后在左边的技能列表里选择一个需要编辑的技能，进行编辑。



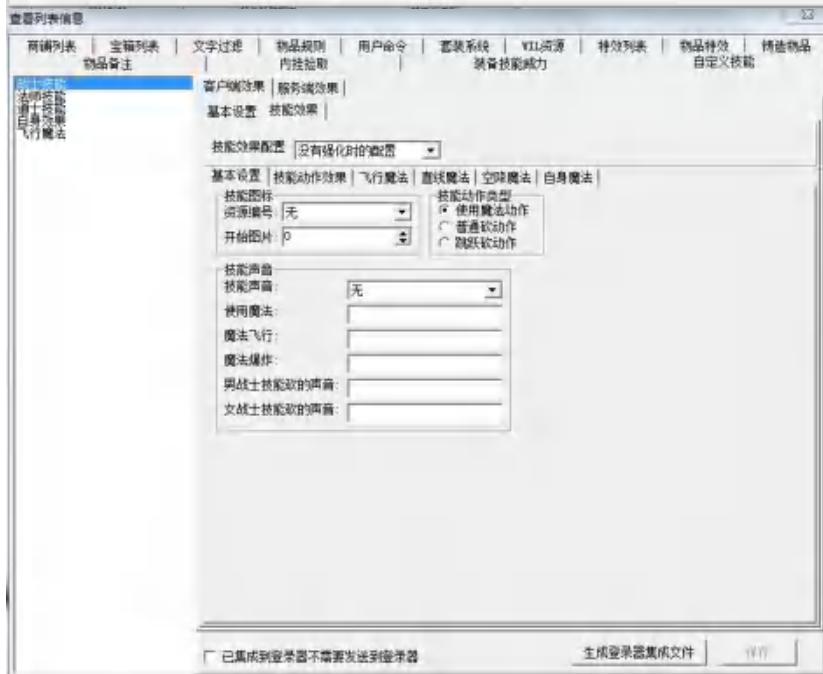
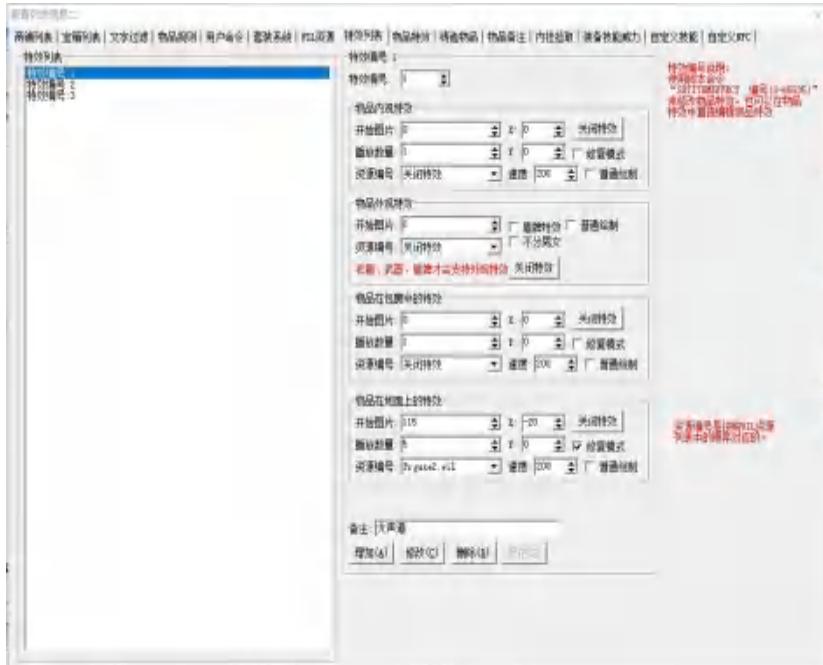


Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自定义物品特效

自定义物品特效

M2-查看-列表信息(二)-特效列表





Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自定义装备属性 自定义装备文本

自定义装备文本 该数据保存在人物Mir.DB里

功能说明：可以给装备自定义一行文字，文字长度20个字符，也就是10个汉字。

修改自定义装备文字内容：

CHANGECUSTOMITEMTEXT 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 文字内容

修改自定义装备文字内容显示的颜色：

CHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 文字颜色(0~255)

例：

```
[@main]  
<设置衣服自定义文字(不超过10个汉字)/@{@InputString1}>\n<设置衣服自定义文字颜色(0~255)/@{@InputInteger1}>\n\n[@InputInteger1]\n#ACT\nCHANGECUSTOMITEMTEXTCOLOR 0 N1\n\n[@InputString1]\n#ACT\nCHANGECUSTOMITEMTEXT 0 S1
```

自定义装备属性 该数据保存在人物Mir.DB里

功能说明：可以自定义装备的属性值，支持20个属性

自定义装备属性的名称控制(M2-选项-客户端设置-自定义属性)

检测自定义装备属性值：

CHECKCUSTOMITEMVALUE (-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性位置(0~19 每个装备可以自定义20个属性) (检测符>, <, =) 值

检测自定义装备属性绑定类型：

CHECKCUSTOMITEMVALUETYPE (-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性位置(0~19 每个装备可以自定义20个属性) (检测符>, <, =) 值(0~17 0没有绑定 1绑定AC 2绑定MAC 3绑定DC 4绑定MC 5绑定SC 6绑定MaxHP 7绑定MaxMP 8~17为10个无属性的)

修改自定义装备属性值：

CHANGECUSTOMITEMVALUE (-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性位置(0~19 每个装备可以自定义20个属性) (控制符+, -, =) 值

获取人物所穿装备的自定义属性值：

GETHUMCUSTOMITEMVALUE 属性位置(-1表示20个属性全部获取,0~19 装备自定义20个属性) 绑定的属性类型(0~17 0没有绑定 1绑定AC 2绑定MAC 3绑定DC 4绑定MC 5绑定SC 6绑定MaxHP 7绑定MaxMP 8~17为10个无属性的) 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)

修改自定义装备属性：

CHANGECUSTOMITEMABIL 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, 0~28或30~47时是穿在身上的装备)

参数2：

属性位置(0~19) 每个装备可以自定义20个属性

参数3：

修改类型(0~4)

0表示修改该属性显示的颜色(等于1时，参数4的范围在 0~255)

1表示该属性绑定哪个属性,必须绑定，否则该属性无效，登录器也不会显示(参数4的范围在0~17 0取消绑定 1绑定AC 2绑定MAC 3绑定DC 4绑定MC 5绑定SC 6绑定MaxHP 7绑定MaxMP 8~17为10个无属性的更多属性持续增加中)

2表示在属性框里的显示位置

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

参数4：

参数3=0时 修改的值0~255

参数3=1时 修改的值0~17

参数3=2时 修改的值0~255

参数3=3时 修改的值0~1

例：

```
[@检测衣服的第一个自定义装备属性的绑定类型]
```

```
#IF
```

```
CHECKCUSTOMITEMVALUETYPE 0 0 = 1
```

```
#ACT
```

```
SENDMSG 6 你的衣服的第一个自定义属性绑定的是AC
```

```
[@修改衣服的自定义属性值]
```

```
#ACT
```

```
CHANGECUSTOMITEMVALUE 0 0 = 10
```

```
CHANGECUSTOMITEMVALUE 0 1 = 20
```

```
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性的值修改成10，第二个自定义属性值修改成20
```

```
[@修改衣服的自定义属性值显示颜色]
```

```
#ACT
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 0 0 249
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 1 0 180
```

```
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性显示颜色修改成红色，第二个自定义属性显示颜色修改成蓝色
```

```
[@修改衣服的自定义属性绑定类型]
```

```
#ACT
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 0 1 1
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 1 1 2
```

```
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性绑定防御属性，可以增加人物防御，第二个自定义属性绑定魔防属性，可以增加人物魔防
```

```
[@修改衣服的自定义属性显示在同一行]
```

```
#ACT
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 0 2 0
```

```
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 1 2 0
```

```
;第四个参数相同的会显示在同一行
```

```
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性和第二个自定义属性显示在同一行
```

[@修改衣服的自定义属性不显示在同一行]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 0 2 0
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 1 2 1
;第四个参数不相同的会分开显示，不会在同一行
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性显示在第一行，第二个自定义属性显示在第二行

[@修改衣服的自定义属性值是否是百分比]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 0 3 0
CHANGECUSTOMITEMABIL 0 1 3 1
SENDMSG 6 衣服的第一个自定义属性不是百分比属性，第二个自定义属性为百分比属性

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自定义装备进度条 类似刀魂功能

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，支持2个进度条。显示在装备名称的下面一行

必备补丁NewopUIPAK 490 是第一个进度条的背景图片 491~499 为静态的进度条图 500~509 为动态的进度条图

必备补丁NewopUIPAK 510 是第二个进度条的背景图片 511~519 为静态的进度条图 520~529 为动态的进度条图

检测进度条是否开启：

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBAR 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47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
```

检测进度条值：

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47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

检测进度条百分比：

CHECKCUSTOMITEMPROGRESSBARPERCENT 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47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) 检测符(<,>,=) 检测值(0~100)

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(0~4) 0显示或关闭进度条 1进度条名称(会显示在进度条左边) 2进度条名称颜色(0~255) 3进度条图片张数(1~9) 4显示进度的数值(0~2)

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表示进度条最大值 %l表示进度条等级 %r表示进度条百分比

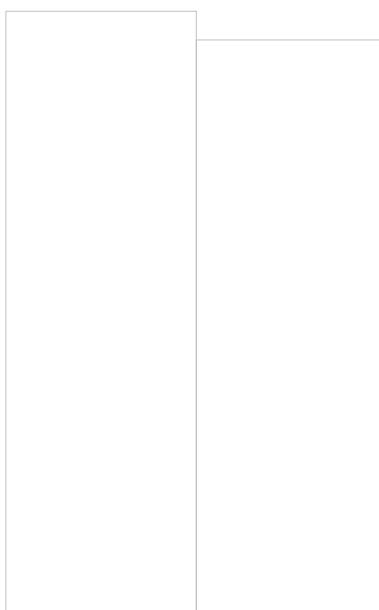
参数3=2时, 进度条名称颜色(0~255)

参数3=3时, 进度条图片张数(1~19 1~9表示绘制单张的, 如果是第一个进度条, 如果参数4=1就会绘制491, 如果参数4=2就会绘制492。如果参数4在10~19之间, 表示循环绘制, 如果参数4=10表示绘制500, 如果参数4=11 表示在500~501之间循环绘制, 如果参数4=12 表示在500~502之间循环绘制)

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, 0~28或30~47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) 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



例：

```
[@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

[@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

[@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名称颜色]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 2 254

[@修改衣服的第一个进度条静态图片素材]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 3 1
SENDMSG 6 衣服的第一个进度条静态图片素材,使用NewopUI.PAK第491号

[@修改衣服的第一个进度条动态图片素材]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 3 19
SENDMSG 6 衣服的第一个进度条动态图片素材,使用NewopUI.PAK第500~509号之间循环播放

[@修改衣服的第一个进度条图片素材]
#ACT
CHANGECUSTOMITEMPROGRESSBAR 0 0 3 1

[@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。

```

装备位置代码:

```

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指

```

24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

自定义输入

自定义输入

@@InPutString 用法 @InPutInteger 类似

22要和后面的变量一样<\$STR(S22)>

举例说明：

```
[@main]  
<请输入充值卡卡号/@@InPutString22>\
```

```
[@InPutString22]
```

```
#IF  
CHECKTEXTLIST ..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$STR(S22)>  
;这个命令是检测你输入的卡号和50000.txt这里面的某行卡号是否相同  
#ACT  
DELTEXTLIST ..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$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 <$STR(S22)>  
;这个命令是检测你输入的卡号和50000.txt这里面的某行卡号是否相同  
#ACT  
DELTEXTLIST ..\QuestDiary\元宝充值\50000.txt <$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
```

补丁读取规则[!]

补丁读取规则

功能：补丁读取规则

格式：Resources目录

说明：以读取Prguse.wil为例，先读取Resources\Data\Prguse.pak，如果Resources\Data\Prguse.pak不存在，读取Data\Prguse.wil，如果Data\Prguse.wil不存在，读取Data\Prguse.wzl。

例：

优先读取Resources\Data\Hum.pak 如果这个文件不存在，则读取Data\Hum.wil。

优先读取Resources\Map0.map 如果这个文件不存在，则读取Map0.map。

优先读取Resources\Wav\0.wav 如果这个文件不存在，则读取Wav\0.wav。

增加支持 Resources\ItemDesc.Dat(物品备注) **2013-02-20**更新后的备注在m2--列表二里直接修改

增加支持 Resources\TItemDesc.Dat(套装备注)

增加支持 Resources\SkillDesc.Dat(技能备注)

增加支持 Resources\MapDesc.Dat(外传的小地图备注)

增加支持 Resources\MapDesc1.Dat(小地图备注)

增加Items1.wil DnItems1.wil StateItem1.wil 数据库Looks起始编号10000开始

改进小地图扩展 mmap10.wil从10001开始

增加扩展Npc10.wil Npc代码从1000

增加支持：

武器和衣服时可按照一件武器一个.wil文件的方式配置。

武器放在传奇目录的\Graphics\Weapon\

衣服放在\Graphics\Human\下。

物品数据库中单个武器和衣服的Shape值从1000开始算起。

单个武器和衣服素材的文件名必须和物品数据库中的Shape值一样，

例如：数据库中设置Shape=1000,那么单个武器或者素材的文件名就是1000.wil,如果Shape=1001那么文件名就是1001.wil

装备套装备注[!]

装备套装备注

功能：装备套装备注

格式：装备名称=颜色(0~255)/备注描述1/备注描述2

物品备注：M2-查看-列表信息二-物品备注里进行编辑

套装备注：M2-查看-列表信息二-套装系统-套装备注里进行编辑

物品备注：

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

套装备注：

颜色(0~255)/套装名字|装备数量|颜色(0~255)/装备名称:颜色(0~255)/属性描述

例1. 223/套装名称|2|116/木剑|116/青铜头盔:253/攻魔道提升

例2. 223/套装名称=0|2|116/木剑|116/龙天魔甲:253/攻魔道提升

例3. 223/套装名称=1|2|116/木剑|116/凤天魔衣:253/攻魔道提升

例4. 223/套装名称|2|116/木剑|116|(龙天魔甲,凤天魔衣):253/攻魔道提升

例1 不检测性别

例2 男性套装

例3 女性套装

例4 根据鼠标选择的装备自动显示男女

"表示换行 "颜色分隔符 "套装的分隔符 ":"套装装备名称和属性之间的分隔符 ":"表示分割线

-----物品备注和套装备注支持显示图片-----

物品图片显示：

格式：<LOOKS:L:T:X:Y:Z>

L表示物品DB的Looks值

T0表示包裹物品图片 1表示地面物品图片

XY 表示微调坐标

Z0表示不显示背景 1表示显示背景

任意图片显示：

格式：<Img:N:F:X:Y>

N表示播放开始图片

F表示WIL文件序号

XY表示微调坐标

动态图片播放：

格式：<PlayImg:F:N:C:T:X:Y:M>

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)

XY表示微调坐标

M是绘制模式0普通绘制 1特效绘制

-----物品备注例子：

布衣(男)=251/备注描述3|250/备注描述4|

金戒指=|251/备注描述|250/备注描述|252/备注描述|<PlayImg:32:2070:10:300:0:0:0>

圣战戒指=|251/备注描述|250/备注描述|252/备注描述|251/备注描述|<PlayImg:38:970:10:100:0:0:1>

怒斩=251/备注描述3|250/备注描述4|<Img:991:38>|<PlayImg:38:970:10:100:0:0:1>

斗笠=251/备注描述3|250/备注描述4|<PlayImg:38:970:10:100:0:0:1><looks:344:0:0:0:1>

-----套装备注例子：

255/布衣套装|2|116/木剑|116/青铜头盔:<looks:344:0:0:0:1><looks:344:0:0:0:1>253/攻魔道提升|<PlayImg:38:970:10:100:0:0:1>

装备对比

装备对比开启

M2-选项-功能设置-其他设置(2)

装备技能冷却元素

每个装备只能设置一个技能

设置装备的技能冷却时间

SetItemSkillTime 装备位置 技能ID (+,-,=) 时间(秒)

获取装备的技能和冷却时间

GetItemSkillTime 装备位置 保存变量(技能ID) 保存变量(时间(秒))

获取全身装备的技能冷却时间

GetAllItemSkillTime 技能ID 保存变量

[@main]

#ACT

SetItemSkillTime 0 26 - 10

SENDMSG 6 设置衣服的烈火剑法的冷却时间-10秒

GetItemSkillTime 0 N1 N2

SENDMSG 6 获取衣服的冷却技能ID<\$STR(N1)>, 冷却时间<\$STR(N2)>秒

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DB StdItems.DB 里增加2个字段 InsuranceGold 和 InsuranceCurrency 字段类型选择: INTEGER

InsuranceGold 投保金额 设置大于0时 登陆器才会显示该装备是否已经投保
InsuranceCurrency 保金类型 0元宝 1金币 2泡点 3金刚石 4灵符

QF脚本触发，人物死亡掉装备触发 [@DropUseItemsX] X表示装备位置 0-18 [@DropUseItems99] 表示背包内爆出触发QF的字段
这个必须是InsuranceGold字段大于0，投保次数大于0，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] 触发里才会有效果
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(0-18,-1表示OK框) 检测符(>,<,=) 次数(0-65536)

调整装备投保次数

CHANGEINSURANCECOUNT 位置(0-18,-1表示OK框) 调整符(+,-,=) 次数(0-65536)

QF脚本触发：

```
[@DropUseItems0]
#IF
#ACT
MOV M1 0

#IF
Equal <$INSURANCECURRENCY> 0
#ACT
MOV M1 1
MOV S1 <$INSURANCEGOLD>
INC S1 元宝

#IF
Equal <$INSURANCECURRENCY> 1
#ACT
MOV M1 1
MOV S1 <$INSURANCEGOLD>
INC S1 金币

#IF
Equal <$INSURANCECURRENCY> 2
#ACT
MOV M1 1
MOV S1 <$INSURANCEGOLD>
INC S1 泡点

#IF
Equal M1 1
#ACT
ThrowItem <$MAP> <$X> <$Y> 10 <$STR(S1)> 1|60 0 1
SENDMSG 6 你的衣服【<$INSURANCEITEMNAME>】有保险，没有掉，掉落<$STR(S1)>。剩余投保次数(<$INSURANCECOUNT>)保金类型(<$INSURANCECURRENCY>)投保金额(<$INSURANCEGOLD>)
;ELSEACT
;SENDMSG 6 未知投保类型
```

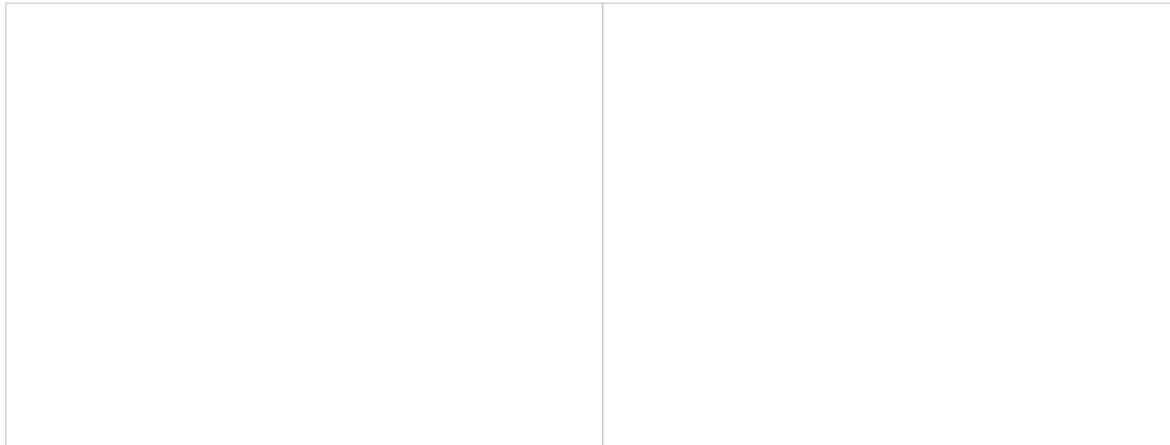
装备框 悬浮框 背景特效

装备框 悬浮框 背景特效

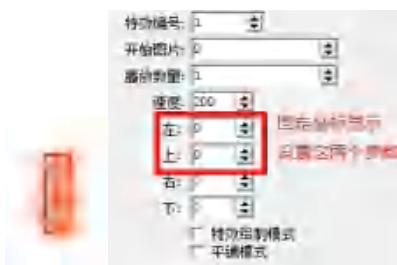
1.引擎-选项-客户端设置-装备悬浮框背景特效 添加好特效

2.然后使用脚本命令 **SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX** 把编辑好的特效设置到装备上

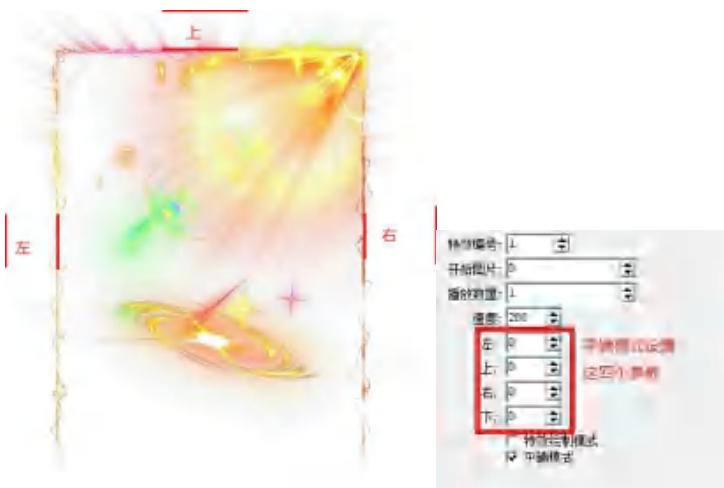
SETSHOWITEMWINDOWEFFECTINDEX 装备位置(0~28或30~47, -1表示OK框物品) 特效编号(在引擎上装备悬浮框背景特效里面编辑好的编号, 如果设置成0表示删除特效, 设置后特效编号会保存到人物数据库里) 特效位置(0~2,每个装备可以设置3个特效)



不勾选平铺模式时, 图片会按照设置的坐标固定显示



勾选平铺模式时, 图片会自动缩放绘制在整个装备悬浮框上,
如果图片周围有空图片, 需要设置空白的宽度对齐



Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

角色交易

角色交易

引擎-选项-功能设置-其他控制(3)-勾选开启角色交易

引擎-管理-角色交易管理

以下是脚本

```
;-----  
;-----以下检测 是否和委托人面对面站着，可用可不用-----  
;-----  
#if  
#act  
GETPOSENAME S2  
  
#if  
NOT CompareText S1 S2  
;检测一下是否和委托人面对面站着，防止玩家恶意输入委托人，弹窗委托人  
#act  
SENDMSG 6 必须和委托人面对面站着  
break  
;  
;-----以上检测 是否和委托人面对面站着，可用可不用-----  
;  
#if  
#act  
;SellChar 出售货币类型(0-5, 0=元宝 1=泡点 2=金币 3=金刚石 4=灵符 5=声望) 价格 委托人名称(如果为空表示使用该账号下另外一个角色作为委托人)  
SellChar 0 100 S1  
SENDMSG 6 请通知你的委托人同意委托请求  
;  
;-----以下是QFunction-0脚本的相关触发-----  
;  
;-----点击查看其他信息触发-----  
[@SellCharOther]
```

;当前对象变量和常量的使用\\
;所有私人的常量都可以使用在前面加"C."的方式\\
;所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个"C"\\
;比如在攻击触发，被攻击触发，死亡触发，还有这里的查看出售角色的触发，都归类到当前对象\\

该角色的名称:<\$C.USERNAME>
该角色的等级:<\$C.LEVEL>
该角色的元宝:<\$C.GAMEGOLD>
该角色的“T1”变量值:<\$CSTR(T1)>
该角色的“U1”变量值:<\$CSTR(U1)>
该角色的“\$S自定义”的变量值:<\$CSTR(\$S自定义)> 如果该角色不在线，这个变量值是查不到的

-----购买角色成功脚本触发-----

[@SellCharBuyOK]
角色购买成功\\
使用的货币类型:<\$SELLCHARMONEYTYPE>
使用的货币类型名称:<\$SELLCHARMONEYTYPENAME>
购买的价格:<\$SELLCHARPRICE>\\
委托人:<\$SELLCHARPAYEE>
购买的角色:<\$CURRRTARGETNAME>
卖家实际收到的款，也就是税后的:<\$SELLCHARAFTERTAXPRICE>

-----角色出售的脚步触发-----

[@SellCharOK]
已经成功放入角色交易商店里出售，已退出游戏，\\
在下线触发里加上离线脚本命令，可以使出售的人物离线挂机\\

[@SellCharing]
正在出售中，不要重复操作

[@SellCharDeny]
对方拒绝了你的委托

[@SellCharMaxCount]
您的角色今天的出售次数已经超出限制，请明天再试

[@SellCharNoCommissioned]
你的账号下只有一个可用角色，没有角色可以做委托人

[@SellCharError1]
非法操作

[@SellCharError2]
委托人不能是自己，请重新选择其他角色

[@SellCharError3]
委托的角色不在线，请通知委托人上线，确认同意委托

[@SellCharError4]
该委托人不能委托，错误信息4

[@SellCharError5]
该委托人不能委托，错误信息5

[@SellCharError6]
正在等待委托人确认，请稍后

[@SellCharError7]
该委托人正在接受其他人的委托

[@SellCharError8]
正在等待委托人确认，请稍后

-----取消角色出售的脚步触发-----

[@CancelSellCharOK]
取消出售成功

[@CancelSellCharSelling]
该角色正在取消出售，请稍后

[@CancelSellCharing]
该角色正在交易，请稍后

[@CancelSellCharSelling2]
你的账号下有角色正在取消出售，请稍后

[@CancelSellCharing2]
你的账号下有角色正在交易，请稍后

[@CancelSellCharNoFind]
你的账号下没有找到出售的角色

[@CancelSellCharCommissionedError]
你要取消出售的角色的委托人不是你，需要委托人来取消

[@CancelSellCharError1]
你的角色正在出售中，请稍后操作

[@CancelSellCharError2]
需要取消出售角色名称不正确

[@CancelSellCharError3]
已经取消出售了

[@CancelSellCharError4]
取消出售角色出错

NPC对话框文字坐标

```
=====设置NPC文字坐标=====
<Text:文字内容:XY@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

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

跨服跨区通讯 跨服喇叭

跨服跨区通讯 跨服跨区喇叭

使用“**GameOfMir**引擎控制器”配置向导，配置到第八步，勾选“跨服通讯设置”

必须要设置一个主区，也只能设置一个主区
随便哪一个区设置主区，没有什么特别要求
其他都设置成分区，分区引擎会连接主区
如果主区和分区在同一台服务器，
IP设置成127.0.0.1，如果在另外一台服务器，
IP要设置成主区服务器的IP

所有区的通讯端口要一样

假设：

“服务器A”开3个区 区名称是“gameofmir1” “gameofmir2” “gameofmir3” “服务器A”的外网IP是 116.236.250.102

“服务器B”开3个区 区名称是“gameofmir4” “gameofmir5” “gameofmir6”

设置“gameofmir1”设置成主区 端口是： 4900 “gameofmir2” “gameofmir3”这两个区设置成分区，通讯IP设置成“127.0.0.1”端口是： 4900

“gameofmir4” “gameofmir5” “gameofmir6”这三个区设置成分区，通讯IP设置成“116.236.250.102”端口是： 4900

邮件系统

;绑定物品规则 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

邮件给物品格式:MailGive 物品名称 项目1 项目2 项目3 项目4 项目5 项目6 项目7 数量 是否绑定(0为正常,1为绑定)

发送邮件格式:SendMail

参数1=邮件标题

参数2=邮件内容

参数3= 0为执行脚本的玩家, 1为所有在线玩家, 2为所有玩家(包含离线的), 3指定名字的玩家

参数4= 参数3为3时参数4为玩家名 ([2024年8月23日以后引擎支持](#))

[@例子]

#IF

#ACT

;给予邮件物品命令,要在发送邮件消息命令前面

MailGive 金币 1000000 10000

MailGive 木剑 1000000 1

SendMail 系统奖励 <\$USERNAME>你好呀, 奖励你新木剑1把, 金币10000, 请点下面提取!

检测未读邮件数量

CheckEmailNotReadCount (<,>,=) 数量

引擎-工具-发送邮件菜单可快速发送邮件

脚本打开邮件窗口例子:

[@打开邮件窗口]

#IF

#ACT

OPENEMAILDLG

sendmsg 7打开邮件窗口

重读限爆MonDropLimitList.txt

[@重读限制爆率表]

```
#if  
#act  
RELOADMONDROPLIMITLIST
```

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

镜像副本

动态创建一个镜像地图

ADDMIRRORMAP

格式: AddMirrorMap A B C D E F

功能: 动态创建一个镜像地图

说明: 创建成功后, 人物D99变量返回1, 否则返回0

A, 原地图编号, 在地图配置文件中存在的地图!

B, 新地图编号, 临时使用的地图编号, 就和镜像地图功能一样!

C, 新地图名, 这里指客户端显示的名字

D, 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

E, 人物退出时返回的地图编号 该地图不能是动态创建的地图, 也就是不能是ADDMIRRORMAP命令创建的地图

F, 小地图编号

DelMirrorMap

格式: DelMirrorMap 地图名

功能: 删除动态创建的镜像地图

MirrorMapTime

格式: MirrorMapTime 地图名 时间 (单位: 秒)

功能: 设置/获取镜像地图的时间

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

CheckMirrorMap

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
#ACT
goto @main
SENDMSG 6 该副本地图已经创建
BREAK

#IF
#ACT
AddMirrorMap 0 <$USERNAME> 比奇副本 60 0159 101
;创建一个连接, 地图3坐标 X:333 Y:333 连接到新创建的副本地图坐标 X:333 Y:333
AddMapGate 连接 3 333 333 1 <$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
```

镶嵌宝石

=====镶嵌宝石=====

注意：

镶嵌有个地方要设置好，否则可能导致镶嵌成功了，但是客户端不显示
M2-查看-列表信息二-内挂捡取。最下面那个“物品数据库不发送到登录器”这个选项，如果你勾选了
请配置登录器的时候，点击集成特殊文件，把物品数据库集成。否则就不要勾选

在数据库增加宝石的DB,宝石DB如下：

宝石的Shape值(0~4)显示出5个不同颜色的镶嵌宝石。在必备补丁NewopUI.PAK的301~305

宝石的Shape值如果设置为255，镶嵌后会显示宝石DB的Looks的。也就是DnItems里面的素材

宝石DB库的字段Reserved=0时 Ac2 Mac2 DC2 MC2 SC2 HP MP 字段的值是增加的对应的7个基本属性的值

宝石DB库的字段Reserved>0时 Ac2 Mac2 DC2 MC2 SC2 HP MP 字段的值除以100，为各属性的倍数，例如Ac2设置为110，人物的防御为200。人物实际防御=110/100*200=220

Value1~Value17 是增加的元素属性。

其他字段没有特别要求。

打孔脚本命令

DRILLHOLE 参数1(任意字符,不能为空) 参数2(任意字符,不能为空) 参数3(装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品)) 参数4(任意字符,不能为空) 参数5(任意字符,不能为空) 参数6(孔位置(0~4)) 参数7(任意字符,不能为空) 参数8(状态(1=打开 0关闭)) 参数9(任意字符,不能为空) 参数10(任意字符,不能为空)

镶嵌宝石脚本命令,先要打孔后才能镶嵌成功

SOCKETABLEITEM 参数1(任意字符,不能为空) 参数2(任意字符,不能为空) 参数3(任意字符,不能为空) 参数4(任意字符,不能为空) 参数5(装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品)) 参数6(宝石位置(0~4)) 参数7(任意字符,不能为空) 参数8(任意字符,不能为空) 参数9(宝石DB库的IDX序号加1(如果设置0就是删除宝石)) 参数10(任意字符,不能为空)

检测玩家身上指定装备是否已经打孔

CHECKDRILLHOLE 装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品) 孔位置(0~4)

检测玩家身上指定装备是否已经镶嵌宝石

CHECKSOCKETABLEITEM 装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品) 宝石位置(0~4) 变量(如果已经镶嵌宝石，该宝石的IDX值会保存到该变量) 变量2(如果已经镶嵌宝石，该宝石的名称会保存到该变量)

检测玩家身上指定装备已经打孔的数量

CHECKDRILLHOLECOUNT 装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品) 检测符(<,>,=) 数量

检测玩家身上指定装备已经镶嵌宝石的数量

CHECKSOCKETABLEITEMCOUNT 装备位置(0~16时身上装备,-1时为OK框里的物品) 检测符(<,>,=) 数量

其他注意：

StdMode=19 20 21 23 24 5 6

这几种是没有防御和魔防的，最好不要镶嵌防御和魔防。如果你镶嵌魔防和防御，那出现的属性是幸运、敏捷、准确等等这些属性

[@例子]

#IF

CHECKSOCKETABLEITEM 0 0 N1 S1

#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

[@镶嵌衣服的第一个宝石，宝石IDX为831]

#ACT

;先要打孔

DRILLHOLE ** 0 ** 0 * 1 **

;然后镶嵌

SOCKETABLEITEM **** 0 0 ** 832 *

=====在NPC对话框里显示物品图片，鼠标放上去可以显示物品的属性=====

M2-查看-列表信息二-内挂捡取。最下面那个“物品数据库不发送到登录器”这个选项，如果你勾选了

请配置登录器的时候，点击集成特殊文件，把物品数据库集成。否则就不要勾选

<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。类似图标的用法

防脱机验证码

原理: 每隔一段时间, 弹出验证码窗口验证

M2-选项-功能设置-防脱机设置

-----脚本中的应用-----

验证码基本设置-勾选验证时禁止攻击和使用物品

可以在NPC里添加验证, 比如传送地图, 出售物品的NPC, 可以防止自动点击NPC, 传送地图, 出售挂机的物品, 例:

```
[@main]
#ACT
;点击NPC显示验证码
SHOWGAMEVALIDATEDLG 0
#SAY
欢迎光临!你可以在我这里享受以下服务।
请选择你要前往的地区।
[<城区传送/@ANQUAN> | <险恶区域/@XIANE> | <挑战幻境/@huan> | <查看时间/@time> | ]\
```

```
[@main]
#ACT
;点击NPC显示验证码
SHOWGAMEVALIDATEDLG 0
#SAY
请问什么事情需要我帮忙吗? \\
<买/@buy> 衣服
<卖/@sell> 衣服
<修复/@repair> 衣服\
<关闭/@exit>
```

页游小地图边框

功能说明：M2-选项-客户端设置-内挂控制二-小地图选择页游模式，然后在自定义UI编辑仿页游小地图

小地图预留按钮点击触发QF:

@MinMapCustomButtonClickX, X是序号, 为1-14

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

顶戴花翎功能

功能：顶戴花翎功能

格式：SetIcon 位置(0-9) WIL文件序号 图片序号(0-65535) X(为空时默认X=0) Y(为空时默认Y=0) 播放张数(为空时默认张数=1) 播放效果(0普通 1特效) 播放速度(毫秒，为空时速度为300毫秒) 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) 播放次数(0或为空时表示无限次数) 播放顺序(0角色上面 1角色下面)
说明：参数10是两个参数使用“|”隔开
例：

NPC顶戴花翎：

MerChant.txt中的NPC
盟重土城/流浪汉 3 346 334 流浪汉 0 3 0

流浪汉的顶戴花翎会读取 Envir\NpcIcons\盟重土城\流浪汉-3.txt

Envir\NpcIcons\盟重土城\流浪汉-3.txt 格式如下：
;WIL文件序号 图片序号(0-65535) 播放张数 X Y 播放效果(0普通 1特效) 播放速度(毫秒，为空时速度为300毫秒) 播放次数(0或为空时表示无限次数) 播放顺序(0角色上面 1角色下面)
;最多不超过十行
3 1 5 0 -30

怪物顶戴花翎：

白野猪的顶戴花翎会读取 Envir\MonIcons\白野猪.txt

Envir\MonIcons\白野猪.txt 格式如下和NPC的顶戴花翎格式是一样的：
;WIL文件序号 图片序号(0-65535) 播放张数 X Y 播放效果(0普通 1特效) 播放速度(毫秒，为空时速度为300毫秒) 播放次数(0或为空时表示无限次数) 播放顺序(0角色上面 1角色下面)
;最多不超过十行
3 1 5 0 -30

人物顶戴花翎：

[@main]
#ACT
SETICON 0 3 1 30 -30
SETICON 1 3 2 -30 -30
SETICON 2 3 3 -60 -30 3
SETICON 3 3 7

;如果要清除， WIL文件序号设置为-1即可

[@main]
SETICON 0 -1
SETICON 1 -1
SETICON 2 -1

顶部备注 特殊备注功能

装备顶部备注功能，装备特殊备注功能，该备注显示在，装备名称和装备属性之间；引擎-查看-列表信息二-物品备注-顶部备注 里面编辑
在Envir目录下创建个DZItemDescList.txt文本文件

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WL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)-WL资源)

X和Y这两个坐标可以使图片显示的坐标更加精准.

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)

显示动态图片

格式: <PLAYIMG:F:N:C:T:X:Y:M:S>

F表示WL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

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-WL资源里添加“NewopUI.Pak”，并且放在第一位，图片可以正常显示)-----

;DZItemDescList.txt 文件

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

布衣(男)=243/测试图片左边边的备注<IMG:1600:0:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0:0>243/测试动态图片备注

骨玉权杖=<IMG:1600:0:0:0:0><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0><IMG:1600:0:0:0:0><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>

坚固手套=<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/测试图片左边边的备注<IMG:1600:0:0:0:0><PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/测试图片右边的备注<PLAYIMG:0:1610:10:100:0:0:0>243/

测试动态图片备注

首饰盒(6个物品的)

在“引擎-选项-功能设置-其他控制(3)”里面开启

必备补丁“NewopUI.pak”236 237 238 是打开首饰盒的按钮图片，如果要更换这三个图片，只能替换 必备补丁“NewopUI.pak”里面的图片，不能使用UE编辑器修改

人物开启首饰盒：

```
QFunction-0.txt 加入如下脚本  
[@OpenSndaltemBox2]  
#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SetSndaltemBox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  
SetSndaltemBox 1 1  
SENDMSG 6 人物首饰盒开启成功
```

英雄开启首饰盒：

```
[@HeroOpenSndaltemBox2]  
#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SetSndaltemBox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  
H.SetSndaltemBox 1 1  
H.SENDMSG 6 英雄首饰盒开启成功
```

DB设置

头盔： stdmode段为15
项链： stdmode段为19、20、21
手镯： stdmode段为24、26
戒指： stdmode段为22、23

放入条件
物品允许装备的位置（只限于可以装备的物品）数据库字段： Overlap
0,1 只允许穿身上
2: 只允许首饰盒
3: 可以穿身上+首饰盒
4: 只允许神佑
5: 可以穿身上+神佑盒
6: 首饰盒+神佑盒
7: 身上+首饰盒+神佑盒

首饰盒放入位置设置： Expand1: 1-6 对应6个位置； Expand1=0 不能放入 Expand1=13 所有位置可放
神佑盒放入位置设置： Expand1: 1-12 对应12个位置； Expand1=0 不能放入 Expand1=13 所有位置可放

需要自己在数据库里添加一个字段“Expand1” 创建字段的时候要选择数字型类型的 INTEGER 类型的

首饰盒装备位置： 42-47

变量：

```
<$JEWELRYITEM1> --- <$JEWELRYITEM6> 人物首饰盒  
<$H.JEWELRYITEM1> --- <$H.JEWELRYITEM6> 英雄首饰盒  
<$G_JEWELRYITEM1> --- <$G_JEWELRYITEM6> 人物首饰盒改名名称，如果没有改名还是显示DB里的名称  
<$H.G_JEWELRYITEM1> --- <$H.G_JEWELRYITEM6> 英雄首饰盒改名名称，如果没有改名还是显示DB里的名称
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 游戏功能详解 >

首饰盒 神佑

=====首饰盒=====神佑=====

DB设置

头盔: stdmode段为15
项链: stdmode段为19、20、21
手镯: stdmode段为24、26
戒指: stdmode段为22、23

;

放入条件

物品允许装备的位置（只限于可以装备的物品）数据库字段: Overlap
0,1只允许穿身上
2: 只允许首饰盒
3: 可以穿身上+首饰盒
4: 只允许神佑
5: 可以穿身上+神佑盒
6: 首饰盒+神佑盒
7: 身上+首饰盒+神佑盒

;

首饰盒放入位置设置: Expand1: 1-6 对应6个位置; Expand1=0不能放入 Expand1=13所有位置可放
神佑盒放入位置设置: Expand1: 1-12 对应12个位置; Expand1=0不能放入 Expand1=13所有位置可放

需要自己在数据库里添加一个字段“Expand1” 创建字段的时候要选择数字型类型的 INTEGER 类型的

M2-选项-功能设置-其他设置(1)里面把首饰盒功能开启才可以使用

必备补丁“NewopUI.pak”221 222 223 是打开首饰盒的按钮图片，如果要更换这三个图片，只能替换 必备补丁“NewopUI.pak”里面的图片，不能使用UE编辑器修改

首饰盒支持套装

SetSndaltemBox (0关闭,1开启)

人物开启首饰盒:

QFunction-0.txt 加入如下脚本
[@OpenSndaltemBox]
#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SetSndaltemBox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
SetSndaltemBox 1
SENDMSG 6 人物首饰盒开启成功

英雄开启首饰盒:

[@HeroOpenSndaltemBox]
#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SetSndaltemBox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
H.SetSndaltemBox 1
H SENDMSG 6 英雄首饰盒开启成功

关闭人物首饰盒:

[@main]
#act
SetSndaltemBox 0
SENDMSG 6 已关闭

关闭英雄首饰盒:

[@main]
#if
CheckHeroOnline
#act
H.SetSndaltemBox 0
H SENDMSG 6 已关闭
#elseact
SENDMSG 6 先要把英雄召唤出来

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

AutoTakeOnItem 装备名称 装备位置(30~41 是首饰盒的位置代码)
AutoTakeOffItem 装备位置(30~41 是首饰盒的位置代码)

[@TakeOnX]
首饰盒穿装备触发 X值=30~41

[@TakeOffX]
首饰盒脱装备触发 X值=30~41

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(1))

相关变量

```
;-----人物变量  
<$GODBLESSITEM1> --- <$GODBLESSITEM12>  
<$G_GODBLESSITEM1> --- <$G_GODBLESSITEM12>  
;-----英雄变量  
<$H.GODBLESSITEM1> --- <$H.GODBLESSITEM12>  
<$H.G_GODBLESSITEM1> --- <$H.G_GODBLESSITEM12>
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

英雄合击技能[!]

英雄合击技能

功能: 技能

格式: 无

说明: 技能数据库设置,请直接使用我们提供的数据库既可

例:

```
60;破魂斩;4;3;1;60;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;  
61;劈星斩;4;3;1;61;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;  
62;雷霆一击;4;3;1;62;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;  
63;噬魂沼泽;4;3;1;63;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;  
64;末日审判;4;3;1;64;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;  
65;火龙气焰;4;3;1;65;0;0;1144;43;0;0;0;0;0;0;0;0;0;1000;5;255;0;99;
```

新技能 [!]

新技能

功能: 新技能(商业版登录器可使用)

格式: 无

说明: 技能数据库设置,请直接使用我们提供的数据库既可

例:

```
81;纵横剑术;2;56;12;0;0;3;0;0;0;42;50;44;100;46;200;50;400;55;800;60;1600;66;3200;72;6400;79;12800;86;25600;94;51200;103;102400;113;204800;124;409600;136;819200;0;;3;
82;十步一杀;2;57;12;0;0;3;0;0;0;42;50;44;100;46;200;50;400;55;800;60;1600;66;3200;72;6400;79;12800;86;25600;94;51200;103;102400;113;204800;124;409600;136;819200;0;;3;
83;冰镰术;2;58;12;15;19;30;16;16;1;35;50;37;100;40;200;44;400;48;800;52;1600;57;3200;62;6400;68;12800;74;25600;81;51200;89;102400;97;204800;106;409600;116;819200;60;;3;
84;冰霜群雨;2;59;12;15;19;30;16;16;1;35;50;37;100;40;200;44;400;48;800;52;1600;57;3200;62;6400;68;12800;74;25600;81;51200;89;102400;97;204800;106;409600;116;819200;60;;3;
85;裂神符;8;70;5;30;40;10;20;20;2;18;50;21;100;24;200;26;400;28;800;30;1600;33;3200;36;6400;39;12800;42;25600;46;51200;50;102400;55;204800;60;409600;66;819200;60;;3;
86;死亡之眼;2;71;5;30;40;10;20;20;2;18;50;21;100;24;200;26;400;28;800;30;1600;33;3200;36;6400;39;12800;42;25600;46;51200;50;102400;55;204800;60;409600;66;819200;60;;3;
```

GOTOLABEL触发

GOTOLABEL 0 @小组成员触发 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 1 @行会成员触发 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 2 @当前地图的人物触发 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 3 @指定范围人物触发 XY 范围 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 4 @当前地图人物触发 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 5 @指定范围人物攻击模式不一样的触发 XY 范围 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 6 @小组成员触发 XY 范围 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 7 @行会成员触发 XY 范围 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)
GOTOLABEL 8 @当前地图的人物触发 XY 范围 是否包含自己(0=包含,1=不包含) 传递变量1(允许为空) 传递变量2(允许为空) 传递变量3(允许为空) 传递变量4(允许为空)

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
mov n1 <$X>  
mov n2 <$Y>  
mov S1 <$USERNAME>  
GOTOLABEL 0 @小组成员触发 1 n1 n2 S1  
GOTOLABEL 1 @行会成员触发 1 n1 n2 S1  
GOTOLABEL 2 @当前地图的人物触发 1 n1 n2 S1  
GOTOLABEL 3 @指定范围人物触发 <$X> <$Y> 10 1 n1 n2 S1
```

[@小组成员触发]
#ACT
SENDMSG 6 传递的变量和接受的变量是同一个，对方名称<\$STR(S1)>，坐标X:<\$STR(N1)> Y:<\$STR(N2)>

GOTOLABELEX 模式(0组队,1行会)XY 范围 在什么脚本里触发(0=QF脚本,1=当前NPC脚本) 触发字段

```
[@main]  
#IF  
#ACT  
GOTOLABELEX 0 <$X> <$Y> 10 0 @aaa
```

M2启动后触发

QManage.txt中增加一个新的脚本段[@Startup],此脚本段只在M2启动后执行一次.

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

个人商店上架下架触发

常量:

当前卖家名字 <\$USERSHOPSELLER>

当前买家名字 <\$USERSHOPBUYER>

当前购买或出售的物品常量和以前通用 <\$CURRTEMNAME> <\$G_CURRTEMNAME> <\$CURRTEMINDEX> <\$CURRTEMMAKEINDEX>

当前购买或出售的物品使用的货币类型名称 <\$BUYITEMMONEYTYPENAME>

当前购买或出售的物品使用的货币类型值 <\$BUYITEMMONEYTYPE>

当前购买或出售的物品的价格 <\$BUYITEPRICE>

;上架触发 QF脚本

[@ConfirmShopItemUp]

#IF

#ACT

;ConfirmShopItemUp (0=允许上架 1=禁止上架)

ConfirmShopItemUp 1

sendmsg 6 商铺名称:<\$USERSHOPSELLER>上架物品:<\$G_CURRTEMNAME>,ID:<\$CURRTEMINDEX>,货币名称:<\$BUYITEMMONEYTYPENAME>,货币类型:<\$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<\$BUYITEPRICE>

;下架触发 QF脚本

[@ConfirmShopItemDown]

#IF

#ACT

;ConfirmShopItemDown (0=允许下架 1=禁止下架)

ConfirmShopItemDown 1

sendmsg 6 商铺名称:<\$USERSHOPSELLER>下架物品:<\$G_CURRTEMNAME>,ID:<\$CURRTEMINDEX>,货币名称:<\$BUYITEMMONEYTYPENAME>,货币类型:<\$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<\$BUYITEPRICE>

个人商店取款触发

常量:

当前卖家名字 <\$USERSHOPSELLER>

当前买家名字 <\$USERSHOPBUYER>

当前购买或出售的物品常量和以前通用 <\$CURRTEMNAME> <\$G_CURRTEMNAME> <\$CURRTEMINDEX> <\$CURRTEMMAKEINDEX>

当前购买或出售的物品使用的货币类型名称 <\$BUYITEMMONEYTYPENAME>

当前购买或出售的物品使用的货币类型值 <\$BUYITEMMONEYTYPE>

当前购买或出售的物品的价格 <\$BUYITEPRICE>

;个人商店取款触发 QF脚本触发

[@GetUserShopItemMoney]

个人商店和人物摆摊

该触发是引擎默认的个人商店摆摊触发，不是摆摊触发。

点击开始摆摊或停止摆摊将触发 QFunction-0 [@ShopStall] 地图参数 ALLOWUSEMYSHOP 允许摆摊(必需先设置摆摊限制在指定地图才会生效)

```
[@ShopStall]
#IF
INSAFEZONE
;检测在安全区
#ELSEACT
MESSAGEBOX 需要在安全区才能摆摊
BREAK

#IF
CHECKSHOPSTALLSTATUS
;检测是不是在摆摊
#ACT
MESSAGEBOX 你是否确认要停止摆摊 @停止摆摊
#ELSEACT
MESSAGEBOX 你是否确认要开始摆摊 @确定开始

[@确定开始]
#if
ISDUPMODE
#say
请找一个空位置，不能与别人站在一起。
#ACT
BREAK

#if
#ACT
SHOPSTALL
;使用SHOPSTALL命令，如果正在摆摊就会停止摆摊，如果没有摆摊就会开始摆摊

[@停止摆摊]
#if
#ACT
SHOPSTALL
;使用SHOPSTALL命令，如果正在摆摊就会停止摆摊，如果没有摆摊就会开始摆摊
```

=====

点击我的商店，如果还没有创建将触发[@QueryMyShopFail]

```
[@QueryMyShopFail]
#ACT
MESSAGEBOX 你还没有个人商店，是否创建你的个人商店？\点击确定创建个人商店 @取消
```

```
[@创建个人商店]
亲爱的玩家你好。这里可以申请开店。\
你可以把你的物品放到你的店铺里出售，\
游戏中的玩家可以查询到你要出售的物品。\
也可以把不用的物品放到店铺的仓库里。\
点击客户端中“店”就可以进入到你的店铺中，\
也可以查询其他用户的店铺和物品，\
可以很方便的把仓库物品和出售的物品相互转移。\
还可以进行摆摊操作。\

```

<我要开店(点击输入你喜欢的店铺名称)/@@InputString1>

```
[@InputString1]
#IF
CHECKMYSHOP
#ACT
MESSAGEBOX 你已经有店铺了
BREAK

#IF
CHECKSHOPNAME <$STR(S1)>
#ACT
MESSAGEBOX <$STR(S1)>店铺名称已经存在，请重新选择一个
BREAK
```

```
#IF
#ACT
CREATEMYSHOP <$STR(S1)>
```

```
[@CreateMyShopOK]
#SAY
你的店铺创建成功
```

```
[@CreateMyShopFail]
#SAY
你的店铺创建失败
```

=====

常量：

当前卖家名字 <\$USERSHOPSELLER>
当前买家名字 <\$USERSHOPBUYER>
当前购买或出售的物品常量和以前通用 <\$CURRTEMNAME> <\$G_CURRTEMNAME> <\$CURRTEMINDEX> <\$CURRTEMMAKEINDEX>
当前购买或出售的物品使用的货币类型名称 <\$BUYITEMMONEYTYPENAME>
当前购买或出售的物品使用的货币类型值 <\$BUYITEMMONEYTYPE>
当前购买或出售的物品的价格 <\$BUYITEMPRICE>

```
;上架触发 QF脚本触发
[@ConfirmShopItemUp]
#IF
#ACT
;ConfirmShopItemUp (0=允许上架 1=禁止上架)
ConfirmShopItemUp 1
```

```
sendmsg 6 商铺名称:<$USERSHOPSELLER>上架物品:<$G_CURRTEMNAME>,ID:<$CURRTEMINDEX>,货币名称:<$BUYITEMMONEYTYPE>,货币类型:<$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<$BUYITEPRICE>

;下架触发 QF脚本触发
[@ConfirmShopItemDown]
#IF
#ACT
;ConfirmShopItemDown (0=允许下架 1=禁止下架)
ConfirmShopItemDown 1
sendmsg 6 商铺名称:<$USERSHOPSELLER>下架物品:<$G_CURRTEMNAME>,ID:<$CURRTEMINDEX>,货币名称:<$BUYITEMMONEYTYPE>,货币类型:<$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<$BUYITEPRICE>

;购买触发 买家触发 QF脚本触发
[@BuyUserShopItem]
#IF
#ACT
sendmsg 6 你购买了<$USERSHOPSELLER>出售的摆摊物品:<$G_CURRTEMNAME>,ID:<$CURRTEMINDEX>,货币名称:<$BUYITEMMONEYTYPE>,货币类型:<$BUYITEMMONEYTYPE>,物品价格:<$BUYITEPRICE>

;个人商店取款触发 QF脚本触发
[@GetUserShopItemMoney]
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

个人商店、摆摊购买物品触发

常量:

当前卖家名字 <\$USERSHOPSELLER>

当前买家名字 <\$USERSHOPBUYER>

当前购买或出售的物品常量和以前通用 <\$CURRTEMNAME> <\$G_CURRTEMNAME> <\$CURRTEMINDEX> <\$CURRTEMMAKEINDEX>

当前购买或出售的物品使用的货币类型名称 <\$BUYITEMMONEYTYPENAME>

当前购买或出售的物品使用的货币类型值 <\$BUYITEMMONEYTYPE>

当前购买或出售的物品的价格 <\$BUYITEPRICE>

;购买触发 买家触发

[@BuyUserShopItem]

#IF

#ACT

sendmsg 6 你购买了<\$USERSHOPSELLER>出售的摆摊物品<\$G_CURRTEMNAME>,ID:<\$CURRTEMINDEX>,货币名称:<\$BUYITEMMONEYTYPENAME>,货币类型:<\$BUYITEMMONEYTYPE>,

物品价格:<\$BUYITEPRICE>

2024-04-20以后引擎摆摊购买物品支持以上触发

人物使用传送命令时触发

人物使用传送命令时, QF触发
[@ConfirmMove]
#ACT
;ConfirmMove (1=禁止 0=允许)
ConfirmMove 1
sendmsg 6 你已经被禁止传送

人物升级触发

人物升级触发

脚本文件位于: X:\GameOfmir\Mir200\Envir\Market_Def\QFunction-0.txt

;此脚为功能脚本，用于实现各种与脚本有关的功能

;人物升级触发

[@PlayLevelUp]

#ACT

MessageBox 升级

人物大退触发

[@PlayOffLine] 人物大退触发

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

人物小退前触发

QF脚本 [@SoftClose] 人物小退前触发

[@SoftClose]

;配合禁止小退命令，可以禁止人物小退
;“DIABLESOFTCLOSE”该命令只能在[@SoftClose]下使用，其他地方无效
DIABLESOFTCLOSE

人物小退触发

[@PlayReconnection] 人物小退触发

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

人物当前获得经验触发

@GetExp

例如:

```
[@GetExp]
#if
#act
SENDMSG 5 : 人物本次获取经验为:<$GetExp>
break
```

人物掉落触发

人物掉落触发/英雄掉落触发@HumDropItem 可以用LINKPICKUPITEM脚本命令进行关联

以下为QF触发表范:

```
[@HumDropItem]
#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
SENDMSG 5 你被 【<$CURRTARGETNAME>】杀死, 掉落物品【<$CURRETNAME>】
```

人物死亡时触发

功能：人物死亡时触发

```
[@PlayDie]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 你被人物【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 你被英雄【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK

#IF
#ACT
SENDMSG 6 你被怪物【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK
```

人物穿戴装备前触发

功能：
人物穿戴装备前触发/英雄穿戴装备前触发

命令：
人物中止穿装备：StopTakeOn 1
英雄中止穿装备：H.StopTakeOn 1

QF触发：
人物穿戴装备前触发：[@BeginTakeOn]
英雄穿戴装备前触发：[@HeroBeginTakeOn]

```
[@BeginTakeOn]
#act
SENDMSG 6 人物穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>
StopTakeOn 1
break

[@HeroBeginTakeOn]
#act
SENDMSG 6 英雄穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>
H.StopTakeOn 1
break
```

装备栏穿戴和脱下触发顺序：

```
[@BeginTakeOn]
[@TakeOffX]
[@TakeOffEx]
[@TakeOnX]
[@TakeOnEx]
```

仓库存取道具相关触发

放入物品到仓库
[@SaveStorageItem]

仓库收回物品
[@TakeStorageItem]

相关常量

<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落或捡取的
<\$G_CURRTEMNAME>	当前物品改名名称 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMSTDMODE>	当前物品DB字段StdMode值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMSHAPE>	当前物品DB字段Shape值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMANICOUNT>	当前物品DB字段AniCount值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMLOOKS>	当前物品DB字段Looks值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMDURA>	当前物品当前持久值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMUDURAMAX>	当前物品最大值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMINDEX>	当前物品DB字段Idx值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMCOLOR>	当前物品DB字段Color值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMMAKEINDEX>	当前物品MakeIndex序列号

使用祝福油成功后触发

使用祝福油成功后触发QF: @WeaptonMakeLuck

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

使用魔法触发

使用魔法触发QFunction脚本

QFunction-0脚本里[@MagicX] X表示魔法ID

```
[@Magic33]
#ACT
;MAGICDISABLED 该命令使用后，技能使用失败
MAGICDISABLED
sendmsg 6 禁止使用冰咆哮
```

切换地图触发

功能：
切换地图触发

;QFunction-0.txt触发

[@EnterMap]

#IF

#ACT

SENDMSG 5 你已更换地图....

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

加入行会前的触发

```
;加入行会前的QF触发  
[@ConfirmGuildAddMember]  
#ACT  
;ConfirmGuildAddMember (1=禁止 0=允许)  
ConfirmGuildAddMember 1  
sendmsg 6 已经被禁止加入行会
```

加入行会触发，退出行会触发

加入行会触发，退出行会触发

如果解散行会没有触发

;QFunction-0.txt触发

[@GuildAddMember]

#SAY

加入行会

[@GuildDelMember]

#SAY

退出行会

占领沙巴克触发

功能：占领沙巴克触发

QFunction-0

[@GetCastleX] X表示城堡编号

```
[@GetCastle0]
#IF
#SAY
沙巴克已经被占领
```

取下身上物品时触发

功能：取下身上物品时触发，位置 0~28 或 30~47

[@TakeOff0] 0~28 或 30~47

```
[@TakeOff0]
#IF
CheckLevelEx > 0
#SAY
不穿衣服小心感冒!
```

装备位置代码：

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗篷
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

地图事件触发

地图事件配置详解 必须在M2-选项-功能设置-基本设置-启用地图事件触发勾上才有效

Mir200\Envir\MapEvent.txt 配置

```
;触发标识  
;格式:  
;  
; 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  
;  
; 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  
;  
;和胡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
```

增益类药品增加状态消失触发

增益类药品增加状态消失触发[@Buff2Close].

<\$Param1>说明: 0=攻击力, 1=魔法力, 2=道术力, 3=攻击速度恢复正常, 4=生命值恢复正常, 5=魔法值恢复正常

例子:

```
[@Buff2Close]
#IF
EQUAL <$Param1> 0
#ACT
SENDMSG 7 攻击力恢复正常
#IF
EQUAL <$Param1> 1
#ACT
SENDMSG 7 魔法力恢复正常
#IF
EQUAL <$Param1> 2
#ACT
SENDMSG 7 道术恢复正常
#IF
EQUAL <$Param1> 3
#ACT
SENDMSG 7 攻击速度恢复正常
#IF
EQUAL <$Param1> 4
#ACT
SENDMSG 7 生命值恢复正常
#IF
EQUAL <$Param1> 5
#ACT
SENDMSG 7 魔法值恢复正常
```

增益类药品增加触发[@Buff2Open]. <\$Param1>说明: 0=攻击力, 1=魔法力, 2=道术力, 3=攻击速度恢复正常, 4=生命值恢复正常, 5=魔法值恢复正常

复活时触发

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!
```

外挂触发

外挂触发

QFunction-0脚本里[@UsePlugin]字段

```
[@UsePlugin]  
#ACT  
ChangeModeEx 10 10  
SENDMSG 6 使用外挂, 锁定10秒
```

套装触发

@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

套装编号在M2-查看-列表信息二-套装系统-套装编号



定时触发 `DelayCall` 时间毫秒 触发字段

宝宝相关触发

宝宝相关触发

;QFunction=0脚本触发

//宝宝死亡触发

[@SlaveDie]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你的宝宝【<\$CURRRSLAVENAME>】被杀死了

//宝宝攻击触发

[@SlaveAttack]

#ACT

M.HumanHP - 10000

SendMsg 6 你的宝宝正在使用物理攻击，对怪物造成二次伤害10000点，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>

[@SlaveMagicAttack]

#ACT

M.HumanHP - 10000

SendMsg 6 你的宝宝正在使用魔法攻击，对怪物造成二次伤害10000点，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>

//宝宝被攻击触发

[@SlaveStruck]

#ACT

SENDMSG 6 你的宝宝被攻击了，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>

[@SlaveMagicStruck]

#ACT

SENDMSG 6 你的宝宝被魔法攻击了，宝宝名称: <\$CURRRSLAVENAME>, 技能ID: <\$CURRRUSEMAGICID>

//宝宝叛变触发

[@MobTreachery]

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你的宝宝【<\$CURRRSLAVENAME>】叛变了

带上物品时触发

功能: 带上物品时触发 装备位置

[@TakeOn0]

```
[#IF  
CheckLevelEx > 0  
#SAY  
穿上衣服真漂亮!!
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30-41 十二个首饰盒装备

42-47 六个首饰盒装备位置

弹出验证码窗口时触发

QFunction-0

;弹出验证码窗口时触发

```
[@ShowGameValidateDlg]
#IF
#ACT
SENDMSG 6 开始验证
BREAK
```

打开大地图触发

打开大地图触发QF: [@OPENBIGMAP]

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

打开游戏商铺触发

打开游戏商铺触发QF: @OPENSOP

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

扔物品触发

功能：扔物品触发 人物死亡掉落或怪物死亡掉落的物品不触发

@DropItemX X是物品数据库中对应的IDX

```
[@dropitem0]
#IF
#SAY
某某某扔了一个<$CURRTEMNAME>
```

扔物品的相关常量

<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$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
<\$CURRTEMDDURA>	当前物品当前持久值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMDDURAMAX>	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

技能触发脚本功能

增加魔法触发功能,自身技能触发. Q-Function.txt中[@MagSelfFuncX]段,其中X表示要触发的魔法ID
增加魔法触发功能,对目标人物使用时自身触发. Q-Function.txt中[@MagTagFuncX]段,其中X表示要触发的魔法ID
增加魔法触发功能,目标人物技能触发. Q-Function.txt中[@MagTagFuncExX]段,其中X表示要触发的魔法ID
增加魔法触发功能,目标怪物技能触发. Q-Function.txt中[@MagMonFuncX]段,其中X表示要触发的魔法ID

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 -
```

拣物品触发 捡取物品触发

功能：拣物品触发 捡取物品触发

@PickUpItemX X是物品数据库中对应的IDX

```
[@pickUpItem0]
#IF
#SAY
某某某捡到了一个<$CURRITEMNAME>

[@pickUpItemEx]
#IF
#SAY
某某某捡到了一个<$CURRITEMNAME>
```

捡取物品的相关常量

<\$CURRITEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落或捡取的
<\$G_CURRITEMNAME>	当前物品改名名称 指人物掉落或捡取的
<\$CURRITEMSTDMODE>	当前物品DB字段StdMode值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRITEMSHAPE>	当前物品DB字段Shape值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMANICOUNT>	当前物品DB字段AniCount值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMLOOKS>	当前物品DB字段Looks值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMDURA>	当前物品当前持久值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMDURAMAX>	当前物品最大值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMINDEX>	当前物品DB字段Idx值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMCOLOR>	当前物品DB字段Color值 指人物掉落或捡取的
<\$CURRTEMMAKEINDEX>	当前物品MakeIndex序列号

持续类技能状态消失触发

持续类技能增加消失QF触发
状态编号： 8隐身， 11魔法盾， 75护体神盾， 9神圣战甲术， 10幽灵盾

```
:QF触发
[@BuffClose]
#IF
EQUAL <$Param1> 8
#ACT
SENDMSG 7 隐身状态消失
#IF
EQUAL <$Param1> 11
#ACT
SENDMSG 7 魔法盾状态消失
#IF
EQUAL <$Param1> 75
#ACT
SENDMSG 7 护体神盾状态消失
#IF
EQUAL <$Param1> 9
#ACT
SENDMSG 7 神圣战甲状态消失
#IF
EQUAL <$Param1> 10
#ACT
SENDMSG 7 幽灵盾状态消失
```

摆摊触发脚本

注意：以下功能是摆摊功能。如果你使用的是个人商店，请查看个人商店部分

打开摆摊窗口之前首先执行Q-Function中的[@StartMyShop]脚本段。

中断摆摊脚本命令：ForbidMyShop

修改摊位名称脚本命令：SETSHOPNAME【极品摊位】

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
```

```
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
```

```
BREAK
```

攻击触发

QFunction-0

当前对象的所有私人的常量都可以使用在前面加“C.”的方式

当前对象的所有私人的变量使用<\$CSTR(S1)>和查看自己的变量<\$STR(S1)>多一个“C”

比如在攻击触发，被攻击触发，死亡触发，还有查看出售角色的其他信息的触发时

当前对象的常量，例如：<\$C.HP><\$C.PKPOINT><\$C.GOLDCOUNT><\$C.GAMEGOLD>

当前对象的变量，例如：<\$CSTR(S1)><\$CSTR(A1)><\$CSTR(T1)><\$CSTR(U1)>

;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=====

[@MagicStruck]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

SENDMSG 6 你被人物【<\$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 253

SENDMSG 6 你被人物【<\$C.USERNAME>】攻击了。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID>。对方HP=<\$C.HP>对方PK值=<\$C.PKPOINT>对方元宝=<\$C.GAMEGOLD> 255 253

BREAK

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你被怪物【<\$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 253

BREAK

[@MagicAttack]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

SENDMSG 6 你攻击了人物【<\$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID>。魔法攻击的鼠标指向的坐标【<\$STR(N98)>:<\$STR(N99)>】 255 249

SENDMSG 6 你攻击了人物【<\$C.USERNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID>。对方HP=<\$C.HP>对方PK值=<\$C.PKPOINT>对方元宝=<\$C.GAMEGOLD> 255 249

BREAK

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你攻击了怪物【<\$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 249

BREAK

;=====物理攻击触发=====

[@Struck]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

SENDMSG 6 你被人物【<\$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 253

BREAK

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你被怪物【<\$CURRRTARGETNAME>】攻击了。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 253

BREAK

[@Attack]

#IF

CHECKCURRTARGETTRACE = 0

#ACT

MOV <\$CSTR(S1)> <\$STR(S1)>

SENDMSG 6 把我的S1变量值传递给攻击人的S1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

MOV <\$STR(N1)> <\$CSTR(N1)>

SENDMSG 6 把对方的N1变量值传递给我的的N1变量里，使用“CSTR”代表当前对象的变量比自己的“STR”前面多一个“C”

SENDMSG 6 你攻击了人物【<\$C.USERNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 249

BREAK

#IF

#ACT

SENDMSG 6 你攻击了怪物【<\$CURRRTARGETNAME>】。使用魔法ID=<\$CURRRUSEMAGICID> 255 249

BREAK

暴击触发

暴击触发

;QFunction-0脚本触发
[@BlastHit]

杀死人物宝宝时触发

功能: 杀死人物宝宝时触发

```
[@KillSlave]  
#IF  
CheckKillSlaveName 月灵  
#ACT  
SendMsg 5 你把对方的月灵宝宝杀死了.
```

杀死人物触发

@KillPlay

;杀人触发

[@KillPlay]

#ACT

MessageBox 你杀了人了

杀死怪物时触发

功能: 杀死怪物时触发

说明: 对应地图参数中需要加入 **ONKILLMON** 才可生效!

[@OnKillMob]

#IF

CheckKillMonName 白野猪

#SAY

你杀死一头白野猪!

查看对方装备触发

查看对方装备触发

;QFunction=0脚本触发

[@QueryUserState]

可以使用当前对象的变量来查看
当前查看对象的常量，例如: <\$C.USERNAME> <\$C.HP> <\$C.PKPOINT> <\$C.GOLDCOUNT> <\$C.GAMEGOLD> <\$CURRRTARGETNAME>

沙巴克升级武器相关触发

沙巴克升级武器相关触发

```
[@WeaponRefineSuccess]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
SENDMSG 6 武器升级成功！！！
```

```
[@WeaponRefineFail]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
SENDMSG 6 武器升级失败，未破碎！！！
```

```
[@WeaponRefineBroke]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
SENDMSG 6 武器破碎！！！
```

相关常量

<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称
<\$G_CURRTEMNAME>	当前物品改名名称
<\$CURRTEMSTDMODE>	当前物品DB字段StdMode值
<\$CURRTEMSHAPE>	当前物品DB字段Shape值
<\$CURRTEMANICOUNT>	当前物品DB字段AniCount值
<\$CURRTEMLOOKS>	当前物品DB字段Looks值
<\$CURRTEMDURA>	当前物品当前持久值
<\$CURRTEMUDURAMAX>	当前物品最大值
<\$CURRTEMINDEX>	当前物品DB字段Idx值
<\$CURRTEMCOLOR>	当前物品DB字段Color值
<\$CURRTEMMAKEINDEX>	当前物品MakeIndex序列号

爆物品触发

功能: 杀死怪物或人物时爆物品触发

说明: 需要在M2-查看-列表信息二-物品规则里添加允许爆物品触发

```
[@ScatterBagItems]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 你杀了:【<$CURRRTARGETNAME>】，这个人包裹里爆出物品【<$CURRTEMNAME>】
#ELSEACT
SENDMSG 6 你杀怪了:【<$CURRRTARGETNAME>】，这个怪物爆出物品【<$CURRTEMNAME>】
```

```
#IF
#ACT
LINKPICKUPITEM
;支持用命令链接命令, 用脚本命令对当前爆出的物品操作或检测
```

<\$CURRTEMNAME>	当前物品名称 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$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
<\$CURRTEMMDURA>	当前物品当前持久值 指人物掉落、捡取、杀死怪物爆出来
<\$CURRTEMMDURAMAX>	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

物品触发脚本功能

功能:

双击物品可以自动触发指定脚本功能;

使用方法:

- 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**

X与指字数字触发脚本 (1-999)

- 3、\Mir200\Env\market_def\QFunction-0.txt下设置
[@StdModeFuncX]

#IF

#ACT

sendmsg 7 触发成功! ! !

=====

注: 其中**X**为物品数据库设置**2**中的**X**

界面帮助按钮触发

功能: 界面帮助按钮触发

格式:

```
QFunction-0.txt  
[@Help]  
#SAY  
Help
```

穿脱装备触发

```
[@TakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>

[@TakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 6 人物脱装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>

[@HeroTakeOnEx]
#ACT
SENDMSG 6 英雄穿装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>

[@HeroTakeOffEx]
#ACT
SENDMSG 6 英雄脱装备, 位置<$CURRTAKETEMPOS>, 物品<$CURRTEMNAME>(<$G_CURRTEMNAME>), ID<$CURRTEMMAKEINDEX>
```

组队时触发

功能: 创建小组时触发.

说明: 队员的名字放在队长\$0变量中.

```
[@GroupCreate]
#IF
#ACT
SendMsg 5 <$STR($0)>加入了组队.
<$STR($$0)>.SendMsg 5 你加入了组队.
```

;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: 离开队伍时触发.

说明: 被删除的队员名字放在队长的\$0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\$0变量中.

```
[@GroupDelMember]
```

#IF

#ACT

```
<$STR($0)>.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\$0变量中.

```
[@GroupAddMember]
```

#IF

#ACT

```
SendMsg 5 <$STR($0)>加入了队伍.
```

```
<$STR($$0)>.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.
```

聚灵珠使用前触发

功能说明: 聚灵珠使用前触发、聚灵珠使用前中断命令

说明: 聚灵珠使用前触发、聚灵珠使用前中断命令

数据库聚灵珠`aniconcount`字段=10时不检测货币条件，提取经验不扣货币 使用时触发QF [`@ConfirmUseItem`]

聚灵珠使用前触发QF命令

人物: `@ConfirmUseItem`

聚灵珠使用前中断命令 参数1 (1=禁止 0=允许)
`ConfirmUseItem 1`

示例:

```
[@ConfirmUseItem]
#if
CHECKLEVELEX > 50
#act
ConfirmUseItem 1
SENDMSG 6 等级大于50级无法使用聚灵珠
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

被攻击掉血前触发

ChangeDamageValue 类型(0=值,1=百分比) 操作符(+,-,=) 值

[@StruckDamage]

#act

sendmsg 6 被攻击掉血前触发这个QF字段,掉血值: <\$DAMAGEVALUE>

ChangeDamageValue 0 =0

;修改掉血值为0, 该命令只能在这个触发里使用, 其他地方使用无效

sendmsg 6 修改攻击为0, 当前攻击失效

[@AttackDamage]

#act

sendmsg 6 攻击目标掉血前触发这个QF字段,掉血值: <\$DAMAGEVALUE>

ChangeDamageValue 0 =0

;修改掉血值为0, 该命令只能在这个触发里使用, 其他地方使用无效

sendmsg 6 修改攻击为0, 当前攻击失效

;这两个触发一个就可以了,

装备升级触发

宝石升级功能

执行脚本功能.升级成功时执行@UpgradeOKX,升级失败时执行@UpgradeFailX,
属性被清除时执行@UpgradeClearX,其中X代表装备位置,例如:衣服=0,武器=1

装备持久消失时触发

功能：装备持久消失时触发，位置 0-18

```
[@ItemDamage1]
```

```
#IF
```

```
#ACT
```

```
SendMsg 5 你的武器已经损坏.
```

购买商铺物品时触发

功能说明：人物通过商铺购买物品成功时触发(英雄M2).
使用方法：Q-Function.txt中@BuyShopItem脚本段，
购买的物品名字放在人物的S0变量中,物品价格放在M0中.

```
[@BuyShopItem]
#IF
#ACT
SendMsg 5 %s通过商铺购买了<$STR(S0)>, 价格是:<$STR(M0)>
```

扩展商铺购买物品触发: 20240325后引擎支持

S0: 物品名称
S1: 货币名称
M0: 总价
M1: 货币类型
M2: 商品数量
M3: 批量购买数量

```
[@BuyShopItem]
#act
SendMsg 5 购买了商铺物品: <$str(S0)>, 商品总价: <$str(M0)>, 货币名称: <$str(S1)>, 货币类型: <$str(M1)>, 商铺物品数量: <$str(M2)>, 批量购买数量: <$str(M3)>
```

走路和跑步触发

走路和跑步触发

QFunction-0

[@Run]

#SAT

你在跑步

[@Walk]

#SAT

你在走路

骑马触发

骑马触发

QFunction-0

[@OnHorse]

#SAT

骑马

[@OffHorse]

#SAT

下马

or检测命令

增加#or 脚本处理

格式:

```
#OR  
CHECKLEVEL 85  
checkgamegold > 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

检查登录帐号与IP是否匹配

功能:

可以检查登录帐号与IP是否匹配。

格式:

CHECKACCOUNTIPLIST AccountIPList.txt

```
;=====
;检查人物的等级是否等于指定级别
[@checklevel0]
#IF
CHECKACCOUNTIPLIST AccountIPList.txt
#SAY
您的登录帐号与指定IP匹配。
#ELSE SAY
您的登录帐号与指定IP不匹配。
=====
```

列表文件格式:

此文件位于目录: Mir200\Env\

AccountIPList.txt

```
;=====
;登录帐号 IP
lintest    192.168.1.123
lintest1   192.168.1.124
=====
```

同步攻击目标给对方

CheckGetTarget 参数1= 0为夫妻、1为师徒、2为组队，例子：参数1= 0夫妻双方在线时，将自己当前的攻击目标立即指定给另一半 (被指定对象没在线或自己没有锁定的攻击目标则检测不通过)

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

检测新物品绑定

CheckItemBind,检测物品是否已经绑定
格式:**CheckItemBind** 装备位置(-1~28或30~47,-1时为OK框中物品)

例子:

```
[@衣服绑定]
#IF
CheckItemBind 0
#ACT
SENDMSG 6 该装备已经绑定过了
#ELSEACT
SetItemBind 0 1
SENDMSG 6 绑定完成
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

检查一个地图内人数

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]
#f
CheckMapHumanCount 3 < 100
#say
地图3内人数小于100人
#esay
地图3内人数多于100人
=====
```

检查地图怪物数量

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 SAY
地图3的怪物少于100只
=====
```

检查人物HP值

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
```

```
=====
```

检查人物MP值

功能:

用来检查人物MP值的上限及下限值

命令格式:

CHECKMP 控制符(<、>、=) 攻击下限 控制符(<、>、=) 攻击上限

```
=====
```

```
#if  
CHECKMP > 29 < 41
```

```
#say  
你的MP值大于30-40
```

```
=====
```

检查人物名称是否与IP匹配

功能:

可以检查登录帐号与IP是否匹配。

格式:

CHECKNAMEIPLIST NameIPList.txt

```
;=====
;检查人物的等级是否等于指定级别
[@checklevel0]
#IF
CHECKNAMEIPLIST NameIPList.txt
#SAY
您的登录帐号与指定IP匹配。
#ELSE
您的登录帐号与指定IP不匹配。
=====
```

列表文件格式:

此文件位于目录: Mir200\Env\

NameIPList.txt

```
;=====
;人物名称 IP
GM001    192.168.1.123
GM002    192.168.1.124
=====
```

检查人物在列表中的位置

功能:

检查人物在列表中的位置。

格式:

CHECKNAMELISTPOSITION List.txt (> < =) 10 P0

```
=====
;
[@checkposition0]
#IF
CHECKNAMELISTPOSITION AccountIPList.txt < 10 P0
#SAY
您在前10名，当前排名为<$STR(P0)>。
#ELSE SAY
您不在前10名，当前排名为<$STR(P0)>。。
=====
```

检查人物声望点

功能:

检查人物声望点

命令格式:

CHECKCREDITPOINT 控制符(=,>,<) 声望点数(1 - 255)

```
=====
;检查声望点是否等于指定点数
[@CHECKCREDITPOINT0]
#IF
CHECKCREDITPOINT = 50
#SAY
您声望点等于50级。
#ELSE SAY
您声望点不等于50级。
=====

=====
;检查声望点是否大于指定点数
[@CHECKCREDITPOINT1]
#IF
CHECKCREDITPOINT > 50
#SAY
您声望点大于50级。
#ELSE SAY
您声望点不大于50级。
=====

=====
;检查声望点是否小于指定点数
[@CHECKCREDITPOINT2]
#IF
CHECKCREDITPOINT < 50
#SAY
您声望点小于50级。
#ELSE SAY
您声望点不小于50级。
=====
```

检查人物技能(扩展)

检查人物技能

功能:

检查人物技能 强化技能等级

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) 参数5= 返回技能等级 参数6= 返回技能强化等级

例:

[@main]

#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

相关命令:

练习技能: **ADDSKILL**

删除技能: **DELSKILL**

删除非本职业所有技能: **DELNOJOBSKILL**

删除所有技能: **CLEARSKILL**

检查人物攻击力

功能:

用来检查人物攻击力的上限及下限值

命令格式:

CHECKDC 控制符(<、>、=) 攻击下限 控制符(<、>、=) 攻击上限

```
=====
#IF
CHECKDC > 29 < 41
#say
你的攻击力大于30-40
=====
```

检查人物是否为管理员

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
[@sSysOp]
#IF
    ISADMIN
#SAY
你是系统管理员。
#ELSE SAY
你不是系统管理员。
=====
```

检查人物是否付费

检查人物是否付费

```
#if  
CHECKPAYMENT 2  
#say
```

检查人物是否在攻城区域[!]

功能: 检查人物是否在攻城区域
格式: CheckInWarArea

```
#IF  
CheckInWarArea  
#SNV  
在攻城区域.
```

检查人物是否学习了某项魔法

```
#IF  
CheckMagicName 烈火剑法  
#SAY  
你已经学会了烈火剑法.
```

检查人物登录IP

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
=====
```

检查人物登录帐号

功能:

检查人物登录帐号.

格式:

CHECKACCOUNTLIST 帐号.txt

```
=====
;按登录帐号检查
[@checkaccountlist0]
#IF
CHECKACCOUNTLIST 帐号.txt
#SAY
你是会员
#ELSE SAY
你不是会员
=====
```

检查人物的会员等级

功能:

可以检查人物的会员等级。

格式:

CHECKMEMBERLEVEL 类型(1-65535) 控制符(=,>,<) 等级数(1 - 65535)

```
;=====  
;检查人物的会员等级是否为指定等级  
[@checkmemberlevel0]  
#IF  
CHECKMEMBERLEVEL 2 = 5  
#SAY  
您的会员等级为5。  
#ELSE SAY  
您的会员等级不为5。  
=====  
;=====  
;检查人物的会员等级是否大于指定等级  
[@checkmemberlevel1]  
#IF  
CHECKMEMBERLEVEL 2 > 5  
#SAY  
您的会员等级大于5。  
#ELSE SAY  
您的会员等级不大于5。  
=====  
;=====  
;检查人物的会员等级是否小于指定等级  
[@checkmemberlevel1]  
#IF  
CHECKMEMBERLEVEL 2 < 5  
#SAY  
您的会员等级小于5。  
#ELSE SAY  
您的会员等级不小于5。  
=====
```

检查人物的会员类型

功能:

可以检查人物的会员类型。

格式:

CHECKMEMBERTYPE 控制符(=,>,<) 类型数(1 - 65535)

```
;=====
;检查人物的会员类型是否为指定类型
[@checkmember0]
#IF
CHECKMEMBERTYPE = 5
#SAY
您的会员类型为5。
#ELSE SAY
您的会员类型不为5。
;=====

;=====
;检查人物的会员类型是否大于指定类型
[@checkmember1]
#IF
CHECKMEMBERTYPE > 5
#SAY
您的会员类型大于5。
#ELSE SAY
您的会员类型不大于5。
;=====

;=====
;检查人物的会员类型是否小于指定类型
[@checkmember1]
#IF
CHECKMEMBERTYPE < 5
#SAY
您的会员类型小于5。
#ELSE SAY
您的会员类型不小于5。
=====
```

检查人物的游戏点数

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
=====
```

检查人物的转生等级

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)

```
=====
;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。
=====
```

检查人物称号的数量

功能:

检查人物称号的数量

格式:

CHECKFENGHAOCOUNT 操作符(<,>,=) 数量(0-30)

[@main]

#IF

CHECKFENGHAOCOUNT > 9

#SAY

你已经有了10个称号

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

```
=====
[@checkbagsize]
#if
CHECKBAGSIZE 5
#say
身上有5个空格
#elsesay
身上的空格不够。
=====
```

检查人物身上装备类型

功能:

用来检查人物身上戴物品类型，因为不同类型物品的附加属性值位置不一样，在升级装备物品性时用来控制指定属性值。

命令格式:

CHECKITEMTYPE 物品位置 物品类型

物品位置:

- 0 盔甲
- 1 武器
- 2 照明物
- 3 项链
- 4 头盔
- 5 右手镯
- 6 左手镯
- 7 右戒指
- 8 左戒指
- 9 无(放护身符位置)
- 10 腰带
- 11 鞋子
- 12 宝石
- 13 斗笠
- 14 军鼓
- 15 马牌
- 16 盾牌
- 17 时装衣服
- 18 时装武器

30~41 首饰盒装备

物品类型:

- 5 武器
- 6 武器
- 10 衣服
- 11 衣服
- 15 头盔
- 19 项链
- 20 项链
- 21 项链
- 22 戒指
- 23 戒指
- 24 手镯
- 25 护身符
- 26 手镯
- 28 马牌
- 29 天使
- 30 照明物
- 52 鞋子
- 53 宝石
- 54 腰带

检查人物身上指定位置是否戴物品

功能:

检查人物身上指定位置是否戴物品

命令:

CHECKUSEITEM 物品位置(0~28或30~47)

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗篷
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30-41 十二个首饰盒装备

42-47 六个首饰盒装备位置

```
[@checkUseItem]
#if
CHECKUSEITEM 0
#say
你身上穿了衣服。
#elsesay
你还没穿衣服呢。
```

检查人物道术

功能:

用来检查人物道术的上限及下限值

命令格式:

CHECKSC 控制符(<、>、=) 攻击下限 控制符(<、>、=) 攻击上限

```
=====
#if
CHECKSC > 29 < 41
#say
你的道术大于30-40
=====
```

检查人物附加属性点数

检查人物附加属性点数

功能:

检查人物附加属性点数

格式:

CHECKBONUSPOINT 控制符(=,>,<) 点数

相关命令:

复位属性点数: **RESTBONUSPOINT**

调整属性点数: **BONUSPOINT**

检查人物魔法力

功能:

用来检查人物魔法力的上限及下限值

命令格式:

CHECKMC 控制符(<、>、=) 攻击下限 控制符(<、>、=) 攻击上限

```
=====
#if
CHECKMC > 29 < 41
#say
你的魔法力大于30-40
=====
```

检查会员时间

检查会员时间

相关命令:

CHECKUSERDATE 会员.txt < 30 p0 p1
 检查命令 会员名单 控制符 天数 使用天数 剩余天数 (可用<\$STR(p1)>在脚本中显示)
 注: 如果要检查忽略人物名字就在p1后面加个参数 1

加入会员人物及时间: **ADDUSERDATE** 会员.txt
删除会员人物及时间: **DELUSERDATE** 会员.txt

检查国家人物总数

检查国家人物总数.

格式: **CheckNationHumCount** 操作符(< = >) 人数

```
#IF  
CheckNationHumCount > 100  
#SNY  
当前国家大于100人.
```

检查城堡战争天数

功能:

可以检查上次攻城到现在的天数。

格式:

```
CASTLEWARAY 控制符(<=>) 天数
=====
[@Main]
#IF
  CASTLEWARAY > 3
#SAY
上次攻城到现在超过三天
#ELSE SAY
上次攻城到现在未够三天
=====
```

字符串比较处理

功能：
字符串比较处理。

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 www.gameofmir.com gameofmir.com
#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 www.gameofmir.com www.gameofmir.com
#Say
一样
#elsesay
不一样
=====
```

高效率用法例子

例子1：

```
#IF
CheckContainsText |0|3|0122|<$MAP>|
#ACT
你在这些地图里
#ELSEACT
你不在这些地图里
```

例子2：

```
#IF
CheckContainsText ,0,3,0122, <$MAP>,
#ACT
你在这些地图里
#ELSEACT
你不在这些地图里
```

检查字符串是否在指定文件中 包含检测

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 <$STR(S2)>
#SAY
列表里的某一行字符包含<$STR(S2)>
#ELSE SAY
列表里的某一行字符包含<$STR(S2)>
```

```
[@CheckContainsTextListEx]
#IF
CheckContainsTextListEx ..\QuestDiary\充值系统\10元卡号.txt <$STR(S2)>
#SAY
<$STR(S2)>包含列表里某一行字符
#ELSE SAY
<$STR(S2)>不包含列表里某一行字符
```

CheckContainsTextList 和 CheckContainsTextListEx 区别

CheckContainsTextList 列表文件里保存的是完整的字符。检测列表里的某一行字符是否包含检测的关键字

CheckContainsTextListEx 列表文件里保存的是关键字。检测字符是否包含列表里的某一行关键字

检查字符串是否在指定文件中

检查字符串是否在指定文件中

[@旧格式_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  
<$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  
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

检查对面人物的性别

功能:

可以检查对面人物的性别（不要求面对面）。

格式:

CHECKPOSEGENDER 性别(MAN,男,WOMAN,女)

=====

;检查对面人物是否为男的

[@checkposegender0]

#IF

CHECKPOSEGENDER MAN

#SAY

你对面的人物是男的。

#ELSE SAY

你对面的人物不是男的。

=====

;检查对面人物是否为女的

[@checkposegender1]

#IF

CHECKPOSEGENDER WOMAN

#SAY

你对面的人物是女的。

#ELSE SAY

你对面的人物不是女的。

=====

检查对面人物的等级

功能:

可以检查对面人物的等级（不要求面对面）。

格式:

CHECKPOSELEVEL 控制符(=,>,<) 等级数(1 - 65535)

```
;=====
;检查对面人物的等级是否等于指定级别
[@checkposelevel0]
#IF
CHECKPOSELEVEL = 50
#SAY
您对面人物的等级等于50级。
#ELSE SAY
您对面人物的等级不等于50级。
;=====

;=====
;检查对面人物的等级是否大于指定级别
[@checkposelevel1]
#IF
CHECKPOSELEVEL > 50
#SAY
您对面人物的等级大于50级。
#ELSE SAY
您对面人物的等级不大于50级。
;=====

;=====
;检查对面人物的等级是否小于指定级别
[@checkposelevel2]
#IF
CHECKPOSELEVEL < 50
#SAY
您对面人物的等级小于50级。
#ELSE SAY
您对面人物的等级不小于50级。
=====
```

检查对面人物站的位置

功能:

可以检查对面人物站的位置性别（要求面对面）。

格式:

CHECKPOSEDIR 控制符(1,2)

```
;=====
;检查对面人物是否面对面
[@checkposedir0]
#IF
CHECKPOSEDIR
#SAY
你二个站的位置正确。
#ELSE SAY
你二个站的位置不正确。
;=====

;=====

;检查对面人物是否面对面，而且要求二个人相同性别
[@checkposelevel0]
#IF
CHECKPOSEDIR 1
#SAY
你二个站的位置及性别一样。
#ELSE SAY
你二个站的位置不正确或性别不一样。
;=====

;=====

;检查对面人物是否面对面，而且要求二个人不同性别
[@checkposelevel0]
#IF
CHECKPOSEDIR 2
#SAY
你二个站的位置及性别不一样。
#ELSE SAY
你二个站的位置不正确或性别一样。
=====
```

检查人物的游戏点数

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
=====
```

检查当前所在地图的名字

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>

;=====

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

检查指定城堡是否在攻城

```
#if  
checkcastlewar 2  
#say  
第三个城堡正在攻城  
#elsesay  
第三个城堡没有攻城
```

检查是否为组长

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

#elsesay

你不是组长

相关命令:

编组地图传送: GROUPMAPMOVE

编组地图随机传送: GROUPMOVE

检查是否在某地图

检查是否在某地图

ISONMAP 地图名称

检查是否存在某个称号

功能:

检查是否存在某个称号

格式:

CHECKTITLE 称号名称

[@main]

#IF

CHECKTITLE 称号—

#SAY

你已经有了“称号一”的称号

检查正在穿身上装备的名字。

格式: CheckTakeOnItem 物品名字

#IF

CheckTakeOnItem 布衣(男)

#SAY

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

#IF

CheckTakeOffItem 布衣(男)

#SAY

你的布衣是不是该扔掉了?

检查城门状态

功能:

可以检查沙城门状态。

格式:

```
;=====
#ifndef
CHECKCASTLEDOOR 损坏
#endif
城门损坏

#ifndef
CHECKCASTLEDOOR 开启
#endif
城门开启

#ifndef
CHECKCASTLEDOOR 关闭
#endif
城门关闭
=====
```

检查城堡占领天数

功能:

检查沙巴克占领天数

格式:

```
=====  
#if  
CASTLECHANGEDAY > 7  
#say  
你已经占领沙城7天以上.  
=====
```

检查人物当前经验值

功能:

检查玩家当前经验值。

格式:

CHECKEXP 控制符(=,>,<) 经验值(1 - 400000000)

=====

;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。

=====

检查人物是否为新人

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 SAY  
你不是新人!  
=====
```

检查人物是否为沙城成员

功能:

可以检查玩家是否为沙城成员。

格式:

```
=====  
#IF  
ISCASTLEGUILD  
#SAY  
你是沙城成员!  
#ELSE SAY  
你不是沙城成员!  
=====
```

检查人物是否为沙城城主

功能:

可以检查玩家是否为沙城老大。

格式:

```
=====  
#IF  
ISCASTLEMASTER  
#SAY  
你是沙城老大!  
#ELSE SAY  
你不是沙城老大!  
=====
```

检查人物是否为行会掌门人

功能:

可以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!  
=====
```

检查人物是否加入行会

功能:

可以检查玩家是否加入行会。

格式:

```
=====  
#IF  
HAVEGUILD  
#SAY  
你已经加入了行会!  
#ELSE SAY  
你没加入行会!  
=====
```

检查人物等级（改进）

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)

```
;=====
;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。
=====
```

检查行会名称

功能:

检查行会名称

格式:

```
=====#
#f
CHECKOFGUILD 行会名称
#say
行会正确
=====#
```

检查行会是否在列表中

功能:

检查行会是否在列表中

格式:

```
=====  
[@checkGuild]  
#IF  
CHECKGUILDLIST GuildList.txt  
#SAY  
列表中有行会。  
#ELSE SAY  
列表中没有行会。  
=====
```

检查装备绑定状态[!]

功能: 检查装备绑定状态
格式: CheckItemBind 装备位置(-1~28或30~47,-1时为OK框中物品) 项目(0~6)
项目: 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

```
[@衣服禁止扔]
#IF
CheckItemBind 0
#ACT
GOTO @禁止扔
#ELSEACT
SENDMSG 6 请先绑定
```

```
[@禁止扔]
#IF
CheckItemState 0 0
#ACT
SENDMSG 6 该装备已经设置过禁止扔
#ELSEACT
SetItemState 0 0 1
SENDMSG 6 该装备禁止扔
```

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

检测人物PK值

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
=====
```

检测人物元素属性

检测人物元素属性

格式: CHECKNEWITEMVALUE 位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性(0-16) 检测符(>,<=) 值(1-100) 是否包含数据库元素

(0)暴击几率增加 1~100%
(1)增加攻击伤害 1~65535%
(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 1~65535%
(8)人物魔力增加 1~65535%
(9)怒气恢复增加 1~100%
(10)合击攻击增加1~100%
(11)防止暴击几率1~100%
(12)防止麻痹几率1~100%
(13)防止复活几率1~100%
(14)防止全毒几率1~100%
(15)防止冰冻几率1~100%
(16)防止蛛网几率1~100%

[@main]

#IF

CHECKNEWITEMVALUE 0 0 > 10

#SAY

暴击几率大于10%

装备位置代码:

0 盔甲
1 武器
2 照明物
3 项链
4 头盔
5 右手镯
6 左手镯
7 右戒指
8 左戒指
9 护身符
10 腰带
11 鞋子
12 宝石
13 斗笠
14 军鼓
15 马牌
16 盾牌
17 时装衣服 时装12个
18 时装武器
19 时装项链
20 时装头盔
21 时装左手镯
22 时装右手镯
23 时装左戒指
24 时装右戒指
25 时装勋章
26 时装腰带
27 时装鞋子
28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

检测人物包裹物品 checkitem

checkitem 物品名称 数量 是否部分匹配(0=名称必须完全一样,1=名称部分一样) 是否检测改名名称(0=不检测 1=检测)

```
[@main]
#if
checkitem 木剑 1
#ACT
sendmsg 6 检测到木剑
```

```
[@main]
#if
checkitem 改名木剑 1 0 1
#ACT
sendmsg 6 检测到改名木剑
```

```
[@main]
#if
checkitem 改名木剑 1 1 1
#ACT
sendmsg 6 检测到改名木剑
```

检测人物在线时长[!]

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
=====
```

检测人物宝宝名字[!]

功能:

检测人物宝宝名字

新增参数2返回变量

格式:

```
;=====
[@main]
#IF
CHECKSLAVENAME GameOfMir
#ACT
SENDMSG 5 提示:你的宝宝叫GameOfMir
#ELSEACT
SENDMSG 5 提示:你的宝宝不叫GameOfMir
=====

=====

[@main]
#IF
CHECKSLAVENAME GameOfMir P10
#ACT
SENDMSG 5 提示:你的宝宝叫GameOfMir, 同名宝宝数量<$STR(P10)>个
#ELSEACT
SENDMSG 5 提示:你的宝宝没有叫GameOfMir的
```

检测人物是否佩戴指定物品

功能:

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
=====
```

```
=====
[@TEST1]
#IF
COMPARETEXT <$DRESS> 布衣(男)
#elsesay
你身上没有布衣(男)\\
#elseact
break
=====
```

检测人物是否在线

checkonline

例子：

```
[@main]
#IF
checkonline
#SAY
在线
```

```
[@main]
#IF
H.checkonline
#SAY
你的英雄在线
```

```
[@main]
#IF
gameofmir.checkonline
#SAY
gameofmir在线
```

```
[@main]
#IF
S1.checkonline
#SAY
<$STR(S1)>在线
```

检测人物是否挂机

功能:检测人物是否是离线挂机
格式:**CheckOffline**

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

检测人物是否重叠

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
```

检测人物的伤害吸收

说明：检测人物的伤害

格式：CheckSuckDamage 操作符(> = <) 数量(1-2000000000)

```
#IF  
CheckSuckDamage > 1000  
#SNY  
SendMsg 5 你当前拥有的伤害吸收大于1000点.
```

检测人物荣誉

格式: CHECKGAMEGLORY(<,>,=) 值

```
[@Main]
#IF
CHECKGAMEGLORY = 100
#SAY
荣誉等于100
```

是两个命令自己测试把

检查人物的荣誉值

```
#IF
CheckNationCredit > 100
#SAY
你的荣誉值大于100点.
```

检测会员剩余时间

格式: 检测会员剩余时间 文件名称 过期是否删除(0不删除 1删除) 变量1(到期时间 字符变量) 变量2(剩余天数 数字变量) 变量3(剩余小时 数字变量) 变量4(剩余分钟 数字变量)

例子:?

```
#IF  
CHECKNAMEDATELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 1 <$STR($$1)> <$STR(N$1)> <$STR(N$2)><$STR(N$3)>  
#ACT  
SENDMSG 6 你的会员到期时间是<$STR(S1)> 【剩余天数=<$STR(N$1)>】 【剩余小时=<$STR(N$2)>】 【剩余分钟=<$STR(N$3)>】 255 253  
#ELSEACT  
SENDMSG 6 你不是会员或已过期, 请及时充值! 255 253  
删除会员还是使用原来的老命令DELNAMEDATELIST
```

检测加入国家

检测加入国家

格式: **CheckNational** (国家编号 0~100)

```
[@main]
#IF
CheckNational 0
#SAY
你还没有加入国家
BREAK

#IF
CheckNational 1
#SAY
你已经加入国家, 国家编号1
BREAK
```

检测包含字符串取在列表中行数

格式：该命令是检测命令 在#IF下使用
GetStringPosEx路径 包含的字符串 保存变量(该字符串在列表里的行数) 保存变量(列表中的完整字符串)

```
;=====
检查字符串是否包含在另外一个字符串中
[@Test]
#IF
GetStringPosEx ..\QuestDiary\测试.txt www.gameofmir.com N111 S111
#ACT
SENDMSG 6 包含检测字符串所在行:<$STR(N111)>,该行文本里的字符串:<$STR(S111)>
#elsesay
不包含
=====
```

检测在安全区

检测在安全区

INSAFEZONE

检测地图假人数量[!]

CHECKMAPDUMMYCOUNT,检测地图假人数量
格式:检测地图假人数量 地图 (< > =)

例子:

```
[@main]  
#IF  
CHECKMAPDUMMYCOUNT 3 > 10  
#SAY  
地图3假人数量大于10个
```

检测地图坐标是否可以到达

检测地图坐标是否可以到达

功能:

检测地图坐标是否可以到达

格式:

CHECKMAPMOVE 地图名 X坐标 Y坐标

```
=====
[@测试]
#IF
CHECKMAPMOVE 3 333 333
#SAY
盟重省333 333能够到达
#ELSE SAY
该坐标不能到达
=====
```

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
```

检测地图范围怪物数量[!]

格式: CHECKRANGEMONCOUNTEX

参数1 地图名称
参数2 怪物名称
参数3 X坐标
参数4 Y坐标
参数5 范围
参数6 控制符(=,>,<)
参数7 数量
参数8 是否包含Race= 112怪物: 弓箭手

```
[@main]  
#IF  
CHECKRANGEMONCOUNTEX 3 333 333 10 > 100  
#SAY  
大于100个怪物
```

检测当前目标类型

格式: CHECKCURRTARGETTRACE 控制符(=,>,<) 数据库Race值

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
当前是英雄
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 60
#SAY
当前是人形怪
BREAK
```

检测技能修炼点数[!]

功能:

检测技能修炼点数。

格式:

CHECKTRANPOINT 技能名称 检测符(>,<=) 点数

```
=====
[@CHECKTRANPOINT]
#IF
CHECKTRANPOINT 雷电术 = 100
#SAY
你的技能雷电术修炼点数等于100。
=====
```

检测指定范围内的人物数量

检测指定范围内的人物数量

CheckRangeHumCount 地图名称 X Y 范围 (<,>,=) 数量

Copyright © 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved. (欢迎使用GOM系列软件)

检测文件是否存在

```
[@main]
#if
FileExists ..\QuestDiary\数据.txt
;检测“..\QuestDiary\数据.txt”是否存在
#act
;删除“..\QuestDiary\数据.txt”
DeleteFile ..\QuestDiary\数据.txt
```

检测时间功能

检测时间功能

HOUR 参数1 参数2 (检测小时之间)
MIN 参数1 参数2 (检测分钟之间)

HOUR 16 16 用法为检测16点到16点之间
MIN 00 59 用法为检测0分到59分之间
也可放在一起检测, 用法为检测16点00分到16点59分之间

例1:
#IF
HOUR 16 16
MIN 00 59
#ACT
MAP 3
#ELSEACT
sendmsg 6 系统提示: <\$USERNAME>进入地图的时间为16:00-16:59

例2:
#IF
HOUR 16 18
#ACT
MAP 3
#ELSEACT
sendmsg 6 系统提示: <\$USERNAME>进入地图的时间为16:00-18:59

检测星期几

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!

#ElseSay

今天不是星期六!

[@星期五]

#If

DAYOFWEEK FRI

#Say

今天是星期五!

#ElseSay

今天不是星期五!

[@星期四]

#If

DAYOFWEEK THU

#Say

今天是星期四!

#ElseSay

今天不是星期四!

[@星期三]

#If

DAYOFWEEK WED

#Say

今天是星期三!

#ElseSay

今天不是星期三!

[@星期二]

#If

DAYOFWEEK TUE

#Say

今天是星期二!

#ElseSay

今天不是星期二!

[@星期一]

#If

DAYOFWEEK MON

#Say

今天是星期一!

#ElseSay

今天不是星期一!

[@星期天]

#If

DAYOFWEEK SUN

#Say

今天是星期天!

#ElseSay

今天不是星期天!

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

检测是不是在摆摊

格式: CHECKSHOPSTALLSTATUS

```
[@main]
#IF
CHECKSHOPSTALLSTATUS
#SAY
正在摆摊
#ELSE
没有摆摊
```

检测是否允许复活

检测是否到了复活的时间间隔 检测是否可以复活

格式: **CheckRevival** 变量(保存剩余时间, 可选, 允许为空)

例子:

```
#IF  
CheckRevival N111  
#ACT  
SENDMSG 6 时间到了允许复活  
#ELSEACT  
SENDMSG 6 不允许可以复活, 可能时间没有到或者没有复活的装备, 还需要等待<$STR(N111)>秒, 如果变量值在21亿以上, 表示该人物没有复活的装备
```

检测是否正在攻城

格式: CHECKUNDERWAR 城堡名称

```
[@Main]
#IF
CHECKUNDERWAR 沙巴克
#SAY
沙巴克正在攻击战
```

检测是否进入攻城的范围

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
```

检测杀人者是人物还是怪物

检测杀人者是人物还是怪物

功能:

人物是被怪物杀死还是玩家杀死 死亡触发

格式:

```
;=====
[@PlayDie]
#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 0
#ACT
SENDMSG 6 你被人物【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK

#IF
CHECKCURRTARGETTRACE = 1
#ACT
SENDMSG 6 你被英雄【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK

#IF
#ACT
SENDMSG 6 你被怪物【<$CURRRTARGETNAME>】杀死了 255 249
BREAK
```

检测杀死的怪物是不是宝宝

功能: 可以检查刚杀死的怪是不是宝宝。

格式: CheckKillSlave

```
;=====
;检查杀死的是宝宝中止往下执行
[CheckKillmon]
#IF
CheckKillSlave
#ACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 是宝宝
BREAK
#ELSEACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 不为宝宝
```

检测杀死的是不是宝宝

CheckKillSlave: 检测杀死的是不是宝宝(包括技能召唤、脚本召唤等等, 用在@KillMon OnKillMob)

例子:

```
[@KillMon]
#IF
CheckKillSlave
#ACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 是宝宝
BREAK
#ELSEACT
SENDMSG 6 你刚杀死怪物: <$KILLMONNAME> <$KILLMONNAMEEX> 不为宝宝
```

检测死亡不掉装备的次数

检测死亡不掉装备的次数

CheckNotDropItemCount (<,>,=) 次数

配套调整死亡不掉装备的次数

NotDropItemCount (+,-,=) 次数

检测物品的附加属性值

功能： 获取物品的附加属性值

格式： 格式: CHECKITEMADDVALUE 装备位置(-1时是OK框中的装备, 0~28或30~47时是穿在身上的装备) 属性位置(0-14)(符号 < > =) 值 保存变量

装备位置代码:

0 盔甲

1 武器

2 照明物

3 项链

4 头盔

5 右手镯

6 左手镯

7 右戒指

8 左戒指

9 护身符

10 腰带

11 鞋子

12 宝石

13 斗笠

14 军鼓

15 马牌

16 盾牌

17 时装衣服 时装12个

18 时装武器

19 时装项链

20 时装头盔

21 时装左手镯

22 时装右手镯

23 时装左戒指

24 时装右戒指

25 时装勋章

26 时装腰带

27 时装鞋子

28 时装宝石

30~41 十二个首饰盒装备

42~47 六个首饰盒装备位置

盔甲

0 防御

1 魔御

2 攻击

3 魔法

4 道术

5~13 无效果

14 持久

武器

0 DC2

1 MC2

2 SC2

3 幸运

4 诅咒

5 准确

6 攻击速度

7 强度

8~9 暂不知道

10 需开封

11~13 暂不知道

14 持久

头盔

0 防御

1 魔御

2 攻击

3 魔法

4 道术

5 佩带需求

6 佩带级别

7~13 无效果

14 持久

项链

0 AC2

1 MAC2

2 DC2

3 MC2

4 SC2

5 佩带需求

6 佩带级别

7~13 无效果

14 持久

手镯

0 AC2

1 MAC2

2 DC2

3 MC2

4 SC2

5 佩带需求

6 佩带级别

7~13 无效果

14 持久

戒指

0 AC2

1 MAC2

2 DC2

3 MC2
4 SC2
6 佩带需求
7 佩带级别
8-13 无效果
14 持久

例子:
#IF
CheckItemAddValue 0 0 > 1
#ACT
GETITEMADDVALUE 0 0 <\$STR(M10)>
#SAY
你的盔甲附加了<\$STR(M10)>点防御属性.

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

检测组队人数[!]

功能：
可以检查人物组队人数。

格式：
CHECKGROUPMEMBERCOUNT (<,>,=) 数量
=====
#if
CHECKGROUPMEMBERCOUNT > 10
#say
组队人数大于10个人
=====

检测血量，魔法百分比

功能：

检测血量，魔法百分比

格式：

CHECKHPPER 控制符(=,>,<) 百分比(0-100) 模式(0=百分比 1=千分比 2=万分比)
CHECKMPPER 控制符(=,>,<) 百分比(0-100) 模式(0=百分比 1=千分比 2=万分比)

=====

例子1:

#IF

CheckHpPer > 30

#ACT

#SAY

你的血量在总血量的30%以上

例子2:

#IF

CheckHpPer > 3 1

#ACT

#SAY

你的血量在总血量的千分之3以上

=====

例子3:

#IF

CheckHpPer > 3 2

#ACT

#SAY

你的血量在总血量的万分之3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

=====

检测行会可以容纳多少成员

格式: CHECKGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT 行会名称(SELF表示检测自己所在的行会) 检测符(<,>,=) 数量
[@main]
#IF
CHECKGUILDMEMBERMAXLIMITCOUNT > 100
#SAY
你的行会可以容纳成员数大于100个

检测被自己杀死宝宝的名字

检测被自己杀死的宝宝的名字。
注意：此命令只检测直属宝宝，例如道士英雄召唤的神兽不属于直属宝宝。

```
#IF  
CheckKillSlaveName 白野猪  
#SAV  
你把对方的宝宝<白野猪>杀死了。
```

功能: 检测装备的附加极品属性、元素属性总和(武器的诅咒不在计算范围之内).

格式: 格式: CheckItemAddValueEx

参数1= 装备位置(-1-47) -1是OK框物品

参数2= 操作符(> = <)

参数3= 附加值(0-21亿)

参数4= 属性类型 (附加极品属性=0 元素属性= 1 是否为地面绿光的极品装备= 2 参数4= 2时参数3只可写0或1)

参数5= 返回变量 支持N NS等

例子1:

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 > 5  
#SAY
```

武器的附加属性大于5点.

例子2:

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 > 5 1  
#SAY
```

武器的附加的元素属性大于5点.

例子3:

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 ≥ 5 1  
#SAY
```

武器的附加的元素属性大于等于5点.

例子4:

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 > 0 2  
#SAY
```

武器是地面闪绿光的极品装备.

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 = 1 2  
#SAY
```

武器是地面闪绿光的极品装备.

```
#IF  
CheckItemAddValueEx 1 = 0 2  
#SAY
```

武器不是地面闪绿光的极品装备.

检查金刚石数量

功能:

检查金刚石数量。

格式:

CHECKGAMEDIAMOND 控制符(<、>、=) 点数

GAMEDIAMOND (+,-,=) 值
<\$GAMEDIAMOND>

```
;=====
#IF
CHECKGAMEDIAMOND> 50
#SAY
你的金刚石超过50点
#ELSE SAY
你的金刚石少于50点
=====
```

功能:

检查灵符数量。

格式:

CHECKGAMEGIRD 控制符(<、>、=) 点数

GAMEGIRD (+,-,=) 值
<\$GAMEGIRD>

```
;=====
#IF
CHECKGAMEGIRD > 50
#SAY
你的灵符超过50点
#ELSE SAY
你的灵符少于50点
=====
```

功能:

检查荣誉数量。

格式:

CHECKGAMEGLORY 控制符(<、>、=) 点数

GAMEGLORY (+,-,=) 值
<\$GAMEGLORY>

```
;=====
#IF
CHECKGAMEGLORY > 50
#SAY
你的荣誉超过50点
#ELSE SAY
你的荣誉少于50点
=====
```

脚本检测命令取反 NOT

脚本检测命令取反 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 你身上的元宝不大于50
```

```
[@main_1]
#IF
NOT CHECKLEVELEX > 80 //检测人物等级不大于80级
#ACT
SENDMSG 5 你的等级不大于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
```

```
[@main_3]
#IF
NOT H.CHECKLEVELEX > 80 //检测英雄等级不大于80级
#ACT
SENDMSG 5 你的英雄等级不大于80级
```

检测行会成员人数

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.
```

检测随机 RANDOMEX

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
```

兼容性修改**RANDOMEX** 随机数(子)也就是参数1=0时不在有几率执行#ACT下面的脚本, 如下所示:

```
[@测试几率]  
#IF  
RANDOMEX 0 2  
#ACT  
SENDMSG 6 测试几率通过  
#ELSEACT  
SENDMSG 6 测试几率没通过 //2024-01-24更新, 以后引擎版本只会执行这一段
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 英雄功能操作 >

创建主将英雄脚本

;@@CreateHero 是创建和删除主将英雄的标志

(@@CreateHero)

[@main]

创建英雄: <英雄取名/@@CreateHero>\`

删除英雄: <删除英雄/@DelMyHero>\`

<退出/@exit>

[@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>

[@HeroNameFilter]

英雄名字存在非法字符。 \`

<关闭/@exit>

[@SetHeroName]

请先给您的英雄取名字。 \`

<关闭/@exit>

;-----删除英雄触发-----

[@DelMyHero]

#ACT

DELETEHERO

//返回消息

[@NotHaveHero]

你没有英雄。 \`

<关闭/@exit>

[@LogOutHeroFirst]

请将英雄设置下线! \`

<关闭/@exit>

;-----QF脚本触发-----

[@CreateHeroOK]

英雄创建成功。 \`

<关闭/@exit>

[@HeroNameExists]

英雄名称已经存在了, 请重新换一个名称。 \`

<关闭/@exit>

[@HeroOverChrCount]

英雄的数量超出限制。 \`

<关闭/@exit>

[@CreateHeroFail]

英雄创建失败。 \`

<关闭/@exit>

[@CreateHeroFailEx]

英雄创建失败。 \`

<关闭/@exit>

[@HeroNameFilter]

英雄名字存在非法字符。 \`

<关闭/@exit>

[@DeleteHeroOK]

英雄删除成功。\\

<关闭/@exit>

[@DeleteHeroFail]

英雄删除失败。\\

<关闭/@exit>

创建副将英雄脚本

:@@BuHero 是创建和删除副将英雄的标志

;以下是酒馆_辰星的脚本

(@@@BuHero @PlayDrink)

[@main]

魔法不单是华丽的攻击，更需要在战斗中感受它的使用技巧。现在是时间让年轻的卧龙英雄们去体会战斗中的艰辛了。如果能在修行中遇到值追随一生的伙伴，对他们来说也许就更有意义！\\

<召唤卧龙英雄/@召唤卧龙英雄>\

<寄存领回英雄/@寄领英雄>\

<主将副将英雄培养/@主副英雄培养>\

<我不想再带领卧龙英雄/@不带英雄>\

[@召唤卧龙英雄]

<我想找卧龙英雄做为我的历练伙伴/@领取卧龙英雄>\\\

<返回/@main>

[@寄领英雄]

<我想找您帮个忙，我想寄放英雄/@寄放英雄>\

<我想领回英雄/@领回英雄>\\\

<返回/@main>

[@主副英雄培养]

#if

CheckHeroAutoPractice

#say

看来你的副将英雄正在进行自我修炼...\\

<我要停止副将英雄的自我修炼/@停止自我修炼>\\\

<查看副将英雄修炼时间/@查看修炼时间>

#elsesay

随着我们多年以来对英雄的训练，我们发现了一种新的培养方式和\\战斗方式。新的培养方式能够让同一英雄以三职业不同状态出战。\\新的战斗方式能够让你在战斗中召唤第二个英雄替换英雄进行战斗，\\从而对战局产生变化。\\

当然，要想实现这一切的前提是必须对你的卧龙英雄和白日门英雄\\进行评定，选出主将和副将，才能够进行新的培养方式。\\

<主将副将英雄评定/@主副将评定><副将英雄自我修炼/@自我修炼><英雄的历史/@英雄历史>\

<主将副将英雄指南/@英雄指南>\

<返回/@main>

[@停止自我修炼]

#if

#ACT

StopHeroAutoPractice

Close

[@StopHeroAuto]

#if

#ACT

give 金创药 1

Close

[@查看修炼时间]

你的副将英雄本次的修炼时间为:<\$HEROAUTOTIME>秒\\

<返回/@主副英雄培养>

[@主副将评定]

#if

#act

ASSESSMENTHERO

[@自我修炼]

#if

CheckDeputyHero

;检测当前在线的是卧龙英雄

#say

请注意：副将英雄的等级上限为主将英雄当前等级减三，副将\\英雄的内功等级上限为主将英雄当前内功等级减三。一旦副将\\英雄的等级或内功等级达到上限，自动修炼将不能获得相应的\\经验或内功经验。\\

当且仅当副将英雄自动修炼满2小时，且在酒馆英雄NPC处终止\\训练时，将有几率带回训练过程中拾取的物品。\\\\

<副将英雄自动修炼/@自动修炼>

#elsesay

请先召唤出你的副将英雄吧.....\\

[@自动修炼]

#if

#ACT

OpenHeroAutoPractice

Close

[@领回英雄]

<\$USERNAME>,想和你的英雄一起闯荡玛法大陆吗？\\\\

<是的，我是来接他走的/@GetHero>\\\\

<不了，还要托你照顾一段时间/@exit>\\

[@GetHero]

#if

#act

GetHero

[~PlayDrink_Already]

#if

#act

#Say

嗯.....真是香醇的美酒，令我心情舒畅。\\<寄放英雄/@SaveHero>

[~PlayDrink_Already_NotHero]

```
#if
#act
#Say
你没喝多吧？你身边空无一人，还说要把英雄\托付我？\
[~PlayDrink_Already_HeroBegin]
#if
#act
#Say
你没喝多吧？你身边空无一人，还说要把英雄\托付我？\<重新寄放英雄/@SaveHero>
[~领取卧龙英雄]
#if
HAVHERO TRUE
#say
你已经有卧龙英雄了,还想再领取?\
#elsesay
<$USERNAME>, 休息一下吧。不要忽视声明中的美好。\
如同杯中的美酒一般，一起喝吗？\
\
<没有问题，我这里有上好的美酒/@请喝酒>
\
<我不会喝酒.....@exit>

[@请喝酒]
#if
HAVHERO
#say
你精力有限,只能带领一位英雄在玛法大陆历练。\
如果你想再带领一位英雄,可以先将身边的英雄安顿在我们这里\
#elsesay
好！好！快拿酒来，让小二倒进六个坛中。\
每个坛里的酒有多有少，喝多喝少就看运气。\
我们就来拿这六坛酒来斗一斗！\
<好的，来吧/@斗酒规则>

[@斗酒规则]
#if
#act
Mov M0 1
#say
<斗酒规则提示>：双方猜拳胜者，将有权选择桌面上的一坛酒，\
让双方的任一个人饮下，并会根据其酒精浓度，在酒量槽中相应显示。\
在桌面上的全部饮完后，\
且在双方均未喝醉（不超过酒槽内红线）的情况下，\
如果玩家酒槽内酒值不超过NPC酒值，便可赢得斗酒。\
<操作提示>：在选择出拳型后，点击出拳按钮，\
双方将出猜拳胜负，如果赢了，\
请单击桌面上的任一坛酒，并指定双方任一人喝下。\
<我明白了,摆酒吧/@PlayDrink>

[@PlayDrink]
请把酒放上去

[~PlayDrink_Game]
#if
#act
OPENPLAYDRINK 2 晨星 DRINK
PLAYDRINKMSG 1 <$USERNAME>，酒之道也可以算作我修行的一部分，让我看看你的表现吧。
PLAYDRINKMSG 2 嘿嘿.....我可不会比你先醉倒，保管陪\你喝爽了！

[~PlayDrink_Self_Loss]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 这点酒量，我怎么放心让我的弟子\跟随你啊！
PLAYDRINKMSG 2 惨愧惨愧，我一定努力!<招募英雄/@CrHero>

[~PlayDrink_SelfToNpc]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 好！
PLAYDRINKMSG 2 就这坛了！请前辈来喝！

[~PlayDrink_SelfToSelf]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 .....
PLAYDRINKMSG 2 就这坛了！我自己喝！

[~PlayDrink_NpcToSelf]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 就这坛了！你来喝吧！
PLAYDRINKMSG 2 谢谢前辈！

[~PlayDrink_NpcToNpc]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 就这坛了！我来喝！
PLAYDRINKMSG 2 前辈尽管喝！

[~PlayDrink_Dogfall]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 那再来一局吧。
PLAYDRINKMSG 2 来就来！

[~PlayDrink_NpcWii]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 嗯，不错，那我选了。
PLAYDRINKMSG 2 真倒霉，我就不信赢不了你。

[~PlayDrink_PlayWii]
#if
#act
PLAYDRINKMSG 1 <$USERNAME>，你选吧。
PLAYDRINKMSG 2 哈哈哈，还是我厉害吧\选哪一坛好呢？

[~PlayDrink_Self_Drunk]
```

```

#ifndef
#endif
PLAYDRINKMSG 1 看你这么努力，英雄我就交给你了！
PLAYDRINKMSG 2 懊愧惭愧，我一定努力！<招募英雄/@CrHero>

[~PlayDrink_Npc_Drunk]
#ifndef
#act
PLAYDRINKMSG 1 呃，看来今天我是有点喝多了……！
PLAYDRINKMSG 2 啊……前辈，您别醉呀……<招募英雄/@CrHero>

[@CloseDrink]
#ifndef
#act
CLOSEDRINK

[~PlayDrink_Npc_Loss]
#ifndef
equal M0 1
#act
PLAYDRINKMSG 1 好久没有这种感觉了，酒意可谓“点到即止”，看来你也深明其理啦！
PLAYDRINKMSG 2 呵呵，这次陪前辈喝酒，前辈已经喝得尽兴，不知可否帮我个忙？<招募英雄/@CrHero>！
#else
#select
PLAYDRINKMSG 1 好久没有这种感觉了，酒意可谓“点到即止”，看来你也深明其理啦！
PLAYDRINKMSG 2 呵呵，这次陪前辈喝酒，前辈已经喝得尽兴，不知可否帮我个忙？&<删除英雄/@DelMyHero>！

[@CrHero]
#ifndef
#act
CLOSEDRINK
#say
恩……好酒啊，既然你请我喝酒了。\
请先给您的卧龙英雄取个名字吧。\
<英雄起名/@@buHero>

[@@buHero]
你要带一个男法师还是法士士卧龙英雄呢？\
<卧龙男法师英雄/@CREATEHERO_TAOS_MAN>
<卧龙女法师英雄/@CREATEHERO_TAOS_WOM>\
\

[@CREATEHERO_TAOS_MAN]
#ACT
CREATEHERO 1 0 TRUE
[@CREATEHERO_TAOS_WOM]
#ACT
CREATEHERO 1 1 TRUE
//返回消息

[@HAVHERO]
您已经有英雄了。\\
<噢，也许是我记错了/@exit>

[@SetHeroName]
请先给您的卧龙英雄取个名字吧。\\
<关闭/@exit>

[@寄放英雄]
<$USERNAME>，休息一下吧。不要忽视声明中的美好。\
如同杯中的美酒一般，一起喝吗？\
\

<没有问题，我这里有上好的美酒/@Drink>
\

<我不会喝酒……/@exit>\

[@Drink]
#ifndef
#act
OPENPLAYDRINK 2 辰星
PLAYDRINKMSG 1 酒意需要品味，生命的动人之处常会在不经意之间显现。我们在小酌中慢慢体会吧。
PLAYDRINKMSG 2 小提示：请将包裹栏中的酒放至酒碟上。

[~PlayDrink_Ok]
#ifndef
#act
PLAYDRINKMSG 1 天道自然，在自然之中追寻平衡本百易事，但这酒令我有了一些顿悟。<寄放英雄/@SaveHero>

[@SaveHero]
#ifndef
#act
SAVEHERO

[@NoSaveHero2]
还是不要寄放了吧，让你的主将英雄同你一起战斗吧……

[@NoSaveHero3]
还是不要寄放了吧，让你的副将英雄同你一起战斗吧……

[~PlayDrink_HeroOk]
#ifndef
#act
CLOSEDRINK

[~PlayDrink_NotHero]
#ifndef
#act
CLOSEDRINK
PLAYDRINKMSG 1 你没喝多吧？你身边空无一人，还说要把英雄托付我？\
\

[~PlayDrink_HeroBegin]
#ifndef
#act
PLAYDRINKMSG 1 你没喝多吧？你身边空无一人，还说要把英雄托付我？<重新寄放英雄/@SaveHero>

[@不带英雄]
你想把你的伙伴送回卧龙山庄？\
你知道，修行结束回到卧龙山庄的子弟，\
不可能再次像现在这样随你一同探索玛法大陆了。\
你真的想这样么？你要是决定了，我们就来斗上一盘酒！\
待我喝好了，我就帮你的伙伴送回山庄。\

```

<是的，拜托你了/@是的>\
\
<我还想与我的伙伴一起继续战斗/@exit>\
[@是的]
好！好！快拿酒来，让小二倒进六个酒坛中。
没个酒坛中的酒有多有少，喝多喝少就看运气了。
我们就拿这六个酒坛中的酒来斗一斗！\\
<好的，来吧/@DJSMS>
[@DJSMS]
#if
#act
Mov M0 2
#say
<斗酒规则提示>：双方猜拳胜者，将有权选择桌面上的一坛酒，
让双方的任一个人饮下，并会根据其酒精浓度，在酒量槽中相应显示。
在桌面上的全部饮完后，
且在双方均未喝醉（不超过酒槽内红线）的情况下，
如果玩家酒槽内酒值不超过NPC酒值，便可赢得斗酒。
<操作提示>：在选择出拳型后，点击出拳按钮，
双方将出猜拳胜负，如果赢了，
请单击桌面上的任一坛酒，并指定双方任一人喝下。
<我明白了/@PlayDrink>

[@DelMyHero]
#ACT
DELETEHERO
[@NotHAVHERO]
你没有英雄。\\
<噢，也许是我记错了/@exit>
[@LogOutHeroFirst]
请将英雄设置下线！在来找我吧！
\
<好的/@exit>
[@NotDelHero]
评定主副将英雄后，不能进行删除英雄！
\
<好的/@exit>

[@DeleteHeroOK]
既然你请我喝酒了，那我就答应你的要求。
我会尽快把你的英雄送回山庄的\\
<那谢谢你了/@exit>
[@英雄历史]
玛法大陆上有两个重要的势力，白日门和卧龙山庄。
在这两个地方，勇士们都能够召唤到英雄来协助自己。
每一个势力最多只能领取一个英雄。一直以来，勇士们只能率领一名英雄征战玛法。另一名的英雄被寄存在酒馆外的翔天等人处。
勇士们通过苍月岛仓库里的神秘人找到英雄地的长老，在他那里召喚<自日门英雄/fcolor=249>，通过酒馆外的翔天等人处召唤<卧龙英雄/fcolor=249>。
现在，当你同时拥有两个英雄后，可以在酒馆外的翔天等人接受<新的英雄培养/fcolor=249>。新英雄时代即将来临！
<返回/@主副英雄培养>

[@英雄指南]
《主将副将英雄指南》\\
1、<如何将卧龙英雄、白日门英雄评定为主将英雄、副将英雄？/@如何评定>
2、<主将、副将英雄有何特色？/@有何特色>
3、<副将英雄的操作与训练。/@如何操作>
4、<什么时候是复仇模式？/@复仇模式>\\
<返回/@主副英雄培养>

[@如何评定]
必须首先拥有白日门英雄和卧龙英雄，才能够对其进行评定，成为主将英雄和副将英雄。白日门英雄可以通过苍月岛的仓库内神秘人获得。卧龙英雄，可以通过酒馆外的翔天等人处召唤。拥有两名英雄名，将其寄放在酒馆外的翔天等人处，即可使其参与英雄评定，从而决定主将英雄和副将英雄的人选。
<请注意：一旦评定成功，将不可更改，且英雄无法删除！/fcolor=249>\\
<我知道了/@英雄指南>

[@有何特色]
一旦成功评定主将英雄和副将英雄，两个英雄将可轮流召唤出战。
主将英雄的实力决定了副将英雄成长的空间。只有当主将英雄的等级、内功等级比副将英雄高3级，副将英雄才能分别获得经验、内功经验。
副将英雄可以战、法、道的不同形态出战。主将英雄累积的经验、内功经验等，在召唤出副将英雄时，能够直接向副将英雄传功。
<我知道了/@英雄指南>

[@如何操作]
在英雄包裹按键右侧新增副将英雄的召唤按钮，也可在F12辅助工具中，设置召唤的快捷键。成功评定出主将英雄和副将英雄后，必须在酒馆外的翔天等人处参与副将英雄的初次训练后，才能开始副将英雄的自我修炼。初次训练过程中获得的经验奖励与副将英雄的等级相关，等级越高，获得的经验奖励越多。
副将英雄的自我修炼可根据不同的修炼地图和强度，选择适合的修炼方式。小退或下线将不计入修炼时间。
<我知道了/@英雄指南>

[@复仇模式]
当主将英雄死亡时，开始1分钟复仇倒计时。在倒计时时间内，成功召唤出副将英雄，则副将英雄进入到复仇状态，其基础属性将获得大幅提升，提升效果持续3分钟。
<我知道了/@英雄指南>

收回人物的英雄

功能: 收回人物的英雄
格式: TakeHero

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

检查是否有英雄

检查人物是否有英雄

```
#IF  
CheckHaveHero  
#SAY  
你已经有英雄了.  
#ELSE  
你还没有英雄.
```

检查英雄等级

检查英雄当前等级.

格式: **CheckHerolevel** 操作符(> = <) 级别(1-65535)

```
#IF  
CheckHerolevel = 50  
#SNY  
你的英雄已经50级了
```

检测英雄登录器荣誉

检测英雄登录器荣誉

格式: **CheckHumCreditEx** 操作符(> = <) 数值(1-65535)

```
#IF  
CheckHumCreditEx < 10  
#ACT  
ChangeHumCreditEx = 10
```

检测英雄的PK值

检测英雄的PK值

```
#IF  
CheckHeroPkPoint > 100  
#SAY  
英雄的PK值大于100点.
```

检测英雄的伤害吸收

说明：检测英雄的伤害

格式：CheckHeroSuckDamage 操作符(> = <) 数量(1-2000000000)

```
#IF  
CheckHeroSuckDamage > 1000
```

```
#SAY
```

```
SendMsg 5 你的英雄当前拥有的伤害吸收大于1000点.
```

检测英雄的忠诚度

功能: 检测英雄当前的忠诚度
格式: **CheckHeroLoyal** 操作符(< = >) 数值(0 -- 100)

例子:

```
#IF  
CheckHeroOnline  
CheckHeroLoyal > 50  
#ACT  
SendMsg 5 您的英雄忠诚度大于50%.
```

检测英雄职业

检测英雄职业.

CheckHeroJob 职业(0,1,2)

#IF

CheckHeroOnline

CheckHeroJob 2

#SAY

你英雄的职业是道士

#ELSE SAY

你的英雄没有在线.

清除英雄所有技能

清除英雄所有技能

注意：如果清除后英雄技能依然显示存在，那么请更新最新登录器。

```
#IF  
#ACT  
ClearHeroAllSkill
```

英雄上线触发

英雄上线触发 @HeroLogin 注意这个触发是由主人执行的所以对英雄的操作请在前面加H

QManage.txt里的配置脚本

```
[@HeroLogin]
#if
H.CHECKNAMELIST ..\QuestDiary\数据文件\英雄名单.txt
#act
H.DELSKILL 破魂斩
H.DELSKILL 魂星斩
H.DELSKILL 雷霆一击
H.DELSKILL 噬魂沼泽
H.DELSKILL 末日审判
H.DELSKILL 火龙气焰
H.delnameList ..\QuestDiary\数据文件\英雄名单.txt
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender man
#ACT
H.give 恶魔长袍(男) 1
H.give 骨玉权杖 1
H.TakeOnitem 骨玉权杖 1
H.TakeOnitem 恶魔长袍(男) 0
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender WOMAN
#ACT
H.give 恶魔长袍(女) 1
H.give 骨玉权杖 1
H.TakeOnitem 骨玉权杖 1
H.TakeOnitem 恶魔长袍(女) 0
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender man
#ACT
H.give 战神盔甲(男) 1
H.give 裁决之杖 1
H.TakeOnitem 战神盔甲(男) 0
H.TakeOnitem 裁决之杖 1
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender WOMAN
#ACT
H.give 战神盔甲(女) 1
H.give 裁决之杖 1
H.TakeOnitem 战神盔甲(女) 0
H.TakeOnitem 裁决之杖 1
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender man
#ACT
H.give 幽灵战衣(男) 1
H.give 龙纹剑 1
H.TakeOnitem 幽灵战衣(男) 0
H.TakeOnitem 龙纹剑 1
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
#IF
H.ISNEWHUMAN
H.gender WOMAN
#ACT
H.give 幽灵战衣(女) 1
H.give 龙纹剑 1
H.TakeOnitem 幽灵战衣(女) 0
H.TakeOnitem 龙纹剑 1
H.give 超级金创药 4
H.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
```

英雄升级触发

英雄升级触发 @HeroLevelUp 这个触发也是由主人执行的所以对英雄的操作请在前面加H

例如:

```
[@HeroLevelUp]
#IF
#ACT
H.give 金条 2
break
```

英雄当前获得经验触发

@HeroGetExp

例如:

```
[@HeroGetExp]
#if
#act
SENDMSG 5 : 英雄本次获取经验为:<$HeroGetExp>
break
```

英雄登录器荣誉

英雄登录器专用荣誉

格式: **ChangeHunCreditEx** 操作符(+ - =) 数值(1-65535)

```
#IF  
#ACT  
ChangeHunCreditEx + 10
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

设置英雄伤害吸收

说明:设置英雄可吸收收到的攻击伤害.

格式: **SetHeroSuckDamage** 操作符(+ - =) 总吸收值(1-2000000) 吸收比例(1-100) 成功率(1-100)
吸收比例 1=0.1% 500=50% 1000=100%

例子: 设置总共吸收1000点伤害,每次吸收20%伤害,成功率95%

```
#IF  
CheckGold 10000  
  
#ACT  
SetHeroSuckDamage + 1000 200 95  
Take 金币 10000
```

特别说明:查看**SetSuckDamage**

调整英雄的PK值[!]

调整英雄PK值

```
#IF  
CheckHeroOnline  
#ACT  
ChangeHeroPkPoint + 100  
#SHY
```

你英雄的PK值增加100点.

调整英雄的忠诚度

调整英雄的忠诚度

格式: ChangeHeroLoyal 操作符(+-=) 数值(0 – 10000)
注意: 第二个参数+1那么英雄增加0.01点忠诚+100那么英雄增加1点忠诚

例子: 增加英雄1点忠诚

```
#IF  
H.CHECKONLINE  
#ACT  
ChangeHeroLoyal + 100  
SendMsg 5 您的英雄忠诚度增加[1]
```

功能: 检测英雄当前的忠诚度

格式: CheckHeroLoyal 操作符(<= >) 数值(0 – 100)

例子:

```
#IF  
H.CHECKONLINE  
CheckHeroLoyal > 50  
#ACT  
SendMsg 5 您的英雄忠诚度大于50%.
```

调整英雄等级 [!]

调整人物英雄等级.

ChangeHeroLevel 操作符 (+ - =) 级别(1-65535)

```
#IF  
CheckHeroOnline  
#ACT  
ChangeHeroLevel = 50  
#SNV  
你的英雄50级了.
```

调整英雄职业[!]

调整英雄职业

格式: ChangeHeroJob 职业(0,1,2)

```
#IF  
CheckHeroOnline  
#ACT  
ChangeHeroJob 2  
#SAY  
你英雄现在的职业是道士.
```

LineNotice.txt彩色滚动公告

Mir200\Notice\LineNotice.txt 彩色滚动公告

例：

[253,0]自定义字体颜色公告！

<252,255>窗口顶部滚动公告！

格式1：[253,0]聊天框公告 0为背景色 253前景色

格式2：<252,255>窗口顶部滚动公告,255为背景色 252前景色

人物转生脚本

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
=====
```

功能:

设置及更改转生人物显示的名称

格式:

配置文件: String.ini

以下为相关配置内容:

```
;=====
WarrReNewName=%chname1*<圣>
WizardReNewName=%chname1*<神>
TaoisReNewName=%chname1*<尊>
```

WarrReNewName 武士转生后名称显示
WizardReNewName 法师转生后名称显示
TaoisReNewName 道士转生后名称显示

人物名字颜色发型脚本

人物颜色发型

```
[@HumFace]
请选择美容项目...\\
『<名称颜色/@changecolor>』 \
『<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 251
#SAY
```

呵呵，你的颜色已经改变。...\`

```
『<返回/@ChangColor>』 『<关闭/@exit>』
```

```
[@Color2]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 250
#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>』
```

```
[@Color4]
#ACT
CHANGENAMECOLOR 125
#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>』
```

```
[@hairman1]
#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/@ChangHairMan>』 『<关闭/@exit>』
```

```
『<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>』  
[@hairWoman1]  
#ACT  
HAIRSTYLE 1  
#SAY  
呵呵，你的发型已经改变了... \\  
『<返回/@ChangHairWoman>』 『<关闭/@Exit>』
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

任务脚本

;QMission-0.txt 此脚为任务脚本放在Market_Def目录，人物每次登录时都会执行[@Login]

首先到M2-工具-任务NPC配置-增加任务NPC页面。例如：增加“主线任务”他对应的脚本字段就是[@主线任务]

[@Login]

[@主线任务]

传奇归来任务\

<传奇归来任务/@生存的诀窍>\

主线任务\

<生存的诀窍/@生存的诀窍>\

[@支线任务]

支线任务\

<等级2 寻找炼金师/@寻找炼金师>\

<等级3 王师弟子/@王师弟子>\

<等级4 新手大礼包/@新手大礼包>\

<等级5 进入庄园/@进入庄园>\

<等级5 天关寻宝/@天关寻宝>\

[@日常活动]

日常活动\

<玛法巡游（每日一次）/@玛法巡游>\

<地下夺宝/@地下夺宝>\

<除魔任务（每日一轮）/@除魔任务>\

<历练任务（每日一次）/@历练任务>\

<每日巡游任务/@每日巡游任务>\

<生存战（每日13: 50, 16: 50开放）/@生存战>\

<每日探索任务（每日一次）/@每日探索任务>\

<闯关夺宝（每日18: 30-19: 00）/@闯关夺宝>\

[@生存的诀窍]

半兽人的贪婪和凶残打破了我们宁静的生活。\\

战火蔓延到玛法大陆的每个角落。\\

我们渴望驱除侵入者，我们期待重建家园。\\

勇士，在这生死存亡的危机时刻，我们要团结\\

在一起。为了帮助你成长，快去找你旁边\\

的任务使者<比奇(333,262)/@比奇任务使者>或<边界村(287,614)/@边界村任务使者>或\\

<银杏山谷(647,623)/@银杏山谷任务使者>吧！\\

[@寻找炼金师]

在比奇（325, 262），盟重（326, 330），苍月岛\\

庄园（65, 72）处可以找到炼金师，在炼金师处使\\

元宝可以获得大量经验、金刚石和组队卷轴。\\

金刚石是锻造高级武器的必备物品。\\

组队卷轴是去地下宫殿解救天工神剪的必须道具。\\

<任务/FCOLOR=249>：到炼金师处查询元宝锻造的规则\\

<完成任务NPC/FCOLOR=249>：比奇、盟重、苍月岛、庄园的炼金师\\

[@王师弟子]

恭喜你已经达到了<\$LEVEL>级，你可以到比奇（327, 260）\\

盟重（331, 328）金牌尊者处领取一份王师弟子奖\\

<任务/FCOLOR=249>：在武馆教头处了解“师傅如何收徒”\\

<完成任务NPC/FCOLOR=249>：比奇、盟重的武馆教头\\

[@新手大礼包]

比奇的书店老板（325, 250）是个热心肠的人。\\

尤其是对待新人的帮助。\\

<任务/FCOLOR=249>：查看“5元宝换取新手大礼包”\\

<完成任务NPC/FCOLOR=249>：比奇书店老板\\

[@玛法巡游]

你每天可以在<盟重活动使者(339,335)/FCOLOR=249>处\\

领取玛法巡游任务。\\

只要在玛法大陆巡查两个小时后，\\

就可以带<比奇国王/FCOLOR=249>那里领取大量的经验回馈。\\

每日22点后，不可以接受巡查任务。\\

[@地下夺宝]

你每天可以在<宫殿长廊送宝人偶(108, 96)/FCOLOR=249>处\\

参加地下夺宝活动。\\

活动时间为：\\

10: 30-11: 00\\

13: 30-14: 00\\

15: 30-16: 00\\

20: 30-21: 00\\

23: 00-23: 30\\

活动细则：\\

以上活动时间段内,通过<盟重镇魔首将(322,342)/FCOLOR=249>处\\

携带地下组队卷轴选择单人或组队进入地下宫殿后\\

点击送宝人偶，进入夺宝地图。\\

活动时间结束前的5分钟宝物会出现在夺宝地图中，\\

宝物出现后2分钟即可获得。\\

有几率爆出以下宝物：\\

<40级重装等高级装备/FCOLOR=249>\\

<白金积分, 热血积分/FCOLOR=249>\\

<全系列藏宝图/FCOLOR=249>\\

<47级新技能书, 道士驯兽术/FCOLOR=249>\\

[@除魔任务]

你每天可以在<盟重活动使者(339,335)/FCOLOR=249>处\\

领取每日除魔任务。\\

在一轮除魔任务（完成5次任务）中。\\

每次完成任务后的奖励会越来越好。\\

每天只能完成一轮的除魔任务。\\

任务包括：\n前往石墓杀死<10只红野猪/FCOLOR=249>\n前往骨魔洞杀死<20只骷髅长枪兵/FCOLOR=249>\\n\n前往霸者大厅杀死<3只白野猪/FCOLOR=249>\n前往兽人古墓杀死<15只骷髅/FCOLOR=249>\n前往赤月峡谷杀死<10只月魔蜘蛛/FCOLOR=249>\\n\n前往比奇杀死<15只鸡/FCOLOR=249>\n前往毒蛇山谷杀死<5只虎蛇/FCOLOR=249>\n前往比奇杀死<8只食人花/FCOLOR=249>\\n\n前往雷炎洞穴杀死<2只金杖蜘蛛/FCOLOR=249>\n前往死亡棺材杀死<2只邪恶钳虫/FCOLOR=249>\\n\n前往魔龙西郊杀死<3只魔龙刀兵/FCOLOR=249>\\n

如果你觉得领取的任务太难，\n也可花费<50000金币/FCOLOR=249>在<盟重活动使者(339, 335)/FCOLOR=249>处\\\n重新领取任务。\\

[@历练任务]\n你每天可以在盟重活动使者 (339, 335) 处\\\n领取每日历练任务。\\n\n按照指示前往各地找到恶魔看守人，支付一定的金币\\\n杀死指定的怪物即可完成历练任务领取奖励。\\n\n每天只能完成一次历练任务。\\n

任务包括：\\n\n25-29级：前往香石墓穴，杀四10只恶魔野猪\\n\n香石墓穴恶魔看守人(37,30), (84,47)\\n\n任务奖励：500000经验\\n

30-34级：前往沃玛寺庙三层，杀死<10只恶魔沃玛/FCOLOR=249>\\n\n沃玛寺庙恶魔看守人(46,46),(62,62)\\n\n任务奖励：600000经验\\n

35-39级：前往地牢一层东，杀死<10只恶魔蜈蚣/FCOLOR=249>\\n\n地牢一层恶魔看守人(75,108),(161,52)\\n\n任务奖励：800000经验\\n

40-44级：前往石墓七层，杀死<10只恶魔楔蛾/FCOLOR=249>\\n\n石墓恶魔看守人(30,72),(62,42)\\n\n任务奖励：1000000经验\\n

45-49级：前往祖玛七层大厅，杀死<10只恶魔祖玛/FCOLOR=249>\\n\n祖玛神殿恶魔看守人(11,13)\\n\n任务奖励：1200000经验\\n

50-54级：前往牛魔寺庙大厅，杀死<10只恶魔牛魔/FCOLOR=249>\\n\n牛魔寺庙恶魔看守人(15,16),(67,67)\\n\n任务奖励：1200000经验\\n

55-59级：前往魔龙岭，杀死<10只恶魔魔龙/FCOLOR=249>\\n\n魔龙岭恶魔看守人(213,117),(84,353)\\n\n任务奖励：1500000经验\\n

60-70级：前往地下长廊，杀死<10只地下长廊恶魔/FCOLOR=249>\\n\n地下长廊恶魔看守人(160,172)\\n\n任务奖励：1500000经验\\n

会员系统详解

会员系统详解

会员系统主要用来对一些加盟玩家的特殊控制。可以用IP地址，登录帐号，角色名，之类的为标志控制。

相关脚本命令

设置会员类型: SETMEMBERTYPE
设置会员等级: SETMEMBERLEVEL

检查会员类型: CHECKMEMBERTYPE
检查会员等级: CHECKMEMBERLEVEL

相关脚本会员物品

物品使用条件: 8、81、82

增加会员时间 文件名称 天 时 分

```
[@main]
#ACT
ADDNAMEDATETIMELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 30 2 3
#ACT
SENDMSG 6 增加30天2小时3分 255 253
```

检测会员剩余时间 文件名称 过期是否删除(0不删除 1删除) 变量1(到期时间 字符变量) 变量2(剩余天数 数字变量) 变量3(剩余小时 数字变量) 变量4(剩余分钟 数字变量)

```
[@main]
#IF
CHECKNAMEDATETIMELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 1 S$1 N$1 N$2 N$3
#ACT
SENDMSG 6 你的会员到期时间是<$STR(S1)>【剩余天数=<$STR(N$1)>】【剩余小时=<$STR(N$2)>】【剩余分钟=<$STR(N$3)>】 255 253
#ELSEACT
SENDMSG 6 你不是会员或已过期，请及时充值！ 255 253
```

删除会员还是使用原来的老命令DELNAMEDATELIST

```
[@main]
<输入需要充值的人物名称/@@@InputString1>\\
<关闭/@EXIT>

[@InputString1]
#IF
S$1.CHECKONLINE
#ACT
ADDNAMEDATETIMELIST ..\QuestDiary\会员名单.txt 30 2 3
SENDMSG 6 <$STR($$1)>充值成功，增加30天2小时3分！ 255 253
#ELSEACT
SENDMSG 6 <$STR($$1)>不在线！ 255 253
```

假人登录脚本实例

假人登录脚本实例

```
[@Login]
#IF
;检测是否是假人
ISDUMMY
#ACT
;从配置文件列表中随机获取一个配置文件
GETRANDOMLINETEXT ..\QuestDiary\智能陪练\假人配置文件列表.txt <$STR($$假人配置)>
SETDUMMYCONFIGFILENAME <$STR($$假人配置)>
LOADDUMMYCONFIGFILE
MOV R D0 6
ChangeAttackMode <$STR(D0)>

;从配置文件列表中随机获取一个配置文件,给英雄使用
GETRANDOMLINETEXT ..\QuestDiary\智能陪练\假人英雄配置文件列表.txt <$STR($$假人英雄配置)>

;从假人列表或假人英雄列表中获取一个没有登录过的名称
GETDUMMYNAME <$STR($$假人英雄名字)> 1 1
;格式 SETDUMMYHERONAME 英雄名称
SETDUMMYHERONAME <$STR($$假人英雄名字)>

RECALLHERO
DUMMYSTART
[@HeroLogin]
#IF
;检测是否是假人英雄
H.ISDUMMY
#ACT
;<$STR($$假人英雄配置)> 是主人登录随机获取的一个配置文件
H.SETDUMMYCONFIGFILENAME <$STR($$假人英雄配置)>
H.LOADDUMMYCONFIGFILE
```

假人自动摆摊

假人摆摊

```
[@假人上线自动摆摊]
#IF
ISDUMMY
#ELSEACT
BREAK
;检测是否已经创建过个人商店
#IF
CHECKMYSHOP
#ACT
;停止挂机
DUMMYSSTOP
;开始摆摊
SHOPSTALL
#ELSEACT
;如果没有个人商店开始用自己的名字做为商店的名字创建个人商店
CREATEMYSHOP <$USERNAME>
;停止挂机
DUMMYSSTOP
;开始摆摊
SHOPSTALL
```

摆摊触发：

```
[@STARTMYSHOP]
#IF
CheckLevelEx < 100
#ACT
MESSAGEBOX 【摆摊】： 100级后才能摆摊。
ForbidMyShop
BREAK

#IF
INSAFEZONE
#ACT
GETRANDOMTEXT ..\QUESTDIARY\数据文件\摆摊吆喝语录.TXT S98
SetOnTimer 4 1500
SENDMSG 6 【摆摊】摆摊后大退游戏，人物自动挂机出售装备。
;设置摊位名称，修改摊位名称
SETSHOPNAME 【极品摊位】
BREAK
```

元宝转帐脚本

```
(@@@dealgold)
[@main]
<进行元宝转帐/@dealgamedgold>
<关闭/@exit>

[@dealgamedgold]
#IF
#ACT
STARTTAKEGOLD

[@startdealgold]
#IF
#SAY
<$DEALGOLDPLAY>与你交易, 请<输入转帐/@@dealgold>数量\
<返回/@main>

[@dealgoldpost]
对不起,需要交易的人没站好位置! \
<返回/@main>

[@dealgoldFail]
对不起, 你的元宝数量没有这么多! \
<返回/@exit>

[@dealgoldInputFail]
非法操作, 交易失败!

[@dealgoldPlayError]
转帐失败!
```

动态地图连接脚本

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,该参数为空时不限制时间)

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

AddMapGate 连接 3 335 330 1 0 335 268 30

GetMapGate 连接 3 <\$STR(G10)><\$STR(G11)><\$STR(S\$10)><\$STR(G12)><\$STR(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

NPC名扩展

天下第一脚本

修改MerChant.txt 配置文件

NPC名称支持变量显示(只能使用全局变量A和T两种字符串类型, 其它类型无效, 请参照天下第一设置)

直接给变量写值NPC就会自动更名

例如:

```
天下第一战士 3 321 340 A14 0 35 0 0 0  
天下第一战士 3 324 340 A15 0 36 0 0 0  
天下第一法师 3 327 340 A16 0 37 0 0 0  
天下第一法师 3 330 340 A17 0 38 0 0 0  
天下第一道士 3 333 340 A18 0 39 0 0 0  
天下第一道士 3 336 340 A19 0 40 0 0 0
```

脚本

```
[@main]  
#if  
#act  
MOV A14 <$USERALLNAME>\天下第一战士
```

控制怪物攻城脚本

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

;刷新怪物名称
MobPlace 怪物名称

```
;=====
[@MobMission]
#f
#act
MISSION 3 330 330
PARAM1 360
PARAM2 340
PARAM3 10
PARAM4 5
MOBPLACE 半兽勇士
=====
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 部分脚本实例 >

挑战功能

说明:没有等级限制,只在双方面对面,即可挑战,挑战时间5分钟,在挑战时间内没有分出胜负的,直接随机传送.
增加地图参数 FIGHT4 (挑战地图),此参数禁止召唤英雄,死亡不掉落物品,不增加PK值.
M2X查看小列表信息,中可设置禁止挑战的物品.
挑战时双方都不可以使用英雄,所有药品
挑战胜,所有之前押的物品归胜方所有

相关脚本命令:

功能:移动到挑战地图

格式:CHALLENGEMapMove 地图名 x y

功能:没有挑战地图可移动,则退回抵押的物品

格式:GETChallengeBAKITEM

QFunction-8.txt 文件

```
[@Challenge]
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029A = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029A 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029B = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029B 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029C = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029C 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029D = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029D 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029E = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029E 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029F = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029F 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029G = 0
#ACT
BREAK
CHALLENGEMapMove EM029G 14 15
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029H = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029H 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029I = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029I 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029J = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029J 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029K = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029K 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029L = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029L 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029M = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029M 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029N = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029N 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029O = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029O 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029P = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029P 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029Q = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029Q 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029R = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029R 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029S = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029S 14 15
BREAK
#IF
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029T = 0
#ACT
CHALLENGEMapMove EM029T 14 15
BREAK
```

```

#ifndef
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029U = 8
#ACT
CHALLENGMAPMOVE EM029U 14 15
BREAK
#endif
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029U = 8
#ACT
CHALLENGMAPMOVE EM029U 14 15
BREAK
#endif
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029V = 8
#ACT
CHALLENGMAPMOVE EM029V 14 15
BREAK
#endif
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029X = 8
#ACT
CHALLENGMAPMOVE EM029X 14 15
BREAK
#endif
CHECKMAPHUMANCOUNT EM029Y = 8
#ACT
CHALLENGMAPMOVE EM029Y 14 15
BREAK
#endif
#ACT
goto @Challenge_Fail

[@Challenge_Fail]
#ifndef
#ACT
GETCHALLENGEBAKITEM
#endif
SendMsg 5 挑战胜利..
-----
```

MapInfo.txt文件

```

[EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029A|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029B|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029C|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029D|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029E|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029F|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029G|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029H|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG
[EM029I|EM029 挑战] NORECALL NOGUILDRERECALL NODEARRECALL NOMasterRECALL NORANDOMMOVE RUNHUMAN NORECONNECT(0159) FIGHT4 NODRUG

```

Copyright ? 2011 - 2023 www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 部分脚本实例 >

收徒脚本

收徒脚本

```
[@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
你都都已经拜了别人为师，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。
```

[@ReMaster]
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 responsermaster ok

[@ResponseMasterFail]
#if
#act
master responsermaster 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
[@UnMasterTypeErr]
你对面站了个什么东西，怎么不太象人来的。\\
<返回/@main>
[@UnlsMaster]
必须由徒弟发出请求！！！\\
<返回/@main>
[@UnMasterError]
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>
[@WateUnMaster]
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
[@WateUnMaster]
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
[@ReUnMaster]
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
[@UnMaster]
#if
checkitem 金条 1
havemaster
#act
take 金条 1
unmaster requestunmaster force
#else say
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
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

新转职业变性脚本

最新转职业脚本变性(含英雄转职和清理合击技能)

```
[@变性转职]
{
    欢迎你光临: <$SERVNAME> \\
    你是否对自己的英雄职业不满意? 是的, 我想<变更英雄职业/@变更英雄职业>\\
    你是否对现在的职业已经厌烦? 是的, 我想<变更职业/@职业变更>\\
    你是否想尝试做异性的滋味? 是的, 我想<变更性别/@性别变更>\\
    <版权所有/@1>D3dm2引擎\
```

```
[@性别变更]
#IF
gender man
#SAY
是不是做猛男没什么意思呀, 想不想尝尝做淑女的滋味呀! ! ! \\
【<品尝/@towoman>】 \\
【<返回/@main>】 【<关闭/@exit>】
#ELSE SAY
是不是做淑女挺累的, 想不想尝尝做猛男的滋味呀! ! ! \\
【<品尝/@toman>】 \\
【<返回/@main>】 【<关闭/@exit>】
```

```
[@toman]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 19
#ACT
GAMEGOLD - 20
CHANGEGENDER 0
#SAY
呵呵, 你已经变成一位猛男了。\\
<返回/@main>
#ELSE ACT
MESSAGEBOX 对不起, 您的元宝已经不足20颗。
```

```
[@towoman]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 19
#ACT
GAMEGOLD - 20
CHANGEGENDER 1
#SAY
呵呵, 你已经变成一位淑女了。\\
【<返回/@main>】 【<关闭/@exit>】
#ELSE ACT
MESSAGEBOX 对不起, 您的元宝已经不足20颗。
```

```
[@职业变更]
#IF
CHECKJOB warrior
#SAY
是不是战士不好玩呀, 换换别的职业试试吧! \\
【<玩玩法师/@法师>】 \\
【<玩玩道士/@道士>】 \\
【<返回/@changjob>】 【<关闭/@exit>】
#ACT
break
#IF
CHECKJOB wizard
#SAY
是不是法师不好玩呀, 换换别的职业试试吧! \\
【<玩玩战士/@战士>】 \\
【<玩玩道士/@道士>】 \\
【<返回/@changjob>】 【<关闭/@exit>】
#ACT
break
#IF
CHECKJOB taoist
#SAY
是不是道士不好玩呀, 换换别的职业试试吧! \\
【<玩玩战士/@战士>】 \\
【<玩玩法师/@法师>】 \\
【<返回/@changjob>】 【<关闭/@exit>】
#ACT
break
```

```
[@战士]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
CLEARSKILL
CHANGEJOB warrior
ADDSKILL 基本剑术
ADDSKILL 攻杀剑术
ADDSKILL 刺杀剑术
ADDSKILL 半月弯刀
ADDSKILL 野蛮冲撞
ADDSKILL 烈火剑法
ADDSKILL 狮子吼
SKILLLEVEL 基本剑术 + 3
SKILLLEVEL 攻杀剑术 + 3
SKILLLEVEL 刺杀剑术 + 3
SKILLLEVEL 半月弯刀 + 3
SKILLLEVEL 野蛮冲撞 + 3
SKILLLEVEL 烈火剑法 + 3
SKILLLEVEL 狮子吼 + 3
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功转职。
```

```
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK

[@法师]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
CLEARSKILL
CHANGEJOB WIZARD
ADDSKILL 火球术
ADDSKILL 大火球
ADDSKILL 抗拒火环
ADDSKILL 地狱火
ADDSKILL 雷电术
ADDSKILL 疾光电影
ADDSKILL 诱惑之光
ADDSKILL 瞬息移动
ADDSKILL 火墙
ADDSKILL 爆裂火焰
ADDSKILL 地狱雷光
ADDSKILL 魔法盾
ADDSKILL 圣言术
ADDSKILL 冰咆哮
ADDSKILL 寒冰掌
ADDSKILL 灭天火
SKILLLEVEL 火球术 + 3
SKILLLEVEL 大火球 + 3
SKILLLEVEL 抗拒火环 + 3
SKILLLEVEL 地狱火 + 3
SKILLLEVEL 雷电术 + 3
SKILLLEVEL 疾光电影 + 3
SKILLLEVEL 诱惑之光 + 3
SKILLLEVEL 瞬息移动 + 3
SKILLLEVEL 火墙 + 3
SKILLLEVEL 爆裂火焰 + 3
SKILLLEVEL 地狱雷光 + 3
SKILLLEVEL 魔法盾 + 3
SKILLLEVEL 圣言术 + 3
SKILLLEVEL 冰咆哮 + 3
SKILLLEVEL 寒冰掌 + 3
SKILLLEVEL 灭天火 + 3
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功转职。
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK
```

```
[@道士]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
CLEARSKILL
CHANGEJOB taoist
ADDSKILL 治愈术
ADDSKILL 精神力战法
ADDSKILL 施毒术
ADDSKILL 灵魂火符
ADDSKILL 幽灵盾
ADDSKILL 神圣战甲术
ADDSKILL 困魔咒
ADDSKILL 召唤骷髅
ADDSKILL 隐身术
ADDSKILL 集体隐身术
ADDSKILL 心灵启示
ADDSKILL 群体治疗术
ADDSKILL 召唤神兽
ADDSKILL 气功波
ADDSKILL 无极真气
SKILLLEVEL 治愈术 + 3
SKILLLEVEL 精神力战法 + 3
SKILLLEVEL 施毒术 + 3
SKILLLEVEL 灵魂火符 + 3
SKILLLEVEL 幽灵盾 + 3
SKILLLEVEL 神圣战甲术 + 3
SKILLLEVEL 困魔咒 + 3
SKILLLEVEL 召唤骷髅 + 3
SKILLLEVEL 隐身术 + 3
SKILLLEVEL 集体隐身术 + 3
SKILLLEVEL 心灵启示 + 3
SKILLLEVEL 群体治疗术 + 3
SKILLLEVEL 召唤神兽 + 3
SKILLLEVEL 气功波 + 3
SKILLLEVEL 无极真气 + 3
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功转职。
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK
```

```
[@变更英雄职业]
想把你的英雄变更为其它职业的英雄？ \
只要你交纳50颗元宝，我即可将你的英雄成功转职。 \
但是合击技能将会被删除，只给予新职业的部分技能、 \
是否同意将英雄转职呢？ \
```

```
<我同意将英雄转职业/@同意英雄转职>\
```

```
[@同意英雄转职]
#IF
HAVEHERO
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您没有英雄！
BREAK
```

```
#IF
H.CHECKONLINE
```

```

#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的英雄不在线！
BREAK

#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK

#IF
H.CHECKJOB warrior
#SAY
是不是战士英雄不好玩呀，换换别的英雄试试吧！\\
【<玩玩法师英雄/@法师英雄>】 \\
【<玩玩道士英雄/@道士英雄>】 \\
【<返回/@changjob>】 【<关闭/@exit>】

#ACT
break
#IF
H.CHECKJOB wizard
#SAY
是不是法师英雄不好玩呀，换换别的英雄试试吧！\\
【<玩玩战士英雄/@战士英雄>】 \\
【<玩玩道士英雄/@道士英雄>】 \\
【<返回/@changjob>】 【<关闭/@exit>】

#ACT
break

[@战士英雄]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
HCLEARSKILL
H.CHANGEJOB warrior
HADDSKILL 英雄基本剑术 1
HADDSKILL 英雄攻杀剑术 1
HADDSKILL 英雄刺杀剑术 1
HADDSKILL 英雄半月弯刀 1
HADDSKILL 英雄野蛮冲撞 1
HADDSKILL 英雄烈火剑法 1
HADDSKILL 英雄狮子吼 1
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功将英雄转职。
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK

[@法师英雄]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
HCLEARSKILL
H.CHANGEJOB WIZARD
HADDSKILL 英雄火球术 1
HADDSKILL 英雄大火球 1
HADDSKILL 英雄抗拒火环 1
HADDSKILL 英雄地狱火 1
HADDSKILL 英雄疾光电影 1
HADDSKILL 英雄雷电术 1
HADDSKILL 英雄诱惑之光 1
HADDSKILL 英雄瞬息移动 1
HADDSKILL 英雄火墙 1
HADDSKILL 英雄爆裂火焰 1
HADDSKILL 英雄地狱雷光 1
HADDSKILL 英雄魔法盾 1
HADDSKILL 英雄圣言术 1
HADDSKILL 英雄冰咆哮 1
HADDSKILL 英雄灭天火 1
HADDSKILL 英雄寒冰掌 1
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功将英雄转职。
#ELSEACT
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。
BREAK

[@道士英雄]
#IF
CHECKGAMEGOLD > 49
#ACT
GAMEGOLD - 50
HCLEARSKILL
H.CHANGEJOB taoist
HADDSKILL 英雄神圣战术 1
HADDSKILL 英雄群体疗术 1
HADDSKILL 英雄集体隐身 1
HADDSKILL 英雄精神战法 1
HADDSKILL 英雄施毒术 1
HADDSKILL 英雄召唤骷髅 1
HADDSKILL 英雄召唤神兽 1
HADDSKILL 英雄灵魂火符 1
HADDSKILL 英雄隐身术 1
HADDSKILL 英雄幽灵盾 1
HADDSKILL 英雄治愈术 1
HADDSKILL 英雄困魔咒 1
HADDSKILL 英雄心灵启示 1
HADDSKILL 英雄气功波 1
HADDSKILL 英雄无极真气 1

```

```
SENDMSG 0 恭喜:玩家「<$USERNAME>」成功将英雄转职。  
#ELSEACT  
MESSAGEBOX 对不起，您的元宝已经不足50颗。  
BREAK  
}
```

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

QFunction-0.txt里的配置脚本

```
[@HeroLogon]  
#if  
$HERO.CHECKNAMELIST ..\QuestDiary\数据文件\英雄名单.txt  
#act  
$HERO.DELSKILL 破魂斩  
$HERO.DELSKILL 霹雳一击  
$HERO.DELSKILL 雷霆一击  
$HERO.DELSKILL 噬魂沼泽  
$HERO.DELSKILL 末日审判  
$HERO.DELSKILL 火龙气焰  
$HERO.delnamelist ..\QuestDiary\数据文件\英雄名单.txt  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender man  
CHECKHEROJOB WIZARD  
#ACT  
CHANGEHEROLEVEL = 35  
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力  
$HERO.ADDSKILL_ 英雄酒气护体  
$HERO.give 恶魔长袍(男)1  
$HERO.give 骨玉权杖 1  
$HERO.TakeOnitem 骨玉权杖 1  
$HERO.TakeOnitem 恶魔长袍(男)0  
$HERO.give 超级金创药 4  
$HERO.give 超级魔法药 3  
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备  
break  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender WOMAN  
CHECKHEROJOB WIZARD  
#ACT  
CHANGEHEROLEVEL = 35  
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力  
$HERO.ADDSKILL_ 英雄酒气护体  
$HERO.give 恶魔长袍(女)1  
$HERO.give 骨玉权杖 1  
$HERO.TakeOnitem 骨玉权杖 1  
$HERO.TakeOnitem 恶魔长袍(女)0  
$HERO.give 超级金创药 4  
$HERO.give 超级魔法药 3  
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备  
break  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender man  
CHECKHEROJOB WARRIOR  
#ACT  
CHANGEHEROLEVEL = 35  
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力  
$HERO.ADDSKILL_ 英雄酒气护体  
$HERO.give 战神盔甲(男)1  
$HERO.give 裁决之杖 1  
$HERO.TakeOnitem 战神盔甲(男)0  
$HERO.TakeOnitem 裁决之杖 1  
$HERO.give 超级金创药 4  
$HERO.give 超级魔法药 3  
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备  
break  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender WOMAN  
CHECKHEROJOB WARRIOR  
#ACT  
CHANGEHEROLEVEL = 35  
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力  
$HERO.ADDSKILL_ 英雄酒气护体  
$HERO.give 战神盔甲(女)1  
$HERO.give 裁决之杖 1  
$HERO.TakeOnitem 战神盔甲(女)0  
$HERO.TakeOnitem 裁决之杖 1  
$HERO.give 超级金创药 4  
$HERO.give 超级魔法药 3  
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备  
break  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender man  
CHECKHEROJOB TAOIST  
#ACT  
CHANGEHEROLEVEL = 35  
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力  
$HERO.ADDSKILL_ 英雄酒气护体  
$HERO.give 幽灵战衣(男)1  
$HERO.give 龙纹剑 1  
$HERO.TakeOnitem 幽灵战衣(男)0  
$HERO.TakeOnitem 龙纹剑 1  
$HERO.give 超级金创药 4  
$HERO.give 超级魔法药 3  
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备  
break  
#IF  
$HERO.ISNEWHUMAN  
$HERO.gender WOMAN  
CHECKHEROJOB TAOIST
```

```
#ACT
CHANGEHEROLEVEL = 35
$HERO.ADDSKILL 英雄先天元力
$HERO.ADDSKILL 英雄酒气护体
$HERO.give 幽灵战衣(女)1
$HERO.give 龙纹剑 1
$HERO.TakeOnitem 幽灵战衣(女)0
$HERO.TakeOnitem 龙纹剑 1
$HERO.give 超级金创药 4
$HERO.give 超级魔法药 3
SENDMSG 4 恭喜<$USERNAME>您的英雄领取了装备
break
```

机器人脚本

功能:

系统机器人，可以定时做一些指定操作

相关配置目录:

\Envir\Robot_def\

相关文件:

\Envir\Robot.txt 机器人配置文件

\Envir\Robot_def\RobotManage.txt 机器人运行脚本文件

机器人配置文件格式:

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

脚本格式:

```
;AutoRunRobot.txt
#AutoRun NPC SEC 10 @SendRedMsg
SEC: 按秒运行
MIN: 按分运行
HOUR: 按小时运行
DAY: 按天运行
RUNONWEEK: 按星期几及时间运行
#AutoRun NPC RUNONWEEK 5:15:55 @SendRedMsg
星期五15点55分运行
```

实例:

Robot.txt内容: 该文件在\Envir\下

```
=====
Test Test
=====
```

Test.txt内容: (每8秒钟运行脚本一次) 该文件在\Envir\Robot_def\下

```
=====
#AutoRun NPC SEC 8 @DHB
=====
```

RobotManage.txt内容 (内容即普通脚本内容) 该文件在\Envir\Robot_def\下

```
=====
[@DHB]
#if
#act
SENDMSG 0 双头金刚怪物攻城了.....
MISSION 3 330 330
PARAM1 360
PARAM2 340
PARAM3 10
PARAM4 1
MOBPLACE 双头金刚
=====
```

检测回收聚灵珠

扩展检测背包中物品的纯度检测聚灵珠 CheckMine 黑铁矿石 5 20 TakeMine 黑铁矿石 5 20

//检测聚灵珠例子 CheckMine 物品名称 数量(1-206) 纯度(1-65)或已聚经验 说明: DuraMax表示聚灵珠可聚集的最大经验值, 1点表示1W经验值
[@main]
#IF
CheckMine 聚灵珠(大) 5 20 49
#SAY
你的5个20w经验的聚灵珠(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 TakeMine 物品名称 数量(1-206) 纯度(1-65)或已聚经验 说明: DuraMax表示聚灵珠可聚集的最大经验值, 1点表示1W经验值

[@main]
#IF
CheckMine 聚灵珠(大) 5 20 49
#ACT
TakeMine 聚灵珠(大) 5 20 49
#SAY
回收5个满20w经验的聚灵珠(大)成功。
#ELSE SAY
没有可以回收的聚灵珠(大)。

沙城主公告脚本

将下面的放到沙皇宫的NPC脚本里就行

```
(@@sendmsg)
[@main]
沙巴克当前归<$OWNERGUILD>所有，由<$LORD>统治管理。\
现在金库中所存的金币数量为:<$CASTLEGOLD>, 今天的收入为: <$TODAYINCOME>\\
【<修改城名/@castlename>】 【<城主公告/@sendMsg>】 \
【<取回资金/@withdrawal>】 【<存入资金/@receipts>】 \
【<控制城门/@reatdoor>】 【<修理城门和城墙/@repaircastle>】 \
【<雇用弓箭手/@hirearchers>】 \
【<取消/@exit>】 \
[@@sendMsg]
#f
checkcastlegold ? 100000
#act
takecastlegold 100000
SETSENDMSGFLAG
#elsesay
城内资金不足，不要乱用钱。\\
【<返回/@main>】

【@reatdoor】
城门当前状态为:『<$CASTLEDOORSTATE>』\\
【<关城门/@closemaindoor>】 \
【<开城门/@openmaindoor>】 \
【<返回/@main>】 \\

【@openmaindoor】
城门已经打开。\\
【<返回/@reatdoor>】 \\

【@closemaindoor】
城门已经关闭。\\
【<返回/@reatdoor>】 \\

;-----;
;荐府 包访

【@repaircastle】
请选择要修理的位置？\\
【<修理城门/@repairdoor>】 \
【<修理城墙/@repairwalls>】 \
【<返回/@main>】 \\

【@repairdoor】
修理城门所需费用为:『<$REPAIRDOORGOLD>』金币。\\
【<修理城门/@repairoomow>】 \
【<返回/@repaircastle>】 \\

【@repairwalls】
修理城墙所需费用为:『<$REPAIRWALLGOLD>』金币。\\
【<修理城墙/@repairwallnow1>】 \
【<修理城墙/@repairwallnow2>】 \
【<修理城墙/@repairwallnow3>】 \
【<返回/@repaircastle>】 \\

【@hirearchers】
雇用弓箭手可保护城堡的安全，并维护城堡的治安。\\
每个弓箭手的雇佣费用为『<$ARCHERFEE>』金币。\\
请选择要雇用弓箭手放置位置:\\
【<城墙左弓箭手三/@hirearchernow1>】，【<城墙左弓箭手二/@hirearchernow2>】，【<城墙左弓箭手一/@hirearchernow3>】 \
【<城墙右弓箭手一/@hirearchernow4>】，【<城墙右弓箭手二/@hirearchernow5>】，【<城墙右弓箭手三/@hirearchernow6>】 \
【<城门左弓箭手/@hirearchernow9>】，【<城门左弓箭手/@hirearchernow10>】，【<城门右弓箭手/@hirearchernow11>】，【<城门右弓箭手/@hirearchernow12>】 \
【<皇宫左弓箭手/@hirearchernow7>】，【<皇宫右弓箭手/@hirearchernow8>】 \
【<返回/@main>】 \\
```

烟花脚本实例

烟花脚本实例

数据库设置

```
-一心一意;2;1;1;79;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
心心相印;2;1;1;80;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
飞火流星;2;1;1;81;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
浪漫星雨;2;1;1;82;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
绮梦幻想;2;1;1;83;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
如梦似雾;2;1;1;84;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
长空火舞;2;1;1;85;0;0;1016;10000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
庆典蛋糕;2;1;1;86;0;0;1001;5000;0;0;0;0;0;0;0;0;0;50000;5;255;0;99;
```

SHOWEFFECT 类型(79~86)

这个范例支持持久就是次数10次。不想支持次数把类型2修改为31即可。

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处放庆典蛋糕了!大家快去看拉
```

人物登录脚本

功能:

即在人物进入游戏时自动执行的脚本，通过此脚本可对人物进行大量的功能控制。

格式:

在目录 EnvirMapQuest_def 中建立文件名为QManage.txt的脚本，按以下格式编写脚本：

```
=====
;脚本例子
[@Login]
#If
IsAdmin
#Act
CHANGEMODE 2 1
CHANGEMODE 3 1
SENDMSG 5 %s. 欢迎进入游戏，当前模式为GM管理模式。
```

注：如该脚本更改后，不须重启M2使其生效，可用[@ReloadManage](#)命令重新加载该脚本。

祝福语脚本

```
[@@SendMsg]
#if
checkgold 10000
#act
take 金币 10000
SETSENDMSGFLAG
#elsesay
穷鬼，一边站着。\\
<返回/@main>
```

注：只能在普通**NPC**上发祝福语，国王系**NPC**将不能使用

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

禁止装备穿戴到手镯位置

```
;右手镯
[@TAKEON5]
#if
CHECKITEMTYPE 5 25
#act
TakeEx 5
Sendmsg 5 提示：护身符和25类型装备不能佩戴在手镯位置！
break

;left手镯
[@TAKEON6]
#if
CHECKITEMTYPE 5 25
#act
TakeEx 5
Sendmsg 5 提示：护身符和25类型装备不能佩戴在手镯位置！
break
```

离线挂机脚本

离线挂机

```
(@@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
!NSAFEZONE
#elseact
break
#elsesay
请在安全区找一个位置站好，不能会被杀了。\\
<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
```

结婚脚本

结婚脚本

```
[@main]
<我想结婚/@mary>
<我想离婚/@unmarry>\ \
<离开/@exit>

[@mary]
求婚者必须是男性且拥有求婚戒指，\
你准备好了求婚了吗？\\
<准备好了/@agree>\ \
<下次再来/@exit>\ \
<返回/@main>
```

```
[@agree]
#if
  checkmary
#act
  break
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！\\
<返回/@main>
#if
  checkposemary
#say
对方已经结过婚了，是不是想犯重婚罪呀！！！\\
<返回/@main>
#act
  break
```

```
#if
  gender man
#elsesay
只有男的向女的求婚，还没见过大姑娘向小伙子求婚的。\\
<返回/@main>
#elseact
  break
```

```
#if
  checkposegender 男
#say
你变态呀！！！想搞同性恋！！！\\
<返回/@main>
#act
  break
```

```
#if
  checkposedir 2
#elsesay
你们二个面对面站好呀，不要乱动。\\
<返回/@main>
#elseact
  break
```

```
#if
  checklevel 40
#elsesay
结婚要求你的等级必须40级以上，小伙子努力练好级再来找我。\\
<返回/@main>
#elseact
  break
```

```
#if
  checkposelevel > 34
#elsesay
你的对象还没成年，等她长大点再来吧！小伙子不要心急嘛！\\
<返回/@main>
#elseact
  break
```

```
#if
  checkitemw 求婚戒指 1
#elsesay
你没求婚戒指，弄到求婚戒指再来找我吧！！！\\
<返回/@main>
#elseact
  break
```

```
#if
#act
  takew 求婚戒指 1
  marry
```

```
[@StartMary]
#if
  checkmary
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！\\
<返回/@main>
#act
  break
```

```
#if
  gender man
#act
  break
#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/@RequestMary>
```

```
#if
gender
#act
break
#say
婚礼现在正式开始。\\
请耐心等待你心爱的人向你求婚\\

[@RequestMarry]
#if
checkmary
#act
break
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！ \\
<返回/@main>

#if
#act
marry requestmary
[@WateMarry]
你已向对方求婚，请耐心等待对方的答复。
```

```
[@ReMarry]
#if
checkmary
#act
break
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！ \\
<返回/@main>

#if
#act
对方向你求婚，你是否答应嫁给他？\\
<我愿意/@ResponseMarry> \
<我不愿意/@ResponseMarryFail>
[@ResponseMarry]
#if
checkmary
#act
break
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！ \\
<返回/@main>
```

```
#if
#act
marry responsemary ok

[@ResponseMarryFail]
#if
checkmary
#act
break
#say
你都结过婚了，还来注册结婚，想犯重婚罪呀！！！ \\
<返回/@main>
```

```
#if
#act
marry responsemary fail
[@EndMarry]
你们二个已经成为了一对全法夫妻了。\\
<关闭/@exit>
[@EndMarryFail]
结婚失败！\\
<关闭/@exit>
[@MarryDirErr]
对方没站好位置
```

```
[@MarryCheckDir]
请站好位置\\
```

```
[@HumanTypeErr]
你变态呀，既然选择一个非人类作为结婚对象。
```

```
[@MarrySexErr]
你变态呀，既然同性恋。
```

```
;=====
离婚开始
[@Unmarry]
#if
checkmary
#act
unmarry
#elsesay
你都没结婚离什么婚？？\\
<返回/@main>
```

```
;=====
;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，\\
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
#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
umarry requestunmarry
=====

;回应离婚请求
[@ResponseUnMarry]
#if
checkmarry
#act
umarry 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
[@ReUnMarry]
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
[@ExeUnMarry]
你都没结过婚, 跑来做什么? \\
[返回/@main]
=====

;强行离婚
[@UnMarry]
#if
checkitem 金条 1
checkmarry
#act
take 金条 1
umarry requestunmarry force
#elsesay
要收一根金条的手续费, 你没有金条, \
我不能让你离婚。\
<确定/@exit>
=====

;离婚完成后的提示信息
[@UnMarryEnd]
呵呵, 你已经脱离苦海了! ! ! \\
<退出/@exit>
[@asktime]
你调查结婚时间的请求已发出, \
请稍后。\
<确定/@exit>

```

记忆石设置方法

功能演示:

物品分类号:31

SHAPE 值:1

AN字段是触发,这个根据自己版本设置,我们以设置为99为例子

QFunction-0.txt脚本下面

```
[@StdModeFunc99]
<记录当前坐标/@TAGMAPINFO1> <移动到/@PMOVE1> -> <$TAGMAPNAME1> <$TAGX1> <$TAGY1>
一: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO2> <移动到/@PMOVE2> -> <$TAGMAPNAME2> <$TAGX2> <$TAGY2>\n
二: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO3> <移动到/@PMOVE3> -> <$TAGMAPNAME3> <$TAGX3> <$TAGY3>\n
三: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO4> <移动到/@PMOVE4> -> <$TAGMAPNAME4> <$TAGX4> <$TAGY4>\n
四: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO5> <移动到/@PMOVE5> -> <$TAGMAPNAME5> <$TAGX5> <$TAGY5>\n
五: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO6> <移动到/@PMOVE6> -> <$TAGMAPNAME6> <$TAGX6> <$TAGY6>\n
六: <记录当前坐标/@TAGMAPINFO6> <移动到/@PMOVE6> -> <$TAGMAPNAME6> <$TAGX6> <$TAGY6>\n
<成功传送后才会消失一点,安全无毒,放心使用>

[@PMOVE1]
#ACT
TAGMAPMOVE 1
[@PMOVE2]
#ACT
TAGMAPMOVE 2
[@PMOVE3]
#ACT
TAGMAPMOVE 3
[@PMOVE4]
#ACT
TAGMAPMOVE 4
[@PMOVE5]
#ACT
TAGMAPMOVE 5
[@PMOVE6]
#ACT
TAGMAPMOVE 6
[@TAGMAPINFO1]
#ACT
TAGMAPINFO 1
GOTO @StdModeFunc99
[@TAGMAPINFO2]
#ACT
TAGMAPINFO 2
GOTO @StdModeFunc99
[@TAGMAPINFO3]
#ACT
TAGMAPINFO 3
GOTO @StdModeFunc99
[@TAGMAPINFO4]
#ACT
TAGMAPINFO 4
GOTO @StdModeFunc99
[@TAGMAPINFO5]
#ACT
TAGMAPINFO 5
GOTO @StdModeFunc99
[@TAGMAPINFO6]
#ACT
TAGMAPINFO 6
GOTO @StdModeFunc99
```

跳转，延迟

DELAYGOTO

参数1= 时间(毫秒)
参数2= 触发字段
参数3= 换地图是否删除此延时(0或为空时=不删除 1=删除)
参数4= 分组ID

DELAYGOTO 20 @火龙珠 表示20毫秒

CLEARDELAYGOTO

参数1=类型 (DELAYGOTO为0, SendCenterMsg为1)
参数2= 分组ID 默认认为所有

实例:

```
[@main]
<延迟跳转/@DelayGoto> <清除延迟/@ClearDelayGoto>

<设置一个2号分组的延迟跳转/@DelayGoto2> <清除2号分组延迟/@ClearDelayGoto2>\

<返回/@main>

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

[@DelayLabel]
#say
延迟跳转测试成功! \\
<返回/@next>
[@ClearDelayGoto]
#if
#act
CLEARDELAYGOTO
#say
延迟跳转已清除.\\
<返回/@next>

[@DelayGoto2]
#if
#act
DELAYGOTO 3000 @DelayLabel2 0 2
#say
<清除延迟/@ClearDelayGoto>

[@DelayLabel2]
#say
延迟跳转测试成功! \\
<返回/@next>

[@ClearDelayGoto2]
#if
#act
CLEARDELAYGOTO 0 2
#say
2号分组延迟跳转已清除.\\
<返回/@next>

[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO
sendmsg 6 DELAYGOTO 延迟时清除

[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO 1
sendmsg 6 SendCenterMsg 倒计时清除

[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO 0 1
sendmsg 6 DELAYGOTO 1号延迟时清除

[@main]
#act
CLEARDELAYGOTO 0 7
sendmsg 6 DELAYGOTO 7号延迟时清除
```

Gameofmir Help

Help > 游戏引擎功能系统 > 部分脚本实例

转职业变性脚本

转职业变性脚本

```
[@SexJob]
请选择转换项目...\\\
『<转换性别/@ChangSex>』 \\
『<转换职业/@ChangJob>』 \\
『<返回/@Main>』 『<关闭/@exit>』
```

```
[@ChangSex]
如你你想换性别，这里提供转性别服务\
『<换性别/@ChangGender>』 \\
『<返回/@MemberSexJob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
[@ChangGender]
#IF
gender man
#SAY
是不是做猛男没什么意思呀，想不想尝尝做淑女的滋味呀！！！\\\
『<品尝/@woman>』 \\
『<返回/@ChangSex>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ELSE SAY
是不是做淑女挺累的，想不想尝尝做猛男的滋味呀！！！\\\
『<品尝/@man>』 \\
『<返回/@ChangSex>』 『<关闭/@exit>』
```

```
[@woman]
#IF
;CHECKLEVEL 50
#ACT
CHANGE GENDER 0
#SAY
呵呵，你已经变成一位猛男了。\\\
『<返回/@MemberSexJob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ELSE SAY
你未到50级不能转性别！！！
```

```
[@man]
#IF
;CHECKLEVEL 50
#ACT
CHANGE GENDER 1
#SAY
呵呵，你已经变成一位淑女了。\\\
『<返回/@MemberSexJob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ELSE SAY
你未到50级不能转性别！！！
```

```
=====
```

```
[@changjob]
如何你想换一换职业，这里提供转职业服务， \
<注>会员才能具有转职业的功能！！！\\\
『<换职业/@Chang>』 \\
『<返回/@main>』
```

```
[@Chang]
#IF
checkjob warrior
#SAY
是不是做武士不好玩呀，换换别的试试吧！\\\
『<玩玩法师/@ToWizard>』 \\
『<玩玩道士/@Taoist>』 \\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ACT
break
#IF
checkjob wizard
#SAY
是不是做魔法师不好玩呀，换换别的试试吧！\\\
『<玩玩武士/@Towarr>』 \\
『<玩玩道士/@Taoist>』 \\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ACT
break
#IF
checkjob taoist
#SAY
是不是做道士不好玩呀，换换别的试试吧！\\\
『<玩玩武士/@Towarr>』 \\
『<玩玩魔法师/@ToWizard>』 \\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#ACT
break
[@Towarr]
#If
#ACT
CHANGE JOB Warrior
#SAY
呵呵，你已经变成一位武士了。\\\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#Else say
你不是会员！！！\\\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
[@ToWizard]
#If
#ACT
CHANGE JOB Wizard
#SAY
呵呵，你已经变成一位魔法师了。\\\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

```
#Else say
你不是会员！！！\\\
『<返回/@changjob>』 『<关闭/@exit>』
```

[@Totaos]
#if
#ACT
CHANGEJOB Taoist
#SAY
呵呵，你已经变成一位道士了。\\
『<返回/@changjob>』『<关闭/@exit>』

Copyright ? 2011 - 2023. www.gameofmir.com All rights reserved.(欢迎使用GOM系列软件)

达到多少人在线不允许离线挂机脚本

达到多少人在线不允许离线挂机脚本

```
[@离线挂机]
{
#IF
checklevelex < 35
#act
MessageBox 等级35级以上才能使用离线挂机功能!
break

#if
ISONMAP 0
#act
goto @HumanCount0
break

#if
ISONMAP 3
#act
goto @HumanCount3
break

#if
ISONMAP 5
#act
goto @HumanCount5
break

#elseact
MessageBox 此地图无法使用离线挂机功能!
break

[@HumanCount0]
#IF
checkhum 0 300
#act
MessageBox 此地图挂机人数已满,请选择其他地图挂机!
break
#elseact
goto @开始离线挂机

[@HumanCount3]
#IF
checkhum 3 300
#act
MessageBox 此地图挂机人数已满,请选择其他地图挂机!
break
#elseact
goto @开始离线挂机

[@HumanCount5]
#IF
checkhum 5 300
#act
MessageBox 此地图挂机人数已满,请选择其他地图挂机!
break
#elseact
goto @开始离线挂机

[@开始离线挂机]
目前您只需要花费30万金币即可享受挂机涨经验,泡点的服务\
点击下面的挂机功能后即可回家睡觉了,人物自动挂在安全区泡\
经验,能量及泡红包,还可设置自动回复信息,给好友留言! \
<注意>在游戏中输入指令[@挂机],同样可以享受挂机服务!\
原则上本区不发展挂机,不希望活死人现象,开区一定成形后\
将逐渐销减离线挂机成分,努力做到让大家聊天有个伴,PK有对象! \
<我要挂机/@@offlinemsg> <--点击后输入留言给好友留言.>\\
<关闭/@exit>

[@@offlinemsg]
#if
checkgold 300000
#act
take 金币 300000
OFFLINE 60 2000 ;60 2000 说说60秒钟可以获得2000经验
#elseACT
MessageBox 对不起您的金币不够30万,无法启用离线挂机功能!
break
}
```

酒神弟子完整脚本

以下为酒神弟子完整脚本:

[@Main]
我是玛法酒神的嫡传大弟子,也是这家酒馆的老板।

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?!

<我要学习内功!@学习内功><兑换玛法珍酿>

<内功是什么?/@内功说明><兑换精元丹>

[@学习内功]

哦?有心思学习这心法了?!

算你有眼光,学习了内功,实力大增,到时候莫说,

击败肆虐玛法的邪恶生物,就是翻越过雪山,!

找到回家之路也不是不可能!

那你是想自己学习还是你的英雄学习呢?!

请注意,只有你自己学会内功后,我才会教你的英雄内功!)

<我自己学习!@自己学习><让我的英雄学吧!@英雄学习>

<不,我是想将玛法内功心法还给你!>

<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

H.checkitem 玛法内功心法 1

#ACT

H.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,再度扬威江湖。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,更是因为他们的雄厚的内功。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,但相信一万人百万,一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>