Month-Code

Wednesday, August 18, 2010

15:49

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | JAN/JUL | FEB/AUG | MAR/SEP | APR/OCT | MAY/NOV | JUN/DEC |
| 2007 |  |  |  |  |  |  |
|  | ESC | Agriculture | Firefly | Tang | Cleanup | Symphony |
| 2008 | Pedestrian | Aquarius | Scar | CherryBloom | JS | Nirvana |
|  | Hero | Dreamcatcher | Yearbook | Libra | Once | Tribute |
| 2009 | MyOcean | Shining | Grace | Random | Epilogue | Incarnation |
|  | Chasing | Hymn | Finale | VL | Parallel | Zebra |
| 2010 | Dawn | Milestone | Ipt | Sora | Kimjongildo | Eclipse |
|  | Jenis | Leaver | AFlat | Neverland | Oblivation | Transient |
| 2011 | Requiem | Furusato | Vermilion | Thursday | Candidate | Written |
|  | Limbo | Belief | Monsoon | Götterdämmerung | Inch | Arrivederci |
| 2012 | Xing | Uno | Yoyo | Lightning | MAYDAY | Gemini |
|  | Expansion | Tianyan | Babel | Serial | Cascade | Alias |
| 2013 | Nebula | Jade | 1248 |  | Barrie | Itsuwa |
|  | Wave | Stargaze | Arena | Zerosum | Gingham | Illuminating |
| 2014 | Senshuraku | Ein | RESET | Cherry | Pajama |  |
|  |  | D1venliu/0708 |  |  |  |  |

Tower-Check

Monday, November 22, 2010

16:48

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Esmelas | 【鈴音】 | 2/4 | SUCNT=4 | FAIL | 【霧魘】 | 7/7 | 【標矢】 | 5 |
| Camelia | 【獵弓】 | 3/9 |  |  | 【泉源】 | 7/8 | 【激蕩】 | 9/11 |
| Saphirl | 【白螢】 | 1/8 |  |  | 【園慶】 | 18/18 | 【暗基】 | 7/13 |
| Amberl | 【譯心】 | 0/1 |  |  | 【龍鱗】 | 6/10 | 【粼彩】 | 10/36 |

Scotia

Idun

Nephthys

Saar

Axis-Piller

Zone Name @ Tangram Age

Tuesday, July 03, 2012

21:30

Ji Ao Honō Kaze Toki Sora Maboroshi

Your Order ID is flx3240004081000228.

Pasted from <<https://apollon.nta.co.jp/apchi2012-jer/perl/cc.pl?>>

Special Symbols

Wednesday, January 02, 2013

13:22

➊➋➌➍➎

Speech that no use

Saturday, January 12, 2013

0:00

昔梦不止，方忆当年锦绣织就；新年伊始，即闻今朝喜讯传来。听闻我所敬爱的叶老师被评为母校功勋组的“立身典范”称号，特此送来来自清华园里的祝贺～

我是2006级11班的张弢帅，能够成为叶老的弟子，实乃三生有幸。数年间叶老的辛勤付出，早已化作桃李天下，金玉满堂。我为叶老感到无比骄傲，对此称号您受之无愧；此间威名，亦当千秋万载，一统江山！去年寒假之时，叶老依然坚守岗位，为又一批高三学子们冲刺高考而辛勤忙碌。我应邀前往与学弟学妹们进行交流，谈笑风声间，便能感受到七年前就读高中时那熟悉的一幕：同样的一双双充满斗志的眼眸，同样的一声声高亢而自信的声音，同样的一个团结而奋发的集体。七年间寒暑交替，学校亦已乔迁。正谓之风景相殊，河山有异，然而当年叶老坚持的对我们良好学习习惯的培养，教导我们形成劳逸结合的生活节奏，包括与我们学生同甘苦共患难的浓厚的师生情谊，却是如同一曲亘古之谣，永志难忘，历久弥珍。

最后，也借此机会，向所有在一路上帮助过我们，扶持过我们的所有人表示衷心的感谢，恭祝各位师长们，恭祝母校以及各位学弟学妹们，在新的一年中，身体健康，心想事成，再创佳绩～

psd-record

Monday, February 4, 2013

11:35

XJ401 -> 10501

NC401 -> 20501

SJ401 -> 30501

GF04 -> 40404

JP02 -> 50102

ZP02 -> 50202

TS02 -> 50302

WQ02 -> 50402

FJ02 -> 50502

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 30101 |
| 2 | 30101 |
| 3 | 30102 |

カード

Saturday, February 23, 2013

15:38

（均只为VI调整以及{0}端XI调整，客户端数据不变）

参数部分，均省略了x(卡牌代号)；

|表示Action执行时间线，之前为1-5的参数传输，后面为7-9的AsyncInput

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **总数** | **代号** | **参数** | **参数解析** | **触发时机** | **优先级** | **代码** |
| 偷盗 | 2 | JP01 | |B | A对B使用偷盗 | R#GR |  | 1-2 |
| 窥测天机 | 2 | JP02 |  |  | R#GR |  | 3-4 |
| 五气朝元 | 2 | JP03 |  |  | R#GR |  | 5-6 |
| 鼠儿果 | 3 | JP04 | |B | A使用鼠儿果，令B补牌 | R#GR |  | 7-9 |
| 天雷破 | 3 | JP05[0] | |B | A对B使用天雷破 | R#GR |  | 10-12 |
|  |  | JP05[1] |  | A对事先已指定对象使用 | 直接调用 |  |  |
| 铜钱镖 | 3+1 | JP06 | |B->0 | A弃置B随机手牌 | R#GR |  | 13-15,57 |
|  |  |  | |B->y | A弃置B装备牌y |  |  |  |
| 金蝉脱壳 | 2 | ZP01 |  |  | R\*ZD |  | 16-17 |
| 天罡战气 | 2 | ZP02 |  |  | R\*ZD |  | 18-19 |
| 金蚕王 | 5+1 | ZP03 |  |  | R\*ZD |  | 20-24,58 |
| 天玄五音 | 8+1 | ZP04 | |S | 对S方使用天玄五音 | R\*ZD |  | 25-32,59 |
| 冰心诀 | 3+1 | TP01 |  | A使用冰心诀 | G0CD |  | 33-35,60 |
| 灵葫仙丹 | 3 | TP02[0] |  | A技牌阶段自动使用 | R#GR |  | 36-38,91 |
|  |  | TP02[1] | |B | A对B濒死时使用 | G0ZH |  |  |
| 隐蛊 | 4 | TP03 |  | A成功使用隐蛊 | G0OH |  | 39-42,92 |
| 洞冥宝镜 | 4 | TP04 | |B | A指定B使用洞冥宝镜 | G1SG |  | 43-46 |
| 无尘剑 | 1 | WQ01 |  | 装备，战力+1，命中+1 | R#GR |  | 47 |
| 天蛇杖 | 1 | WQ02[0] |  | 战力+1 | R#GR |  | 48 |
|  |  | WQ02[C0] |  | 恢复HP数值额外+1 | G0IH | +10 |  |
| 天叱 | 1 | WQ03 |  | 战力+2 | R#GR |  | 49 |
| 魔剑 | 1 | WQ04 |  | 命中+1 | R#GR |  | 50 |
| 彩环 | 1 | WQ05 |  | 命中+2 | R#GR |  | 51 |
| 五彩霞衣 | 1 | FJ01[0] |  | 战力+1 | R#GR |  | 52 |
|  |  | FJ01[C1] |  | 濒死时爆发，HP+2 | G0ZH |  |  |
| 天帝祭服 | 1 | FJ02[0] |  |  | R#GR |  | 53 |
|  |  | FJ02[C0] | x | 受伤时将x当隐蛊用 | G0OH |  |  |
| 龙魂战铠 | 1 | FJ03 |  |  | R#GR |  | 54 |
|  |  | FJ03[C0] |  | 伤害数值-1 | G0OH | -40 |  |
| 乾坤道袍 | 1 | FJ04 |  | 战力+1 | R#GR |  | 55 |
|  |  | FJ04[C0] |  | 天雷破无效化 | G0CE |  |  |
| 踏云靴 | 1 | FJ05[0] |  | 命中+1 | R#GR |  | 56 |
|  |  | FJ05[C1] |  | 免疫此次伤害HP+1 | G0OH |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 驯化 | 2 | JPT1 | |Y… | 集成两种功能 | R#GR |  | 61-62 |
| 洒金笺 | 2 | JPT2 |  |  | R#GR |  | 63-64 |
| 五灵轮 | 4 | ZPT1 | |S |  | R\*ZD |  | 65-68 |
| 傀儡虫 | 2 | TPT1[0] | T1,M1 | 决定是否使用，选怪 | R#ZW | -20 | 69-70 |
|  |  | TPT1[1] | T1 | 决定减少谁的伤害 | G0OH | 85 |  |
| 天仙玉露 | 2 | TPT2[0] |  | 装备效果 | R#GR |  | 71-72 |
|  |  | TPT2[1] | |T1 | 补牌效果 | R\*ZD |  |  |
| 羲和 | 1 | WQT1[0] |  |  | R#GR |  | 73 |
|  |  | WQT1[C1] |  |  | R\*ZC |  |  |
| 望舒 | 1 | WQT2[0] |  |  | R#GR |  | 74 |
|  |  | WQT2[C1] |  |  | R\*ZC |  |  |
| 烟月神镜 | 1 | FJT1[0] |  |  | R#GR |  | 75 |
|  |  | FJT1[1] | Q1,T1 |  | G0OH | -90 |  |
| 寿葫芦 | 1 | FJT2[0] |  |  | R#GR |  |  |
|  |  | FJT2[C1] |  |  | G0OH | 85 | 76 |
| 元祖星空 | 2 | JPT3 | |Y3,T2 | 集成两种功能 | R#GR |  | 77-78 |
| 锁魂钉 | 2 | JPT4 | |T1 |  | R#GR |  | 79-80 |
| 还魂香 | 2 | JPT5 |  |  | R#GR |  | 81-82 |
| 天魔附体 | 3 | ZPT3 | |Y2,T1 |  | R\*ZD |  | 83-85 |
| 乾坤一掷 | 2 | ZPT2 | |Y2 |  | R\*ZD |  | 86-87 |
| 净衣咒 | 3 | TPT3 |  |  | G0CD |  | 88-90 |
| 紫金葫芦 | 1 | XBT1 |  |  |  |  | 93 |
| 炼蛊皿 | 1 | XBT2 |  |  |  |  | 94 |
| 梦见樽 | 1 | XBT3 |  |  |  |  | 95 |
| 神农鼎 | 1 | XBT4 |  |  |  |  | 96 |

超不爽的设定！ @Tangram 24

Tux 之 Valid条件 拆分为 Bribe 与 Valid。其中 Bribe 为发动的条件（如已使用过战牌等），Valid 为发动的合法性检测（如参战才可使用天罡等），则如咏圣调条件为 Fuse#, Bride#, Valid$.

スキル

Saturday, February 9, 2013

15:50

InType：从0开始

ExType：0：普通技能；1：藏头技能/卡牌；2：装备效果技能；3：装备爆发技能

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **锁定等** | **技能名** | **代码** | **InType** | **触发时机** | **优先级** | **Action参数** | **效果** |
| ！ | 侠骨柔肠 | JN10101 |  | R$Z1 |  |  |  |
| ！ | 飞龙探云手 | JN10102 |  | R\*Z1 |  |  |  |
| ！T | 双剑 | JN10201 | 0 | G0ZB | 90 | Q1 | 强制触发，可选替换 |
| ！ |  |  | 1 | G0OT | 80 |  | 失去第二武器时视为武器 |
| ！ | 梦蛇 | JN10202 | 0 | G0HD | 120 |  |  |
| ！T |  |  | 1 | G0IY | 110 |  | 加入旋即变身 |
| ！ | 梦蛇·变身 | JN10302 |  | G0HL | 120 |  |  |
| ！ | 女娲 | JN10303 | 0 | R\*PD |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0IY | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 2 | G0OY | 80 |  |  |
| ！ | 气剑指 | JN10401 | 0 | G1IZ | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G1OZ | 70 |  |  |
| ！ | 嫉恶如仇 | JN10402 |  | R\*VS |  |  |  |
| X | 鬼精灵 | JN10501 |  | R#GR |  | A,x | 将卡牌x给予A |
| ！ | 万蛊蚀天 | JN10502 |  | R#BC | -20 |  |  |
| ！ | 御剑术 | JN10601 | 0 | G1IZ | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G1OZ | 70 |  |  |
|  | 醉仙望月步 | JN10602 | 0 | R#Z3 |  |  |  |
| ！T |  |  | 1 | G0DH | 40 |  | 额外补牌事件 |
| ！H |  |  | 2 | R#ZW |  |  | 第二次战斗不可取消 |
| ！ | 水魔兽合体 | JN10701 |  | R\*Z1 |  |  |  |
|  | 召唤水魔兽 | JN10702 |  | R\*ZD |  |  |  |
| ！ | 虎啸风生 | JN20101 |  | R\*Z1 |  |  |  |
|  | 不屈不挠 | JN20102 |  | G0TT | 110 | x | 消耗卡牌x |
|  | 狡猾 | JN20201 |  | R#Z7 |  |  |  |
|  | 拒绝 | JN20202 |  | G0CD |  | x |  |
| ！ | 仙霞五奇 | JN20301 | 0 | R\*ZC |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G09P | 150 |  |  |
| ！X | 元灵归心术 | JN20302 |  | R#GR |  | x |  |
| X | 辣手摧花 | JN20601 |  | R#GR |  |  |  |
| ！T | 生命献祭 | JN20602 |  | G0ZW | -10 |  |  |
| ！ | 蓄势待发 | JN20701 |  | R#ST |  |  |  |
| ！X | 崩坏 | JN20702 |  | R#TM |  |  |  |
|  | 追打 | JN30201 | \* | G0OH | 150 | x |  |
|  | 连击 | JN30202 | \* | R\*ZD |  | x |  |
|  | 好胜 | JN30203 |  | R\*ZD |  |  |  |
|  | 朱砂变·红 | JN30301 |  | R#ST |  |  |  |
|  | 熔铸 | JN30302 | 0 | &JP |  |  |  |
| ！H |  |  | 1 | G0CC | 220 |  | 记录上一次使用的技牌 |
|  | 剑灵 | JN30303 |  | R\*ZD |  | x |  |
|  | 朱砂变·蓝 | JN30401 |  | R#ST |  |  |  |
|  | 控剑 | JN30402 |  | R#GR |  | T1,C1 |  |
|  | 剑魂 | JN30403 |  | R#GR |  | C1,T1 |  |
| ！ | 关爱 | JN30501 |  | G0HD | 130 | |T1 |  |
| ！ | 神圣 | JN30502 | 0 | G0HD | 110 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0HL | 110 |  |  |
| X | 决斗 | JN30601 |  | R#GR |  | T1,Cn |  |
| ！T | 手下留情 | JN30602 |  | G0OH | 90 |  |  |
| ！ | 降临 | JN30603 |  | R$Z1 |  |  |  |
|  | 占卜 | JN40101 |  | R#GR |  | x |  |
|  | 摄灵法阵 | JN40102 |  | G0HD | 140 | |T1,M1 |  |
| ！ | 阵法 | JN40201 | 0 | R#ZC |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G09P | 150 |  |  |
|  | 蛮横 | JN40202 |  | R#VS |  | T1 |  |
|  | 烹饪 | JN40301 |  | R#GR |  | C2 |  |
|  |  |  |  | G0ZH |  | C2|T1 |  |
|  | 兄弟 | JN40302 |  | R#GR |  | |(Cn,T1)\* |  |
|  | 饕餮 | JN40401 |  | R#GR |  | x |  |
| X | 敏感 | JN40402 | 0~5\* | R#GR… |  | x | +R\*Z8,R\*ZD,R#QR,R\*EV,R\*ZN |
| TX |  |  | 6 | G0CD |  |  | 响应铜钱镖等 |
| ！H | 合成饰品 | JN40403 | 0 | G0ZB | 140 |  | 装备饰品时战力+N |
| ！ |  |  | 1 | G0OT | 90 |  | 失去饰品时战力-1 |
| ！ | 天河剑 | JN50101 | 0 | R\*Z1 |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0IX | 150 |  |  |
| ！ |  |  | 2 | G0OX | 150 |  |  |
|  | 后羿射日弓 | JN50102 | 0 | R\*ZD |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | R\*Z2 |  |  | 命中-6 |
|  | 搜囊探宝 | JN50201 |  | R#GR |  | x,Ty | Ty=0将x当铜钱镖，1偷盗 |
|  | 劫富济贫 | JN50202 |  | R#GR |  |  |  |
| ！T | 盗墓 | JN50203 |  | G0ZW | 190 | |(Cn,T1)\* |  |
| ！ | 妖王 | JN50301 | 0 | G0IC | 80 |  | 宠物特效生效时结算 |
| ！ |  |  | 1 | G0OC | 80 |  | 宠物特效失效时追回 |
| ！ |  |  | 2 | G0IY | 120 |  | 加入后队友特效增加 |
| ！ |  |  | 3 | G0OY | 90 |  | 未阵亡离场特效追回 |
| ！ |  |  | 4 | G0ZW | 90 |  | 阵亡后失去妖王 |
| ！T | 梦傀儡 | JN50302 | 0 | G0ZW | 350 |  | 阵亡不退场，DEX增加 |
| ！ |  |  | 1 | R\*ZW |  |  | 战斗中可支援妨碍 |
| ！ |  |  | 2 | G0IY | 90 |  | 加入后傀儡消失 |
| ！ |  |  | 3 | G0OY | 80 |  | 离场后命中恢复 |
|  | 赠剑 | JN50401 |  | R#GR |  | C1,T1 |  |
| ！ | 剑匣 | JN50402 | 0 | G0QR |  |  | 其实没啥用…… |
| ！H |  |  | 1 | H0ST |  |  |  |
| ！H |  |  | 2 | G0IY | 110 |  |  |
| ！ | 凝冰焚焰 | JN50501 |  | G0OH | -40 |  |  |
| ！ | 结拜 | JN50502 | 0 | H0ST |  | |A | 对A使用结拜 |
| ！ |  |  | 1 | R$Z1 |  |  | 对结拜对象发动+1命中 |
| ！H |  |  | 2 | G0OY | 110 |  | 角色离场后结拜失效 |
| ！ |  |  | 3 | G0IY | 110 |  | 再次登场时启动结拜 |
|  | 狂龙迅影斩 | JN60101 |  | R\*ZD |  | x | 使用战牌x |
| B | 山贼 | JN60102 |  | G1DI | 120 | x… | 将卡牌x等交给姜云凡 |
|  | 咏圣调 | JN60201 |  | &0,&6 |  | C1,T1 |  |
|  | 逆天阵 | JN60202 |  | R#GR |  |  |  |
| ！ | 表现欲 | JN60301 | 0 | R\*Z1 |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0IY | 120 |  | 女性角色增加 |
| ！ |  |  | 2 | G0OY | 90 |  | 女性角色减少 |
| ！ | 越行之术 | JN60302 |  | G09P | 40 |  |  |
| X | 无法无天 | JN60401 |  | R$GE |  | x | 使用技牌x |
| ！ | 活力 | JN60402 |  | R\*Z1 |  |  |  |
| X | 炼药 | JN60403 | 0~5\* | R#GR… |  |  | +R\*Z8,R\*ZD,R#QR,R\*EV,R\*ZN |
| TX |  |  | 6 | G0CD | 50 |  |  |
| ！ | 魔君 | JN60501 | 0 | R$PD |  |  | 记录失血量，加灵力池 |
| ！ |  |  | 1 | G0IH | 120 |  | 计算差值，减灵力池 |
| ！ |  |  | 2 | G0OH | 120 |  | 计算差值，加灵力池 |
| ！ |  |  | 3 | G0OY | 80 |  | 战斗中移除对应值 |
| ！ |  |  | 4 | G0IY | 120 |  | 战斗中增加对应值 |
|  | 牺牲 | JN60502 | 0 | R\*ZD |  |  |  |
| ！ |  |  | 1 | R\*Z2 |  |  | 战斗结束阶段阵亡 |
| ！ | 锁魂 | JN60601 | 0 | G0ZW | 390 |  | 加魂，战斗中则加灵力池 |
| ！ |  |  | 1 | R\*PD |  |  | 根据魂数加灵力池 |
| ！ |  |  | 2 | G0OY | 80 |  | 自己退场时减灵力池 |
| ！T | 底牌 | JN60602 |  | G0ZW | 340 |  |  |
| ！ | 侵略如火 | JN60701 |  | R#Z1 |  |  |  |
|  | 毁天灭地 | JN60702 |  | R#GR |  |  |  |
| ！ | 雷灵 | JN60801 | 0 | R\*Z2 |  |  | 获得雷灵，增加命中 |
| ！H |  |  | 1 | G0OJ | 80 |  | 失去雷灵，减少命中 |
| T | 雷屏 | JN60802 |  | G0OH | 70 |  |  |
|  | 雳天击 | JN60803 |  | R#GR |  |  |  |
| ！ | 狂风寨 | JNS0401 | 0 | R\*ZC | 0 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0OY | 80 |  | 退场时退回 |
|  | 父爱 | JNS0402 |  | R\*ZN |  | Q2 |  |
|  | 入梦调 | JNS0501 |  | R\*Z1 |  | T1 |  |
| ！ |  |  |  | G0AX | 50 |  | 取消入梦调限制 |
|  | 玉殇 | JNS0502 |  | G0ZW | 150 | T1,T1 |  |
| X | 侦查 | JNS0601 |  | R#GR |  | C1,T1 |  |
|  | 妖枪 | JNS0602 | \* | R\*Z1 |  | D1 |  |
|  | 嘟儿的礼物 | JNS0701 |  | R\*Z2 |  | T1,C1 |  |
|  | 觉醒 | JNS0702 |  | G1WJ | 90 | T1,M1 |  |
| ！T | 鉴宝 | JNS0801 | 0 | G0DH | 90 |  |  |
| ！T |  |  | 1 | G0DI | 140 |  | 弃牌 |
|  | 讨价还价 | JNS0802 | 0 | G0CD | 60 | T1,C1/Q1 |  |
| ！ |  |  | 1 | G0CE | 120 |  | 清空保护列表 |
| ！ | 望舒剑 | JNT0101 |  | R\*Z1 |  |  |  |
| ！T | 灵光藻玉 | JNT0102 |  | G0OH | -20 |  |  |
| ！ | 侠义 | JNT0201 |  | G0HD | 135 | |T1 |  |
| ！ | 剑神 | JNT0202 | 0 | R#VS |  |  | 登记可收的宠物列表 |
|  |  |  | 1 | G1JG | 10 | ()T1,M1|T1 | 实际收取 |
| ！ | 仁义剑仙 | JNT0301 |  | R\*Z1 |  |  |  |
| X | 转轮镜台 | JNT0302 |  | R#GR |  | M1,T1 |  |
| T | 灵音 | JNT0401 | 0 | G0OH | -90 | |I1,T1 |  |
| ！ |  |  | 1 | H0ST | 0 |  | 获得五张灵音牌 |
| ！ |  |  | 2 | G0IY | 110 |  |  |
| X | 轮回调 | JNT0402 |  | R\*VS | 0 | |I1-2,T1 |  |
| ！ | 穹光破阵曲 | JNT0403 |  | G0OJ | 120 |  |  |
|  | 凌云拨月 | JNT0501 |  | R\*ZC |  | D1 |  |
| ！ | 梦缘 | JNT0502 |  | G0ZW | 150 | |T1 |  |
| X | 痴情 | JNT0601 |  | R\*ZC |  | C1 |  |
| ！T | 千金 | JNT0602 |  | G0DH | 60 |  |  |
| T |  |  |  | G1D1 | 150 | |C1 | 额外弃牌 |
|  | 羊驼踏岳 | JNT0801 | 0 | R#Z0 |  | T1 | 指定目标 |
| ！H |  |  | 1 | R\*ZW |  |  | 不可跳过战斗 |
| ！ |  |  | 2 | R\*ZZ |  |  | 战斗结束后交还回合 |
| ！TH |  |  | 3 | G0JM | 80 |  | 目标阵亡后劫持R\*ZZ |
| ！H |  |  | 4 | G0OY | 60 |  | 自己阵亡后延迟 |
|  | 潜龙濯 | JNT0802 | 0 | R#BD |  | Q1,T1 | 建立坚盾 |
| ！ |  |  | 1 | G0OH |  | Y2 | 角色选择是否抵消 |
| ！ | 丹青化五灵 | JNT0803 | 0 | G0HD | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0HL | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 2 | G0IS | 110 |  |  |
| ！ |  |  | 3 | G0OS | 90 |  |  |
| T | 纵雨 | JNT0901 |  | G1DI | 220 | |T1,Q1,Q1 |  |
| ！T | 万殇 | JNT0902 |  | G0ZW | 295 |  |  |
| ！T | 返灵 | JNT0903 |  | G0OH | -5 | |D1 |  |
| ！ | 玩剑诀 | JNT1001 | 0 | G1IZ | 120 |  |  |
| ！ |  |  | 1 | G0OZ | 70 |  |  |
|  | 浮香掠影 | JNT1002 |  | G0XZ | 140 |  |  |
| ！ | 皓华燕芳诀 | JNT1003 |  | R\*VS |  | |T1 |  |
|  | 义衅 | JNT1101 |  | G0OH | -60 | T1 |  |
| ！ | 蚩尤血脉 | JNT1102 |  | R$Z1 | 0 |  |  |
| C | 净天教 | JNT1103 |  | H0ST | 0 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

=====================================

VI -> Blessing

所以之前的Owner应该注册成为Others

U1,A;;JN00102;JN60102(B),/C1(p4);JN60102(C),/C1(p5)

----------------

=>JN60102(B)（VI解析到JN60102(B)，则点亮属于B的那个JN60102）

U2,JN60102(B),4=>处理成JN60102,B,4

======================

U1:A;;TP02,14

|

v

U1:A;;TX14

|

v

U2:TX14=>处理成TP02,14

|

v

TP02,14

U5,A;;JN60102,B,4;;0!

JN60102Action(A,0,"G0DH...","B,4"); // 还要个B

=================================

VI->parasitism

Occurs栏目设为&n，n为范围（顺位第一至第n，第m+1至m+n等）。

Parasitism栏目设为TP01,0,TP02,0,TP03,1,…的格式：即Code,InType

sk02生成时补充

--------------------------------------------------

|可选优化条目：技能部分|

--------------------------------------------------

XJ302 追打 仅自己受伤时不发动。

XJ302 连击 未参战成功时不发动。

X3W04 合成饰品 仅涉及手牌结算时，事件阶段，出场效果前，战斗战斗定论阶段方询问。仅对方使用偷盗或铜钱镖时方询问。

SP301 讨价还价 仅对方使用偷盗或铜钱镖时方询问。

SP503 妖枪 未参战时不发动。

--------------------------------------------------

|可选优化条目：手牌部分|

--------------------------------------------------

特殊牌：无此牌的时候不询问。

--------------------------------------------------

|强制修订条目|

--------------------------------------------------

XJ102 双剑 改为锁定发动（从而使得其它人也可以主动响应此技能，如赠剑时可由慕容紫英选择替换哪一张）。

XJ302 好胜 当前HP>=2时方可发动，条件不受其它改变伤害值的效果影响（如龙魂战铠等）。

XJ303 熔铸 由将上一张技牌再次打出使用，改为视为使用了一张和上张技牌相同的技牌。

\*X3W04 合成饰品 饰品不可直接替换。

XJ502 咏圣调 更改为对自身生效的特殊牌和战牌，若满足您的使用时机和第一合法判断，以及一名队友的使用时机和第二合法判断，则可以使用之，令其改为对此队友生效。

XJ508 雷灵 战斗结束获得雷灵的效果改为锁定发动。

SP501 狂风寨 改为锁定发动。

战牌：参战成功才生效的战牌限定未参战/未参战成功不可使用。

\*任意时间：改为合理时间。

洞冥宝镜：改为仅决定支援妨碍阶段，预定发动混战阶段，NPC翻出阶段，预定发动特殊技能（如狡猾、醉仙望月步等）时可用。

--------------------------------------------------

|其它|

--------------------------------------------------

\*条目没有更进一步的解释或说明，制作人对此享有不解释权。

モンスター

Monday, March 04, 2013

9:45

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 加入 | NJ01 | a,B,y | A弃a张牌令y加入为B的角色 |
| 治疗 | NJ02 | B | 指定B回复1点HP |
| 修炼 | NJ03 | B | A损失1HP，指定B补1牌 |
| 传功 | NJ04 |  | A补1张牌 |
| 袭击 | NJ05 | B | 指定B损失1点HP |
| 交易 | NJ06 | B,C|y | 指定B交1张牌y给其队友C |
| 驯化 | NJ07 | B,C,y | 指定B交宠物y给其队友C |
| 盗窃 | NJ08 | B | A弃置B的1张手牌 |
| 助战 | NJ09 |  | 将该NPC列入触发者后宫 |
| 侦察 | NJT1 | |Y | 选择是否弃置 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | ELE | STR | AGL | LEVEL |  |  |
| GS01 | 千杯不醉 | 1 | 4 | 4 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GS02 | 五毒兽 | 1 | 4 | 5 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GS03 | 蛇妖男 | 1 | 9 | 2 | 2 | ^;^ | ^;^ |
| GS04 | 水魔兽 | 1 | 7 | 6 | 3 | ^;^ | ^;^ |
| GH01 | 赝月 | 2 | 4 | 1 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GH02 | 肥肥 | 2 | 2 | 5 | 1 | ^;R\*ZD | ^;0 |
| GH03 | 蛇妖女 | 2 | 6 | 1 | 2 | ^;^ | ^;^ |
| GH04 | 熔岩兽王 | 2 | 10 | 2 | 3 | ^;^ | ^;^ |
| GL01 | 积粮隐者 | 3 | 3 | 3 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GL02 | 赤鬼王 | 3 | 8 | 5 | 2 | !G0DH;^ | 85;^ |
| GL03 | 毒娘子 | 3 | 7 | 6 | 3 | ^;^ | ^;^ |
| GL04 | 邪剑仙 | 3 | 11 | 3 | 3 | !G0IY;^ | 50;^ |
| GF01 | 叶灵 | 4 | 2 | 2 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GF02 | 暗香 | 4 | 4 | 6 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GF03 | 句芒 | 4 | 7 | 4 | 2 | ^;R\*GR,R\*ZD | ^;0,0 |
| GF04 | 彩依 | 4 | 6 | 4 | 3 | ^;G0ZH | ^;0 |
| GT01 | 璇龟 | 5 | 5 | 2 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GT02 | 刑天 | 5 | 5 | 3 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GT03 | 金蟾鬼母 | 5 | 4 | 4 | 2 | !R\*ZW;^ | 0;^ |
| GT04 | 天鬼皇 | 5 | 10 | 2 | 3 | ^;^ | ^;^ |
| GST1 | 画妖 | 1 | 8 | 1 | 2 | ^;^ | ^;^ |
| GST2 | 帝江神兽 | 1 | 10 | 3 | 3 | !G0ZS,!G0ZL;^ | 120,120;^ |
| GHT1 | 火麒麟 | 2 | 5 | 3 | 2 | R\*ZD;^ | 0;^ |
| GHT2 | 镇狱明王 | 2 | 9 | 4 | 3 | ^;^ | ^;^ |
| GLT1 | 纸马 | 3 | 3 | 5 | 1 | ^;^ | ^;^ |
| GLT2 | 菜刀婆婆 | 3 | 5 | 6 | 2 | ^;^ | ^;^ |
| GFT1 | 羽民 | 4 | 7 | 3 | 2 | ^;^ | ^;^ |
| GFT2 | 金翅凤凰 | 4 | 9 | 5 | 3 | !G0OH;^ | -15;^ |
| GTT1 | 财神爷 | 5 | 8 | 4 | 2 | G0DH;^ | 88;^ |
| GTT2 | 罗刹鬼婆 | 5 | 12 | 2 | 3 | R\*Z1;^ | !0;^ |

ラウンド

Monday, March 04, 2013

9:46

以下均涉及的为玩家#的回合，格式为R#XX

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **代号** | **直讯** | **描述** | **起止通知** | **G类托管** |
| 回合决定阶段 | R#00 | +1,0 | #的回合开始 |  |  |
|  |  | +1,1 | #因横置而进入弃牌阶段 |  | QR |
|  |  | +1,2 | #因横置而进入弃牌阶段，转正 |  | QR |
| 回合开始阶段 | R#ST | +Q |  | v |  |
| 事件牌阶段 | R#EV | +1,0 | #事件牌阶段开始 |  |  |
|  |  | +2[#],0/1 | 回复不触发/触发时间牌 |  |  |
|  |  | +3,0 | 广播不触发事件牌，转R#GR |  |  |
|  |  | +3,x | 广播触发事件牌x，**嵌套事件内容** |  |  |
| 技牌阶段 | R#GR | +Q |  | v |  |
| 技牌结束阶段 | R#GE | +Q |  | v |  |
| 战牌开始阶段 | R#Z0 | 0 | 暂时没有任何技能可使用 |  |  |
| 战斗决定阶段 | R#ZW | +1,0/1,0/1,x... | 告知应该决定/推荐(第二组0/1)支援/妨碍(第一组0/1)角色 | + | SG |
|  |  | +1,0/1,2,x | 告知其它人等待x决定支援/妨碍中 |  |  |
|  |  | +2[A],B | A回复推荐B支援/妨碍，B=0则为不确定，B=#则为建议不支援 |  |  |
|  |  | +3[#/~#],B | 告知推荐支援/妨碍意见 |  |  |
|  |  | +3[$] | 告知已推荐支援/妨碍 |  |  |
|  |  | +4[#/~#],B | 决定支援/妨碍意见 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | +5[#/~#],B | 告知已决定支援/妨碍 |  |  |
|  |  | +7[\*],0,x | 告知不打怪，跳过怪物x，转ZF |  |  |
|  |  | +7[\*],1,S,H | 告知打怪，支援者S妨碍者H，转ZU |  |  |
| 战斗涉入阶段 | R#ZU | +Q | 未翻出怪物前发动技能效果 |  |  |
| 怪物翻开阶段 | R#ZM | +1,x=>+Q | 告知翻出物为x，其余执行四元组 | + |  |
| NPC执行阶段 | R#NP | +Q' | 模拟四元组，技能为NPC效果 |  | WJ |
|  |  | +1,0 | NPC阶段开始 |  |  |
|  |  | +1,1 | NPC阶段结束（执行NPC选项），转R#ZF |  |  |
|  |  | +2,x | 跳过NPC，继续翻出为x，转R#Z7/R#NP |  |  |
| 翻怪结束阶段 | R#Z7 | +Q | 【狡猾】专属？ |  |  |
| 战斗开始阶段 | R#Z1 | +Q |  |  | CZ |
| 出场效果前 | R#Z8 | +Q | 任意时机专属 |  |  |
| 出场效果阶段 | R#CC | +Q | 告知怪物存在有效出场效果 |  |  |
| 初始战力确定 | R#PD | +Q | 确定战力和命中情况，记录本场战力 |  |  |
| 战牌阶段开始前 | R#ZC | +Q | 出场效果后作用，TR凌波等，置InFight |  | 9P |
| 战斗阶段 | R#ZD | +Q | 正常执行战斗阶段 |  |  |
| 战斗定论阶段 | R#ZN | +Q | 触发跳过胜负结算技能 |  |  |
| 胜负结算阶段 | R#VS | +Q |  | + | HC,ZK,HK,WB |
|  | R#VT |  | 与VS相同，不参与VS相关事件结算 | + |  |
| 战斗结束阶段 | R#Z2 | +Q | 结算天河剑等 | + | AX |
| 怪物结算结束 | R#Z3 | +Q | 特殊：醉月步可转R#ZU |  |  |
| 战牌结束阶段 | R#ZF | +Q |  |  | AX |
| 补牌阶段 | R#BC | +Q |  |  | HT |
| 弃牌阶段 | R#QR | +Q |  |  | QR |
| 回合结束阶段 | R#TM | +Q |  |  |  |
| 回合中止阶段 | R#ED |  | 用于检查游戏是否结束，无任何捆绑 | + | WJ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 可选角色 | H0RM | A,x,y,z | A可选x,y,z三名角色 |
| 选定角色 | H0RN | x | A选择了角色x |
| 告知其它角色 | H0SL | 0,B | B已选定某角色 |
|  |  | 1,A,x | 确认A选择角色x |
|  |  | 2,B,x,C,y | B选择了角色x，C选择角色y |
| 可选将 | H0CX | x,y,z | 告知当前x,y,z可选 |
| 回复禁/选将 | H0RB/P | x | 禁/选x |
| 告知禁/选将 | H0SB/P | 0,A | A即将禁/选将 |
|  |  | A,x | A禁/选x |
| 游戏开始阶段 | H0ST | +Q |  |
| 游戏结束阶段 | H0TM | +Q |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 连接游戏 | C0CO | A,a | 申请加入游戏，用户名A，头像代码a |
| 确认连接 | C1CO | i | 返回当前分配临时Uid |
|  | C2CO | i | 确认Uid，申请第二端口 |
| 新成员 | C0NW | i,A,a | 有新成员加入 |
| 已有成员 | C0MB | i,A,a,B,b,C,c | 现有成员列表 |
| 离开成员 | C0LV | A | 用户A已经离开 |
| 游戏开始 | C0ST |  | 游戏开始 |

C0 - Message Between Client and Center

C1 - Message Between Client and Pkg

C2 - Message In Direct Connection Mode

C3 - Piping Between Center and Pkg

C4 - Message Between Re-connect Client and Center/Pkg (Network)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 告知座位 |  | H0SD | a,u,A… | 告知作为,uid与用户名 |
| 告知选将模式 |  | H0SM | xx | 选将模式，x为整数代码 |
| 选将进行中 |  | H0SW | 0/1,A | A等角色进行中，本人等 |
|  |  |  |  | 0=选将,1=禁将 |
| ~~单模块结束~~ |  | ~~H0SZ~~ | ~~0~~ |  |
| PICK选 |  | H0RT | 0 |  |
| PICK可选角色 | S | H0RM | x,y,z | A可选x,y,z角色；0为替换 |
| PICK选定角色 | C | H0RN | x | A选择了角色x |
| PICK选将告知 | S | H0RO | 0,B | B已经选定角色 |
|  |  |  | 1,A,x,… | 确认A选择角色x |
| PICK替换角色 | S | H0RS | x,y | x替换为y |
| TLE全列表 | S | H0TT | x,y,z | 列表列出所有可选x,y,z |
| TLE可选角色 | S | H0TX | x,y,z | 当前可选（用于校验） |
| TLE选定角色 | C | H0TN | x | A选择了角色x |
|  | S | H0TO | A,x |  |
| TLE禁选角色 | S | H0TA | x,y,z… |  |
|  | C | H0TB | x… | A踢走了角色x |
|  | S | H0TC | A,x… |  |
| TLE增加角色 | S | H0TJ | x.. | A角色新增 |
| PUB可选角色 | S | H0PT | n,x,… | 公池，被禁，我方，对方 |
|  |  |  |  | 格式为计数然后角色 |
| PUB禁选角色 | S | H0PA | A,x,y,z | 询问A禁人 |
|  | C | H0PB | x | 禁选角色x |
|  | S | H0PC | S,x | S方禁选x |
| PUB选择角色 | S | H0PM | A.x,y,z | 询问A选人 |
|  | C | H0PN | x | 选择角色x |
|  | S | H0PO | S,x | S方选择x |
| COG全列表 | S | H0CT | x,y,n,r… | 红/蓝方池，各玩家已选 |
|  | S | H0CI | x,y,n,r… | 队长选 |
| ~~COG可选角色~~ | ~~S~~ | ~~H0CM~~ | ~~x,y,z,n,r…~~ |  |
| COG选择角色 | C | H0CN | A,x | A选择角色x |
|  | S | H0CO | A,x,y,B | A选择角色，替换y回B处 |
| COG撤销角色 | C | H0CB | x | x置回选择池中 |
|  | S | H0CC | A,x |  |
| COG选择决定 | C | H0CD | 0 | 队长宣告选将结束 |
|  | S | H0CE | 0/1,S | 0=未结束，1=对(S)方搞定 |
|  |  |  | 2,a,A.. | 我方搞定，a选了A等 |
| 选角结束 | S | H0SN | 0 |  |
| 角色选定 | S | H0SL | A,x… | 确认A选择角色x，可复式 |
| 游戏开始阶段 |  | H0ST | +Q |  |
| 游戏结束阶段 |  | H0TM | +Q |  |
|  |  |  |  |  |
| 旁观告知用户 |  | H09N | u,A… | 告知uid=u玩家名A |
| 旁观告知战局 |  | H09G | 。。。 | 告知场上信息 |
| 告知 |  | H09A | 。。。 | 告知当前输入信息 |
| 告知牌堆数量 |  | H0DP | x,y,z | 依次为手牌怪物事件 |
| 选将阶段 |  | H0PR |  |  |
| 游戏开始阶段 |  | H0ST |  |  |
| 游戏结束阶段 |  | H0TM |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 连接游戏 | C0CO | A,a,$ | 申请加入游戏，用户名A，头像代码a |
|  |  |  | $为选项组合代码序列 |
| 确认连接 | C0CN | i | 返回分配临时Uid/注册Uid |
|  |  |  | 此时建立uid与通道AoPlayer对应关系 |
| 失去连接 | C0LV | 0 | 暂时仅支持主动退出场景 |
| 房间信息 | C1RM | r,u,A,a… | 房间号r，A,a等为已有成员,uid=u |
| 新成员 | C1NW | u,A,a |  |
| 成员离开 | C1LV | i | 用户i已经离开 |
| 游戏开始 | C1SA | 0 | 游戏开始 |
|  | C1ST | i | 确认玩家i已经收到开始信号 |
|  |  |  |  |
| 旁观连接 | C0QI | A | 申请旁观 |
| 确认连接 | C0QJ | i,r,… | 分配uid，告知游戏中房间号 |
| 确认房间 | C0QS | r |  |
| 开始旁观 | C1SQ | r | 开始旁观房间r，0则申请失败 |
|  | H09P |  |  |
| 连接房间 | C2CO | i,A,a,h | 申请加入房间，用户名A，头像代码a |
|  |  |  | h为希望分队状况，u为Uid |
| 确认连接 | C2CN | i | 返回分配Uid，i=0则分配失败 |
| 房间信息 | C2RM | i,A,a… | （仅用于支持直连模式） |
| 新成员 | C2NW | i,A,a | （仅用于支持直连模式） |
| 旁观连接 | C2QI | i,A |  |
| 确认连接 | C2QJ | i | （仅用于支持直连模式） |
| 游戏开始 | C2SA | 0 |  |
| 回应开始 | C2ST | i |  |
| 连入预定 | C3RD | r | 房间r服务器就绪，成员可以连入 |
| 游戏终结 | C3LV | u | 成员u掉线，游戏强制结束 |
| 正常终结 | C3TM | 0 | 游戏正常结束，房间解散 |
| 掉线等待 | C3LS | u | 成员u掉线，等待重连过程 |
| 已毕重连 | C3RA | u | 成员u已经完成重连，等待房间重开 |
| 房间恢复 | C3RV | 0 | 房间重连完成 |
| 申请重连 | C4CO | A,r | 申请重连游戏，用户名A，房间 |
| 重连批准 | C4RM | u,i,r,A,cd | 告知房间信息及恢复的uid，替代i |
|  |  |  | u=r=0代表未获批准，cd校验 |
| 执行重连 | C4CR | u,i,A,cd | 向Pkg申请重连 |
|  |  |  | 回复C3事件告知玩家状态更新 |
| 重连回执 | C4CS | i | 返回Uid，i=0则为失败 |
|  |  |  | 下面立即接入H09N/9G恢复状态 |
| 同屋回执 | H0BK | u | Pkg告知其它：uid玩家恢复连接 |
| 重开回执 | H0RK | 0 | 房间r全员召回，游戏继续 |
|  |  |  | 下面立即接入H09A告知输入状态 |
| ~~重连开启~~ | ~~C4GT~~ | ~~i~~ | ~~重连开启~~ |
| ~~告知重连~~ | ~~C4CP~~ | ~~A,r~~ | ~~Client端连入Pkg~~ |

インプット

Saturday, February 23, 2013

15:02

奇数为下行，偶数为上行。

UMessage(rank, involved, main, prev, inType)，字符串化格式为rank,involved;;main;;prev;;inType

InType中有!时表示爆发，此时格式为Intype!IsConsume

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rank** | **Parent** | **To/From** | **Involved** | **Main** | **Prev** | **InType** | **Description** | **Cin** |
|  |  |  |  |  |  |  | Valid判断阶段，Input获取第一参数 |  |
| U1 | C/U4 | [B] | A,B,C | K,y;P,x |  | / | 可执行K技能或使用卡牌x(P类) | O |
|  | C/U4 | [\*\B] | A,B,C | 0,s |  | / | 不相关者为0，s为希那值 |  |
| U2 | U1 | [\*] |  | 0 |  | / | B宣布不行动（可能自动发出） | C |
|  |  | [B] |  | K,x1 |  | / | B回复考虑发动技能K，初始参数为x1 | C |
|  |  |  |  |  |  |  | 从Input得知是否还有需要的参数 |  |
| U3 | U2/4 | [B] |  | T1 | K,x1 | 有 | 告知B知晓考虑发动K；仍需要T1 | O |
| U4 | U3 | [B] |  | K,x1,y |  | / | 回复y，全部叠加回复 | C |
|  |  | [B] |  | 0 |  | / | 回复0则放弃行动，触发U1询问 |  |
| U5 | U2/4 | [\*] | B | K,x1,y |  | 有 | 告知所有人现在B完全发动，参数x1,y | C |
|  | C |  | B | K |  | 有 | 锁定技的发动格式 |  |
|  |  |  |  |  |  |  | Action阶段 |  |
| U7 | A/U8 | [A] | B | T1 | K,x2 | 有 | 仍然需要的参数 | O |
| U9 | A/U8 | [\*\A] | B |  | K,x2 | 有 | 等待完成操作，现有参数为x2 | C |
| U8 | U7 | [A] |  | K,x2,y2 |  | / | 回复结果为y2 | C |
| UA | A/U8 | [\*] | B | K,x2,y2 |  | 有 | 告知所有人发动K的最终效果 | C |
|  |  |  |  |  |  |  | 回复Action返回值（跳转值） |  |
| UB |  |  |  | 0 |  |  | 告知不可取消行动，必须响应 |  |
| UC |  | [\*] | B | 0 |  |  | 告知B主动取消响应 |  |

锁定技（无参数）：U5切入

铜钱镖：U1(JP,x)->U2->U5->Action->U7/9(T1)->U8->U7/9(C1)->U8-UB

试炼窟：U5->Action->U7/9(Z1,T1)->U8->...->UB

事件牌：U7/9(B0EV,Y2)->U8(0/1)->UB(0/42)

搜囊探宝：U1(JN,C1)->U2->U3(JN,42;Y1/Y2)->U4(1)->U5(JN,42,1)->Action

盗墓：U5->Action->U7/9(C1~n,T1)

鬼灵精：U1(JN,C1~n,T1)->U2(JN,4,3,2,12,9)->U5->Action->UB

醉仙望月步：U5->Action->U7/9(Y2：打怪/不打怪)->U8->UB->return "下一个流程";

技能1：可以弃一张牌跳过别人的事件牌阶段

U1(JP,x)->U2->U5->Action->UB->return R0EV.next();

Action：跳转指令，仅对R类进行定义

G类：同之前的流程，处理完一个就直接消失

R类：基础->RunQuad：要返回数值->为空则继续执行，否则空降JUMP

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| V0 | V1 | V2 | V3 |
| 询问 | 回复 | Reply?? | 告知等待 |

以下为输入需求规范化格式协议

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ta~b |  | 指定a-b名角色 |
| Ta |  | 指定a名角色 |
|  | (pApB) | 限定在A,B角色中选取 |
|  | ~~(D)~~ | ~~限定阵亡角色~~ |
|  | ~~(L)~~ | ~~无论阵亡或存活角色~~ |
|  | ~~(M1)~~ | ~~限定我方角色~~ |
|  | ~~(M2)~~ | ~~限定敌方角色~~ |
|  | ~~(H>a)~~ | ~~限定HP值大于a，小于等于类比~~ |
|  | ~~(Z)~~ | ~~限定濒死角色~~ |
|  | ~~(X1/2)~~ | ~~有/无手牌的角色~~ |
|  | ~~(X3/4)~~ | ~~有/无装备的角色~~ |
|  | ~~(X5/6)~~ | ~~有/无宠物的角色~~ |
| Ca~b |  | 选择a-b张手牌 |
| Ca |  | 选择a张手牌 |
| Ma |  | 选择a张怪物牌 |
| Za |  | 选择公共展示区a张牌 |
| Ya |  | 是非选择，a=2为No(0)/Yes(1) |
| X |  | 调整顺序 |
| S |  | 选择一方为相应对象 |
| ^ |  | 暂时为空，但是下一阶段没准还有 |
| #Text |  | 注释为Text文本，增加 |

HandleUMessage返回值状况：

0->非法，1->取消行动/非法输入，3->被终止行动/未完结，5->完结

イベント(G/E)

Saturday, February 23, 2013

16:29

属性代码：1，水；2，火；3，雷；4，风；5，土；6，阴；7，阳；8，物理；9，钦慕

阴伤害：踏云靴无效，隐蛊无效之伤害

阳伤害：定值，可完全抵御不可减少伤害数值

G类为游戏中触发的基础实践操作（典当）及初等效果（结算前，水系HP-3等）

同时发生者则以|符号进行分割，例如G0HQ,A,B,0,2|G0HQ,A,0,0,1|G0QZ,C,0,1

G0类在主进度中直接以CmdG形式明文调用，为效果

~~UG1,Gxxx为询问对应Gx情况下是否有技能发动之通讯专用头：~~

~~格式为UG1,G1HQ,A,B,C;K,T1;x,T2发给A，告知可行动人员及A可发动的技能或卡牌。~~

~~UG2,Gxxx为询问对应Gx情况下申请输入的状态~~

~~格式为UG2,G1HQ,K,p1,p2/UG2,G1HQ,0回复发动的技能或使用的卡牌。~~

~~G1类为G0基础效果执行前技能（例如水属性伤害免疫，伤害值额外+1等）~~

~~G2类为G0基础效果，原则上仅调用相应的E0基础效果~~

~~G3类为G0基础效果执行后诱发的新技能（例如“追打”“新-英姿”等涉及额外事件者）~~

~~G1类为询问对应G0情况下是否有技能发动之通讯专用头：~~

~~格式为G1HQ,A,B,C;K,T1;x,T2发给A，告知可行动人员及A可发动的技能或卡牌。~~

~~G2类为询问对应G0情况下申请输入的状态~~

~~格式为G2HQ,K,p1,p2/G2HQ,0形式回复一则发动的技能或使用的卡牌。~~

~~G3类为告知不完全输入，需继续输入~~

~~格式为G3HQ,1,A,K/G3HQ,0,K,x,y;T2回复等待或仍需要T2~~

~~G4类为回复当下的所有输入结果，当前仅技能~~

~~格式为G4HQ,K,x,y,z~~

~~G5类为告知该事件已经完全处理得当~~

~~格式为G5HQ,A,K,x,y，参数为公开参数或私人参数分别发送~~

~~G7类为锁定技独有效果~~

~~格式为G7HQ,A,K。相关人员A回复G2HQ,A,,^即可。~~

~~处理同优先级不同角色的技能时可能会有问题，作为预留项处置。~~

G0为普通类型；G1为无E类纯操作事件，UI更新交予更高级事件；G2为无数据操作纯生成E0类UI更新事件。

E0类为对应的直接效果，会传递给分线程进行VI更新。未注明则与基础类一致。

F0类为高权限效果，需要立即回复主线程收到F0信息，并剿灭其余还在运行的线程，

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 事件 | 代码 | 单参 | 复参 | 描述 | 二次调用 | E类衍生 |
| 得到/失去卡牌 | G0I/OT |  | A,n,x... | n张卡牌x...加入A的手牌/从A的区域失去 | OZ |  |
|  | E |  | A,0,n,x… | A得/失去n张牌x等，其余B可见 |  |  |
|  |  |  | A,1,n | A得/失去n张牌，其余B不可见具体内容 |  |  |
| 卡牌出牌堆 | G2IN | M | n | n张牌出堆 |  |  |
| 卡牌入弃牌堆 | G2ON | M | x | x牌入弃牌堆，M=0手牌，1怪物，2事件 |  |  |
| 卡牌出弃牌堆 | G2CN | M | n | n张牌出弃牌堆 |  |  |
| 卡牌出入公域 | G2RN |  | A,B,n,x… | n张牌x从A到B，为0则为展示的公域 |  |  |
| 获取手牌 | G0HQ | 0,A | B,0,n,x… | A从B明面获得卡牌x等，共n张 | IT,OT |  |
|  |  |  | B,1,n,x… | A从B暗面获得卡牌x等，共n张 | IT,OT | $,0,A,B,2 |
|  |  |  | B,2,n | A从B面暗随机获得n张手牌 | IT,OT |  |
|  | E | 0,A | B,0,n,x... | A从B明获得卡牌x |  |  |
|  |  |  | B,1,n | A从B暗获得n张卡牌 |  |  |
|  |  | 1,A | B | A获得B的所有牌 | IT,OT | $,0 |
|  |  | 2,A,0 | x | A明摸取牌x，非补牌（公域） | IT,IN |  |
|  |  | 2,A,1,n |  | A暗摸取n张牌，非补牌（开场） | IT,IN |  |
|  | E | 2,A | x | A摸得卡牌x |  |  |
|  |  | 3,A,n |  | A摸得n张牌 |  |  |
| 明弃卡牌 | G0QZ | A | x | A明弃卡牌x | OT |  |
| 弃置怪物牌 | G2QC |  | x | 怪物牌x等被弃置 |  |  |
| 牌堆补弃 | G0DH |  | A,Ty,n | Ty=0摸牌，Ty=1自由弃牌，Ty=2随机弃牌 | IT,OT,DI | HQ,2/QZ |
|  |  |  | A,3 | Ty=3弃掉所有牌 | OT,DI | QZ |
| 实际卡牌得失 | G1DI |  | A,Ty,n,x... | A已经Ty行为了n张牌x等，Ty=1通指弃牌 |  | 无 |
| 治疗/伤害 | G0I/OH |  | A,p,n | A受到n点治疗/伤害，p属性 | ZH |  |
|  | E |  | A,p,n,b | 当前HP=b,b=0进入濒死,n=b脱离濒死 |  |  |
| 濒死 | G0ZH |  | A | A濒死，可道具救活，否则转倾慕 | LV | 无 |
| 倾慕 | G0LV |  | A | A出现濒死状况，召唤倾慕，否则转阵亡 | OH,IH,ZW |  |
|  | E |  | A,n,B... | B等共n人向A成功发动倾慕 |  |  |
| 阵亡 | G0ZW |  | A | A阵亡结算，变身或退场等 | WN,OY,DH |  |
| 角色登场 | G0IY | 0/1,A,S |  | 以S登场，0=重置状态，1=同角色变身 | IZ,IC,9P,AK |  |
|  |  | 2,A,S,n |  | 2=加入，加入时HP=n |  |  |
| 角色离场 | G0OY |  | 0/1/2,A | 0=重置，1=同角变身，2=阵亡 | OZ,OC,9P,JM,QZ |  |
| 角色清空特殊 | G1LY | A |  | 清空支援者，NPC，标识等。 |  |  |
| 定身角色 | G0DS | A,0,n |  | A定身n回合（官方说法“横置”） |  |  |
|  |  | A,1 |  | A解除定身状态 |  |  |
| 置于/移除公域 | G1I/OU |  | x | 将M类型的x等置于/移除公域（物理操作） | IN,ON | 无 |
| 置于观星台 | G2FU | 0,C,n,A,B... | x | 牌x等置于观星台，AB等n人可见，n=0全可见 |  |  |
|  |  |  |  | C为操作者不重复显示，C=0则不存在此问题 |  |  |
|  |  | ~~1,m,A…~~ | ~~x~~ | ~~A为操作者不显示，其余均可见~~ |  |  |
|  |  | 2,A | x | A在自己范围内展示牌x（火攻向） |  |  |
|  |  | 3 |  | 关闭观星台 |  |  |
|  | E | 0 | x | 将n张牌置于观星台，本人可见 |  |  |
|  |  | 1,n |  | 将n张牌置于观星台，本人不可见 |  |  |
|  |  | 2,A | x | A在自己范围内展示牌x（火攻向） |  |  |
|  |  | 3 |  | 关闭观星台 |  |  |
|  |  | 4 | x | 将n张牌置于观星台，本人操作中（复盘用） |  |  |
| 移除观星台 | G2QU | 0,n,A,B... | x | 牌x等结束展示，AB等n人可见，n=0全可见 |  |  |
|  |  | 1 |  | 全部展示结束 |  |  |
|  | E | 0 | x | 卡牌x结束展示 |  |  |
|  |  | 1,n |  | n张牌结束展示 |  |  |
|  |  | 2 |  | 全部结束展示 |  |  |
| 使用卡牌 | G0CC | A,0,KN,x1,x2;TF |  | A合法将x1,x2作为牌名KN打出 | OT,ON |  |
|  |  | A,B,KN,x1,x2;TF |  | A合法将x1,x2作为牌名KN打出，将作用于B | OT,ON |  |
|  | E | A,0,KN,x1,x2 |  |  |  |  |
|  |  | A,B,KN,x1,x2 |  |  |  |  |
| 卡牌定的阶段 | G0CD | A,KN,x1,x2;TF |  | 询问冰心诀等，最终效果为指定目标 |  |  |
|  | E | A,KN,y,z |  | y及z为指定目标参数 |  |  |
| 卡牌生效阶段 | G0CE | A,0,KN,y,z;TF |  | 询问“帷幕”等，最终效果为生效 |  |  |
|  |  | A,1,KN,x;TF |  | 配饰牌询问时机，将x当做KN装备 |  |  |
|  | E | A,0,KN,y,z |  |  |  |  |
|  |  | A,1,KN,x |  |  |  |  |
| 卡牌无效化 | G2CL | A,B,KN,y,z |  | A宣告上一张B使用的卡牌KN无效 |  |  |
| 观看牌堆 | G0XZ | A,M,0/1,n |  | 看M堆n张牌，0=不可调整，1=可调整 | FU |  |
|  |  | A,M,1,n,m |  | M=1手牌，2怪物，3事件；保留m张 | FU |  |
|  |  | A,0,B |  | 观看B的手牌 |  |  |
|  | E | A,0,M,x,y |  | A观看M牌堆结果为x,y |  |  |
|  |  | A,1,M,n |  | A观看M牌堆n张牌，看不到结果 |  |  |
|  |  | A,2,M,y,x.. |  | A调整M牌堆顺序为y,x |  |  |
|  |  | A,3,M,b,a.. |  | A调整M牌堆排序为b,a，不见具体牌 |  |  |
|  |  | A,4,0 |  | A不调整了 |  |  |
|  |  | A,5,B,x,y |  | A观看B手牌结果为x,y |  |  |
|  |  | A,6,B |  | A观看B手牌 |  |  |
| 装备装备牌 | G0ZB | A,0 | x | A装备x，效果中涉及替换等操作 | OT,QZ,IZ |  |
|  |  | A,1,B | x | B将卡牌x装备给A，上同 |  |  |
|  |  | A,2/3/4 | x | A将x装备到额外盖牌/配饰/额外装备中 |  |  |
|  | E | A,0,M,x |  | 装备至M框，1武器，2防具，3额外盖牌 |  |  |
|  |  |  |  | 4佩戴，5额外装备，6秘宝 |  |  |
|  |  | A,1,B,M,x |  | 由B装备至A的M框 |  |  |
| 装备爆发/使用 | G0ZC | A,0,x,y...;TF |  | A合法使用已装备的x，持续效果，y为参数 | - |  |
|  |  | A,1,x,y...;TF |  | A合法使用已装备的x，爆发效果，y为参数 | ZK,OT,ON |  |
|  |  | A,2,x |  | A非特效爆发卡牌x |  |  |
|  |  | A,3/4,x,B,y…;TF |  | A为B使用装备x的持续/爆发效果，y为参数 |  |  |
|  | E | A,0,M,x,InTy | y | 持续效果中：不包括去掉相应装备 |  |  |
|  |  | A,1,M,x,InTy | y | 爆发效果中：不包括去掉相应装备 |  |  |
|  |  | A,3/4,M,x,B,ITy | y | M为装备类型 |  |  |
| 装备瞬时爆发 | G1ZK | 0,A,x |  | A的装备x因爆发而导致特效失效，稍后弃置 | OT,ON |  |
|  |  | 1 |  | 弃置待瞬时爆发的列表，清空 |  |  |
| 装备消耗展示 | G2ZU | 0,A,x |  | A的装备x爆发消耗弃置 |  |  |
|  |  | 1,A,x |  | A的装备x拟定爆发或进行装备 |  |  |
| 装备有无效化 | G1I/OZ | A,x,B,y… |  | A的x,y有效/无效，不论特效。装备加入时。 | ZS/ZL | 无 |
| 装备特效生效 | G0ZS/L |  | A,x | A的x生效/失效；如妨碍因素消除/产生时 |  |  |
| 战力增减 | G0I/OA | A,0/1/2,a |  | A基础/本场/临时战力增加/减少a点 | 9P |  |
|  |  | A,3 |  | A本场战力强制最大/小，即强制成功/失败 |  |  |
|  | E | A,Ty,a,b,c |  | 现在基础为b，临时为c |  |  |
|  |  | A,3 |  |  |  |  |
| 命中增减 | G0I/OX | A,0/1/2,a |  | A基础/本场/临时命中增加/减少a点 | 9P |  |
|  |  | A,3 |  | A本场命中强制最大/小，即强制命中/被闪避 |  |  |
|  | E | A,Ty,a,b,c |  | A 可为lumberjack（即怪物），代码加1000 |  |  |
|  |  | A,3 |  |  |  |  |
| 战力命中重置 | G0AX | 0/1,A |  | 清除A(0:临时+本场，1:临时)战力命中 |  |  |
|  | E | 0/1,A,a,b |  | 当前基础战力为a，命中为b |  |  |
| 怪物战力增加 | G0I/OB | x,a |  | x当前战力增加/减少a点 | 9P,WK |  |
|  | E | x,a,b |  | x当前数值为b |  |  |
| 怪物战力重置 | G0WB | x |  |  | WK |  |
|  | E | x,a |  | x当前数值为a |  |  |
| 更新战力池 | G09P | 0 |  | 判断是否命中，然后返回对应的灵力数值 |  | $,0/$,1 |
|  |  | 1 |  | 无需增加判断是否命中，返回对应数值 |  |  |
|  | E | 0,S,0/1,H,0/1 |  | S支援成(1)败(0)，H妨碍成(1)败(0) |  |  |
|  |  | 1,R,a,S,b |  | R方数值为a，S方数值为b |  |  |
| 战力池增减 | G0I/OP | R,a |  | R方增加/减少a点 | 9P |  |
| 是否可用战牌 | G0CZ | 0,A/1,A/2 |  | 0为禁止（因已用），1为解除，2全解 |  |  |
| 允许翻看怪物 | G1SG | 0 |  | 特殊技能卡牌导致事件，夹在执行是/否中 |  | 无 |
| 可获得宠物 | G0HC | 0,A,B,x,y |  | A通过战斗从B处获得宠物x,y，B=0牌堆 | HL,HD |  |
|  |  | 1,A,B,t,x |  | A非战斗方式从B处获得宠物x，B=0牌堆 |  |  |
|  |  |  |  | t=0:交换，t=1:选择替换，t=2:强制替换 |  |  |
|  |  | 2,A,B |  | A与B交换所有宠物，非战斗模式 |  |  |
| 实际接受宠物 | G0HD | 0,A,B,x |  | A实际通过战斗从B获得并接受了宠物x | WB,IC,WK |  |
|  |  | 1,A,B,x |  | A实际通过非战斗从B(=0自然)处获得了宠物x |  |  |
|  | E | A,B,x |  |  |  |  |
| 宠物爆发/使用 | G0HH | A,0/1,x,y…;TF |  | A召唤宠物x，持续/爆发效果，y为参数 | HK,HL |  |
|  | E0HH | A,0/1,x,InTy,y… |  | 持续/爆发效果中：不包括失去宠物 |  |  |
| 宠物瞬时爆发 | G1HK | 0,A,x |  | A的宠物x因爆发而导致特效失效，稍后弃置 | HL |  |
|  |  | 1 |  | A的宠物因瞬时爆发而被弃置 |  |  |
| 失去宠物 | G0HL | A,x |  | A失去宠物x（爆发，替换，消灭等） | WB,OC,WK |  |
| 装备消耗展示 | G2HU | A,x |  | A的宠物x拟定爆发或进行装备 |  |  |
| 宠物效果生效 | G0I/OC |  | 0/1,A,x | A的宠物x生效/失效；1：不重置宠物选项 |  | 无 |
|  | E | A,x |  |  |  |  |
| 战斗补牌 | G0HT | A,n |  | A通过战斗补牌n张 | DH | 无 |
| 弃牌阶段弃牌 | G0QR | A |  | A于弃牌阶段弃牌 | DH | 无 |
| 发动混战 | G0HZ | A,x |  | A预定发动混战，混战结果为x | IP,YM |  |
|  |  | A,0 |  | A不发动混战 |  |  |
|  | E | 0,A |  | 0=A不混战 |  |  |
|  |  | Ty,A,x |  | 1=出怪,2=普通NPC,3=倾慕NPC |  |  |
| 投掷骰子 | G0TT | A |  | A投掷骰子 |  |  |
|  | E | A,n |  | 结果为n |  |  |
| 立即跳转 | G0JM | xxxx |  | 立即跳转至x阶段 |  | F0JM |
| 宣告胜利 | G0WN | $ |  | $方直接胜利，$=0则为平局 |  | F0WN |
| 据宠物断胜负 | G1WJ | 0 |  |  | WN |  |
| 更新宠物比分 | G2WK |  | S,n | 更新当前宠物灵力比分状况：S方值为0 |  |  |
| 更新个人三围 | G2AK |  | A,h,hb,s,d | 通常仅用于加入，变身等非增减场景 |  |  |
| 帮手NPC得失 | G2O/IL |  | A,x | A得到/失去NPC |  |  |
| 标记物得失 | G0I/OJ |  | A,0,n | A的ROMUshort计数标记物数值增减n |  |  |
|  |  |  | A,1,n,x… | A的ROMPeople计数标记增加x |  |  |
|  |  |  | A,2,n,x… | A的ROMTargets标记增加n项x |  |  |
|  | E |  | A,0,n,b | 当前数值为b |  |  |
|  |  |  | A,1,x,n,y | 当前共有n项目，为y等（含x） |  |  |
| 展示卡牌 | G2SW |  | A,Ty,x… | A展示了卡牌x，Ty=0/1/2：手牌/怪物/事件 |  |  |
| 重置进度条 | G2AS |  | A | 响应结束，重置A进度条；0则全部重置 |  |  |
| 可拾取宠物 | G1JG | A | x | A可以顺序拾取宠物x等 |  |  |
| 宠物有无效化 | G0I/OE | A,B… |  | A和B宠物效果有效/无效。 | I/OC | 无 |
| 确定翻出牌 | G0YM |  | 0/1/2,x,A | 翻出x卡牌来源A；0=一怪，1=二怪，2=事件 |  |  |
| 得失技能 | G0I/OS | A,0/1 | JNay | A获得/失去技能，0为隐式，1为显式（技） |  |  |
| HP上限变化 | G0LH |  | 0/1,A,n | A上限增加-0/下降-1为n值 |  |  |
| 得失人偶标记 | G0I/OV | A,XJay |  | A增加人偶XJay |  |  |
| 放回卡牌 | G0PB | S | A,n,x… | A将n张卡牌放回S牌堆，0=手牌，1=怪，2=事 | OT |  |
|  | E | S | A,0,n,x… | 完整版 |  |  |
|  |  |  | A,1,n | 隐藏版 |  |  |
| 确认翻出卡牌 | G2YM | M,x,A |  | M类型牌x由A展示出，A=0牌堆，x=0为重置 |  |  |
|  |  |  |  | M=0一怪，1=混战，2=事件，3=NPC，4=角色 |  |  |
| 更新角色状态 | G2KI |  | M,A | 角色A处于状态，0=重置，1=回合者， |  |  |
|  |  |  |  | 2=支援成功，3=支援失败，4=号令状态 |  |  |
| 交换手牌 | G1XR | 0/2,A,B,m,n |  | A与B交换m至n张手牌，2=不可交回 | OT,DI |  |
|  |  | 1,m,n | A,B… | A,B等与牌堆交换m至n张手牌，n=0则全部 |  |  |
| 确认支援妨碍 | G2HS |  | M,A | M=0触发，M=1支援，M=2妨碍。A可=PT19 | 考虑与G2KI合并 |  |
| 顺序无尽旋转 | G0HR |  | 0/1,A | 0,0=重置，0,1=反转，1,A=设置为A |  |  |
|  | E |  | A | A=设置新状态，0=顺时针，1=逆时针 |  |  |
| 触发事件牌 | G1EV | A,0/1 |  | A触发事件牌，0=事件阶段/1=其它原因 |  |  |
| 主动触发技能 | G1CK | A,JN,Type |  | 强制触发A的JN(Type)技能 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

变动项目

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 102 | E0IJ | A,1,x,n,y | A,1,1,x,n,y |
|  |  | A,2,x | A,2,1,x,1,x |
|  | E0OJ | A,1,x,0 | A,1,1,x,0 |
|  |  | A,2,0 | A,2,0,0 |
|  | H09G | playerTars |  |

テーブル of G/E

Thursday, March 14, 2013

14:11

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | 9 |
| A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  | ● |  |  |  |
| B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| C |  |  | ● | ● | ● |  |  |  |  |  | ● | ● |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |
| D |  |  |  |  |  |  |  | ● | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |
| E |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |
| F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |
| G |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |
| H |  |  | ● | ● |  |  |  | ● |  |  | ● | ● |  |  |  |  | ● | ● |  | ● | ● |  |  |  |  | ● |  |
| I | ● | ● | ● |  | ● |  |  | ● |  | ● |  | ● |  | ● |  | ● |  |  | ● | ● | ● | ● |  | ● | ● | ● |  |
| J |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| L |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |
| M |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| N |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| O | ● | ● | ● |  | ● |  |  | ● |  | ● |  | ● |  | ● |  | ● |  |  | ● | ● | ● | ● |  | ● | ● | ● |  |
| P |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Q |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  | ● |  |  |  |  | ● |  |
| R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| S |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |
| T |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |
| U |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W |  | ● |  |  |  |  |  |  |  | ● | ● |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |
| Y |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Z |  | ● | ● |  |  |  |  | ● |  |  | ● | ● |  |  |  |  |  |  | ● |  | ● |  | ● |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ● |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ●G0 | ●G1 | ●G2 | ●F |

タイムアクシス

Saturday, March 16, 2013

13:36

默认使用卡牌优先级为0，基础事件为100.

触发型：询问一次，同优先级同事件

改变型：触发新事件，应予以不同优先级

改判型：可以反复发动，引发同情况同事件

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **G09P** | 40 | 越行之术 | 50 | 冰封玉碎(1) | 150 | 仙霞五奇(1) | 150 | 阵法(1) |  |  |
| **G0AX** | 50 | 入梦调(1) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0CC** | 180 | 弦歌问情(0) | 220 | 熔铸(1) |  |  |  |  |  |  |
| **G0CD** | 0 | 拒绝 | 0 | T冰心诀 | 50 | 敏感(5) | 50 | 炼药(5) | 60 | 讨价还价(0) |
| **G0CE** | 0 | T乾坤道袍 | 120 | 讨价还价(1) |  |  |  |  |  |  |
| **G0DH** | 40 | 醉仙望月(1) | 50 | M赤鬼王 | 60 | 千金(0) | 80 | M财神爷 | 90 | 鉴宝(0) |
| **G0DS** | 95 | 飞星逐月 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G1D1** | 120 | 山贼 | 140 | 鉴宝(1) | 150 | 千金(1) | 220 | 纵雨(1) |  |  |
| **G1EV** | 150 | 敏感(4) | 150 | 炼药(4) | 250 | 魔影纵(3) |  |  |  |  |
| **G0HD** | 120 | 梦蛇(0) | 120 | 丹青化五灵(0) | 130 | 关爱 | 135 | 侠义 | 140 | 摄灵法阵 |
| **G0HL** | 120 | 梦蛇·变身 | 120 | 丹青化五灵(1) |  |  |  |  |  |  |
| **G0HZ** | 180 | 霸气(1) | 190 | 烁暗之星 |  |  |  |  |  |  |
| **G0IC** | 80 | 妖王(0) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0IH** | 10 | T天蛇杖 | 120 | 魔君(1) |  |  |  |  |  |  |
| **G0IX** | 150 | 天河剑(1) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0IY** | 50 | M邪剑仙 | 90 | 梦傀儡(1) | 110 | 梦蛇(1) | 110 | 剑匣(2) | 110 | 结拜(2) |
|  | 110 | 灵音(2) | 120 | 女娲(1) | 120 | 妖王(2) | 120 | 表现欲(1) | 120 | 魔君(4) |
|  | 130 | 拂照(2) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G1IZ** | 120 | 气剑指(0) | 120 | 御剑术(0) | 120 | 玩剑诀(1) |  |  |  |  |
| **G1JG** | 10 | 剑神(1) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0JM** | 80 | 羊驼踏岳(3) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G1SG** | 0 | T洞冥宝镜 | 0 | 天循两仪(0) |  |  |  |  |  |  |
| **G0OC** | 80 | 妖王(1) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0OH** | -110 | T烟月神镜 | -100 | 灵音(0) | -75 | 千蛛碎影 | -70 | 返灵 | -60 | 义衅 |
|  | -55 | 幽垠之月 | -50 | T乾坤道袍 | -40 | 凝冰焚炎 | -20 | 灵光藻玉 | -18 | 潜龙濯(1) |
|  | -15 | M凤凰 | -10 | T龙魂战铠 | 0 | T隐蛊 | 0 | T踏云靴 | 70 | 雷屏 |
|  | 85 | T寿葫芦 | 85 | T傀儡虫 | 90 | 情蛊 | 92 | 仁厚 | 95 | 手下留情 |
|  | 95 | 娇俏可人 | 120 | 魔君(2) | 130 | 天罗地网罩 | 140 | 千峰岭 | 150 | 追打 |
| **G0OJ** | 80 | 雷灵(1) | 120 | 穹光破阵曲 |  |  |  |  |  |  |
| **G0OT** | 80 | 双剑(1) | 90 | 合成饰品(1) |  |  |  |  |  |  |
| **G0OX** | 150 | 天河剑(2) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0OY** | 60 | 羊驼踏岳(4) | 70 | 拂照(3) | 80 | 女娲(2) | 80 | 梦傀儡(2) | 80 | 魔君(3) |
|  | 80 | 锁魂(2) | 80 | 狂风寨(1) | 90 | 妖王(3) | 90 | 表现欲(2) | 110 | 结拜(2) |
|  | 180 | 锁魂(0) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G1OZ** | 70 | 气剑指(1) | 70 | 御剑术(1) | 70 | 玩剑诀(0) |  |  |  |  |
| **G0QR** | 0 | 剑匣(0) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0TT** | 110 | 不屈不挠 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0WB** | 110 | 神圣 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G1WJ** | 90 | 觉醒 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0XZ** | 140 | 浮香掠影 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0ZB** | 90 | 双剑(0) | 140 | 合成饰品(0) |  |  |  |  |  |  |
| **G0ZH** | 0 | 烹饪(0) | 0 | M彩依 | 0 | T灵葫仙丹 | 0 | T五彩霞衣 |  |  |
| **G0ZL** | 120 | M帝江兽(0) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0ZS** | 120 | M帝江兽(1) |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **G0ZW** | -10 | 生命献祭 | 90 | 妖王(4) | 150 | 梦缘 | 150 | 玉殇 | 160 | 千栗鬼噬 |
|  | 190 | 盗墓 | 295 | 万殇 | 340 | 底牌 | 350 | 梦傀儡(0) | 380 | 逆天阵(1) |
|  | 390 | 锁魂(0) |  |  |  |  |  |  |  |  |

オルキス

Wednesday, July 24, 2013

13:33

フライングゲット触发点：E0HQ,E0QZ,E0CC,E0ZB,E0HD,E0HL,E0ZU

标准オルキス：

理想状况：

清空状况：

禁行灰色设置！！

1. 内容过多的时候：9张？
2. 超时了，15s清除？
3. 过期两次以上的不同种事件/六次以上的同种事件。（好像很坑爹的样子……）
4. 卡牌类型变化的时候（目前暂时就是Eve）

オペレーティング

Saturday, March 9, 2013

20:12

|  |  |
| --- | --- |
| CZ01 | x |

CZ01

Occur:R#GR

Input:/C1(p) => Select(tux => tux.IsCZInvolve(1))

Valid:true

Action:Raise(G0QZ)->G0HQ(tux.GetCZInvolve(1))

CZ02

Occur:R#ZD

Input:

Valid:Monster2 != null & MonPiles.Count > 0

Action: Raise(G0SG)->U7(Y2)->1:放弃使用；2:执行混战->再翻一个，加战力/命中

狡猾:JN20201

Occur:R#Z7

Input:

Valid:

Action: Raise(G0SG)->U7(Y2)->1:放弃狡猾；2:执行狡猾->再翻一个，然后都进R#Z1

フリーズ

Sunday, March 17, 2013

11:57

Sina 第一位：0-involved但不可行动不需主动取消；1-involved需要主动取消

Sina 第二位：0-取消者滚动条提示消失；1-取消者滚动条不消失

Sina 第三位：0-正常模式；1-限定模式，仅Board.UseCardRound匹配者可使用

例子：00-, 01-R\*GR, 10-G1ZH, 11-R#ZD

R#GR：滚动条不消失+需要主动取消：11

G1ZH：滚动条不消失+不需要主动取消：10

R\*ZD：滚动条消失+需要主动取消：01  
R\*NP：滚动条消失+不需要主动取消：00（通常）

〇级：普通伤害

Ⅰ级：不定值伤害，不可进行数值差值调整

Ⅱ级：隐蛊无效伤害

Ⅲ级：特殊牌/手牌无效伤害

Ⅳ级：卡牌减免无效伤害

Ⅴ级：直接承受伤害，跳过所有伤害相关结算（含技能）

特别注明：

1. 钦慕导致的HP减少不视为伤害

UI Issue

Tuesday, March 19, 2013

23:57

クライアント

Tuesday, March 19, 2013

23:57

Board：

(a)MeCard：列出我的手牌

(g)Player：[方]角色；HP,STR,DEX；手牌数；装备武器，装备防具；特殊牌；指示物；武将特殊区域；宠物状况

(b)Board：当前怪物属性：属性，STR，AGL

(p)Piles：卡牌剩余：怪物牌剩余：事件牌剩余：

ひとり

Tuesday, June 25, 2013

23:27

观看面板是可以动的，浮于最上方，喵。

操作面板是固定的，在中部（兰花上方）喵。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Bag中(TOP) | 观看板中() | 操作面板中() |
| Active | 可Check，无蒙版，不可滑动 | 上下Check | - | 黄绿色蒙版 |
| Sound | 不可Check，无蒙版，不可滑动 | Check保留 |  | Check保留 |
| Lumberjack | 不可Check，灰蒙版，可滑动 |  | - | - |
| Piston | 不可Check，无蒙版，可滑动 | - | - |  |

Active中需要的元素：IsMouseOver, IsChecked

Sound中

Active：观看/操作面板中，选中为黄色mask

ActiveTop：手牌结构中，选中为向上突出

InActive：

Slide：操作面板中，

アニメーション

Monday, July 15, 2013

13:35

TYPE A：BAG->ORCHIS (CC,QZ,DH)

TYPE B： PLAYBORAD->ORCHIS (CC,QZ,DH)

TYPE C：CENTER->BAG (DH,从公共区那个叫啥？）

TYPE D：PLAYBOARD->ORCHIS (HQ)

TYPE E : DIRECTLY SHOW IN ORCHIS ([NEW])

TYPE F：

(TODO:NEW) - Show Eve/NMB/Dices

Appearance : R$EV, R$ZW, JN40401, 1-6(Dices)

ビジュアル アーキテクチャ

Saturday, October 26, 2013

22:26

ツールチップ

Tuesday, November 19, 2013

15:19

ヘーロー

赵灵儿 HP 7 战力 3 命中 4

双剑

您可同时装备两件武器，效果叠加。

梦蛇

敌方合计拥有3个或以上宠物时，您变身为赵灵儿（梦蛇），当前HP不变。

倾慕者：李逍遥

イベント

仙灵岛的邂逅

如果您使用男性角色，则补1张牌后扣1HP；若使用女性角色则弃掉防具，然后可选择一位男性角色，视为对其使用了1张【天雷破】。

Machine generated alternative text:
喊

モンスター

熔岩兽王 战力 10 闪避 2 BOSS

出场效果

全体角色HP-2。

宠物效果

主人战力+2。

胜利效果

主人战力+2。

失败效果

您与支援者HP各-2。

タキシード

偷盗

您抽取任意玩家的1张手牌。

五彩霞衣 防具

战力+1.

特效

爆发：装备后，您HP为0时，可丢弃五彩霞衣，复活并恢复2点HP。

冰心诀

任意玩家使用技牌、战牌、特殊牌时打出，可令当前打出的这张牌无效。

天罡战气

参战并命中时生效。本场战斗您的基础战力（含装备、宠物）加倍。

ＮＰＣ

苏媚 战力 2

袭击

您指定一名角色损失1点HP。

加入

您任选我方一名玩家弃掉全部手牌，之后选择我方一名玩家改用此角色，当前HP=弃掉的手牌数\*2。

ヒストリー

Friday, February 22, 2013

13:46

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏开始阶段 | Q-T011 |  |  |
| 回合开始阶段 | T021 | 0,A | A的回合开始 |
|  |  | 1,A | A的回合被跳过（横置） |
| 事件阶段 | T031 | 0 | 事件阶段开始，是否触发 |
|  | T032 | 0/1 | 不触发/触发 |
|  | T033 | x | 触发事件牌x，**嵌套事件内容** |
| 技牌阶段 | T041 | 0/1,A,K,x | 提示A可发动K，使用x |
|  | T042 | 0 | A宣告技牌阶段结束 |
|  |  | 1,K,y… | A发动技能K |
|  |  | 2,x… | A使用技牌x |
|  | T043 | A,0/1/2,K,y…/x… | 广播结果 |
| 技牌结束阶段 | T045 | 0/1,A,K |  |
|  | T046 | 0/1,K,x… | A宣告发动技能K |
|  | T047 | A,0/1,K,x… | 广播结果 |
| 战斗阶段 | T051 | 0 | 开始阶段确定是否打怪 |
|  | T052 | 0/1 | A回复不打怪/打怪 |
|  | T053 | 0/1 | 广播打怪决定 |
|  | T054 | B/C | B推荐B/C进行支援/妨碍 |
|  |  | A | B推荐不支援/妨碍 |
|  |  | 0 | B不发表意见 |
|  | T055 | B,B | 告知A群众意见为B两票 |
|  | T056 | B/0 | 决定B进行支援/妨碍/不参与 |
|  | T057 | $,B/0 | 广播$方支援者/妨碍者 |
|  | T059 | x | 怪物编号x，**嵌套出场效果** |
|  | T05B | 0/1,A,K | 询问技能（水魔兽合体等） |
|  | T05C | 0/1,K,x… | 回复，不发动/发动K，参x |
|  | T05D | A,0/1,K,x… | 广播不发动/A发动K |
| 战牌阶段 | T05F | A,0/1,K,x | 对A提示可发动K，使用x |
|  | T05G | 0 | A宣告不再使用战牌 |
|  |  | 1,K,y… | A发动技能K |
|  |  | 2,x… | A使用战牌x |
|  |  | 3 | 发动混战 |
|  |  | 4,$ | A宣告$战斗结束 |
|  | T05H | 0,A | 广播结果 |
|  |  | 1,A,K,y… |  |
|  |  | 2,A,x… |  |
|  |  | 3,x | 广播发动混战，新怪物为x |
|  |  | 4,$ | 广播$方战斗结束 |
|  | T05J | 0 | 战斗强制结束 |
|  |  | 1 | 触发方胜利 |
|  |  | 2 | 触发方失利 |
| NPC子阶段 | T05L | K | 询问A是否执行NPC效果 |
|  | T05M | 0 | A跳过NPC，等待下个怪 |
|  |  | 1,K | A执行效果K |
|  | T05N | 0/1,K | 广播A的决定 |
| 单战结束阶段 | T05P | 0/1,A,K | 询问技能（醉仙望月步等） |
|  | T05Q | 0/1,K,x… | A宣告发动技能K |
|  | T05R | A,0/1,K,x… | 广播结果 |
| 结算阶段 | T05T | 0/1,A,K | 询问技能（聚雷灵等） |
|  | T05U | 0/1,K,x… | A宣告发动技能K |
|  | T05V | A,0/1,K,x… | 广播结果 |
| 得宠阶段 | T05N | $,0,x | 告知$必须得宠x，不可拒绝 |
|  |  | $,1,x | 询问$是否选择得宠x |
|  |  | $,2,x | 告知$不可得宠x |
|  | T05O | 0/1 | Y/N |
|  | T05P | $,0/1,x | Y/N，得宠阶段 |
| 补牌阶段 |  |  |  |
| 回合结束阶段 |  |  |  |

这里的代码方面，奇数为下行，偶数均为上行，效果执行见S段

通常情况下1为广播询问技能/卡牌发动，2为相应角色回复，3为执行效果广播

蓝色为可反复循环过程

四元组结构[Quad-IP]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| IP+1 | [staff] | 0 | 告知开始阶段 |
|  | [staff] | 1,A,K,x;B,L | 询问A是否发动K，B是否发动L，其余通知等待 |
| IP+2 | [A] | 0 | A回复不发动任何技能 |
|  | [A] | 1,K,x… | A回复发动技能K，参数为x |
|  | [B] | 2 | B回复收到有关A的通知，不涉及的空消息 |
| IP+3 | [staff] | 0,A | 广播A不发动 |
|  | [staff] | 1,A,K,x… | 广播A发动技能K，参数为x |
| ~~IP+4~~ | ~~空缺~~ |  |  |

四元组结构[Quad-IP]，历史名词。奇数为下行，偶数为上行。

ts为当前时间戳，暂时由1开始逐个维护，UK3响应UK2时加1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| R#XX | [staff] | 0 | 告知阶段开始 |
| UK1,ts; | [B] | A,B,C;K,y;P,x | 告知B此阶段ABC活跃，B可执行K技能或使用卡牌x(P类) |
|  | [C] | A,B,C;K | 类似情况告知C。 |
| UK2,ts; | [B] | 0 | B宣布不行动 |
|  |  | K,x1,x2,x3 | B回复发动技能K，参数为x1,x2,x3 |
| UK3,ts+1; | [B] | 0,K,x,y;T1 | 告知B知道发动K，初始参数为x,y；仍需要T1 |
|  | [C] | 1,B,K | 告知C现在等待B技能的完全发动 |
| UK4,ts+1; | [B] | K,x,y,z | 截至目前B执行K所需要的参数 |
| UK5,ts+1; | [staff] | 0,B | 广播B不行动 |
|  |  | 1,B;K,x1 | 确认B发动K，更新公共参数x1。效果由G类执行。 |
|  |  | 1,B;x! | 确认B爆发卡牌x，暂不支持参数。效果由G类执行。 |
| UK7,ts; | [staff] | A,K | 广告A要发动锁定技能K了，A回复UK2,K,^即可。 |
| R#XX | [staff] | 1 | 告知阶段结束 |

**StoryBoard**

服务器开启

玩家{1}进入

玩家{2}进入

{0-2}：{1}存在

{0-1}：{2}进入

{0-All}：人齐了，开始吧

{0}：载入游戏数据：四大类型（人物，怪物，事件，手牌）

人物：XJ104，林月如，9，2，5…

事件：SJ101，仙灵岛的邂逅…

以及卡牌对应表：

事件：[1, SJ101], [2, SJ101], [3, SJ102]…

{All}：载入游戏数据：（同上）

{0-All}：座位

{0-1}：{1}可选的<14, 19>

{1-0}：{1}选了的

{0-All}：都选好了，告知选取状况

{0}：分派手牌，内部记录好结果[1,5,9][10,12,19]

{0-1}：手牌是[1][5][9]

{0-2}：手牌是[10][12][19]

{0}：{1}的回合开始阶段

{0}：{1}的事件牌阶段

{0-1}：翻牌么？

{0-All\1}：等待{1}决定是否翻牌

{1-0}：翻

{0-All}：翻了，查找出来第一张是[16]

{All}：收到翻出的卡牌[16]，显示效果

{0}：查找[1->SJ501->FuncSJ501()]，结果是{1}弃牌后摸2张牌

{0}：更新手牌结构[4,6][10,12,19]

{0-1}：更新手牌变化<[1]LostCard[1,5,9]><[1]GetCard[4,6]>

{0-All\1}：更新手牌变化<[1]LostCard[1,5,9]><[1]GetCard[\*2]>

{0-All}：{1}事件牌阶段结束，技牌阶段

{1}：装备【无尘剑】[4]

{1-0}:<{1}U[4]>

{0}：更新卡牌结构

{0-All}：<{1}U[4]>

{1}：对{2}使用【天雷破】[6]

{1-0}:<{1}U[4]{2}>

{0}: 收到，更新牌库结构，等待【冰心诀】响应（Timer计时）

{0-All}:<{1}U{4}{2}>？？？

{0}:超时无人响应，伤害成立，等待【隐蛊】响应

{0-All}:<{0}W{隐蛊响应}{1-2}2>

{0}:超时未响应，伤害成立，更新HP数值

{0-All}:<{0}{HP下降}2, 2>

{1-0}：技牌阶段结束

初始化建立对应列表：

SJ101

[SJ101, 2…]

Standard Piles : [EvenementCard: -{{Rank, Evenement}}- {1, SJ101}, {2, SJ101}…]

{0}<1, SJ101>

Lib中建立List[]

Discard Piles: [1, 2, 3, 4, 5] : EvenementCard

Standard Piles:[]

[1]->Evenment[SJ101]:仙灵岛邂逅

分发完毕

{0:1} 翻看事件？

{1:0} 是

{0} 调取事件牌堆顶元素:{8}

{0:1}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
| ~~获取手牌~~ | ~~G0HQ~~ | ~~A,B,0,n~~ |  | ~~A从B处获取n张牌，B=0为牌堆获取（个体）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,B,1,x…~~ |  | ~~A从B处获得卡牌x等（明面）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,B,2,x...~~ |  | ~~A从B处获得卡牌x等（暗面）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,B,3~~ |  | ~~A获得B的所有牌~~ |  |  |
|  |  | ~~A,0,4,n~~ |  | ~~A开场摸取n张牌，不触发G0DH/G0DI~~ |  |  |
|  | ~~E0HQ~~ | ~~A,B,0/1...~~ |  | ~~2事件触发E中的0或1~~ |  |  |
| ~~弃置手牌~~ | ~~G0QZ~~ | ~~A,0,n~~ |  | ~~A自由弃置n张牌（个体）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,1,n~~ |  | ~~A被动随机弃置n张牌（个体）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,2,x…~~ |  | ~~A明弃卡牌x~~ |  |  |
|  |  | ~~A,3~~ |  | ~~A弃掉所有牌~~ |  |  |
|  | ~~E0QZ~~ | ~~A,x…~~ |  |  |  |  |
| ~~失去卡牌~~ | ~~G0QY~~ | ~~0/2,A,x,y…~~ |  | ~~A失去卡牌等x，不触发E0QY，2不进入弃牌~~ | ~~/~~ |  |
|  |  | ~~1/3,A~~ |  | ~~A失去所有卡牌，3则不进入弃牌堆~~ | ~~/~~ |  |
| ~~牌堆补弃~~ | ~~G0DH~~ | ~~A,0,n,B,1,m~~ |  | ~~0=牌堆摸牌，1=自由弃牌，2=随机弃牌~~ | ~~E0HQ/QZ~~ |  |
| ~~实际得失卡牌~~ | ~~G0DI~~ | ~~A,0,m,x,y,B,1,n,z~~ |  | ~~A已获得m张牌x,y等，B已失去n张牌z等~~ | ~~/~~ |  |
| ~~受到治疗/伤害~~ | ~~G0I/OH~~ | ~~A,p,n,...~~ |  | ~~A受到n点治疗/伤害，p属性，三元组循环~~ |  |  |
|  | ~~E0I/OH~~ | ~~A,p,n,b,...~~ |  | ~~当前HP=b,b=0进入濒死,n=b脱离濒死~~ |  |  |
| ~~濒死~~ | ~~G0ZH~~ | ~~A,B~~ |  | ~~A,B濒死，最终效果转入阵亡~~ |  |  |
| ~~角色离场~~ | ~~G0YL~~ | ~~A~~ |  | ~~A离场~~ |  |  |
| ~~角色登场~~ | ~~G0YE~~ | ~~A,x~~ |  | ~~A以角色x登场~~ |  |  |
| ~~发动倾慕~~ | ~~G0LV~~ | ~~A,B~~ |  | ~~A,B出现濒死状况，召唤倾慕~~ |  |  |
|  | ~~E0LV~~ | ~~A,1,C,B,2,C,D~~ |  | ~~C向A；C与D向B发动了倾慕，A回复HP~~ |  |  |
| ~~阵亡~~ | ~~G0ZW~~ | ~~A~~ |  | ~~A阵亡结算，可变身，终彻底阵亡~~ |  |  |
| ~~宣告胜利~~ | ~~G0WN~~ | ~~$~~ |  | ~~$方直接胜利~~ |  |  |
| ~~定身角色~~ | ~~G0DS~~ | ~~A,0,n~~ |  | ~~A定身n回合（官方说法“横置”）~~ |  |  |
|  |  | ~~A,1~~ |  | ~~A解除定身状态~~ |  |  |
| ~~置于公共区域~~ | ~~G0FU~~ | ~~0,A,n~~ |  | ~~将A的n张牌置于公共域，A=0为牌堆~~ |  |  |
|  |  | ~~1,A,x…~~ |  | ~~将A的卡牌x置于公共区域~~ |  |  |
|  |  | ~~2,B,A~~ |  | ~~将A的所有牌置于仅B可见的公共域~~ |  |  |
|  | ~~E0FU~~ | ~~0,x…~~ |  | ~~牌x被A展示，结果仅B可见~~ |  |  |
|  |  | ~~1,A,n~~ |  | ~~n张牌被A展示，其余不可见~~ |  |  |
| ~~清理公共区域~~ | ~~G0QU~~ | ~~0~~ |  | ~~全部展示结束~~ |  |  |
|  |  | ~~1,A,x,y…~~ |  | ~~牌x,y结束A可见的展示状态，A=0全体可见~~ |  |  |
|  | ~~E0QU~~ | ~~0~~ |  |  |  |  |
|  |  | ~~1,x,y~~ |  | ~~牌x,y结束A可见的展示状态~~ |  |  |
|  |  | ~~2,n~~ |  | ~~n张牌结束可见~~ |  |  |
| ~~使用卡牌~~ | ~~G0CC~~ | ~~A,KN,x1,x2;TF~~ |  | ~~A合法将x1,x2作为牌名KN打出~~ |  |  |
|  | ~~E0CC~~ | ~~A,KN,x1,x2~~ |  |  |  |  |
| ~~卡牌定的阶段~~ | ~~G0CD~~ | ~~A,KN,x1,x2;TF~~ |  | ~~询问冰心诀等，最终效果为指定目标~~ |  |  |
|  | ~~E0CD~~ | ~~A,KN,y,z~~ |  | ~~y及z为指定目标参数~~ |  |  |
| ~~卡牌生效阶段~~ | ~~G0CE~~ | ~~A,KN,y,z;TF~~ |  | ~~询问“帷幕”等，最终效果为生效~~ |  |  |
|  | ~~E0CE~~ | ~~A,KN,y,z~~ |  |  |  |  |
| ~~卡牌无效化~~ | ~~G0CL~~ | ~~A,B,KN,y,z~~ |  | ~~A宣告上一张B使用的卡牌KN无效~~ |  |  |
|  | ~~E0CL~~ | ~~A,KN,y,z~~ |  | ~~宣告A以y,z作为牌名KN使用无效~~ |  |  |
| 观看牌堆 | G0XZ | A,0,M,n |  | 观看M牌堆n张牌，1手牌，2怪物，3事件 |  |  |
|  |  | A,1,B |  | 观看B的手牌 |  |  |
|  | E0XZ | A,0,M,x,y |  | A观看M牌堆结果为x,y |  |  |
|  |  | A,1,M,n |  | A观看M牌堆n张牌，看不到结果 |  |  |
|  |  | A,2,M,y,x.. |  | A调整M牌堆顺序为y,x |  |  |
|  |  | A,3,M,b,a.. |  | A调整M牌堆排序为b,a，不见具体牌 |  |  |
|  |  | A,4,0 |  | A不调整了 |  |  |
|  |  | A,5,B,x,y |  | A观看B手牌结果为x,y |  |  |
|  |  | A,6,B |  | A观看B手牌 |  |  |
| 装备装备牌 | G0ZB | A,0,x |  | A装备x，效果中涉及替换等操作 |  |  |
|  |  | A,1,B,x |  | B将卡牌x装备给A，上同 |  |  |
|  | E0ZB | A,M,x |  | 装备至M框，1武器，2防具，3额外 |  |  |
| 装备爆发/使用 | G0ZC | A,0,x,y...;TF |  | A合法使用已装备的x，持续效果，y为参数 |  |  |
|  |  | A,1,x,y...;TF |  | A合法使用已装备的x，爆发效果，y为参数 |  |  |
|  | E0ZC | A,0,M,x,InTy,y... |  | 持续效果中：不包括去掉相应装备 |  |  |
|  |  | A,1,M,x,InTy,y... |  | 爆发效果中：不包括去掉相应装备 |  |  |
| 装备有无效化 | G0I/OZ | A,x,B,y… |  | A的x,y有效/无效，不论特效。装备加入时。 | - |  |
| 装备特效生效 | G0ZS/L | A,x,B,y |  | A的x,y生效/失效；如妨碍因素消除/产生时 |  |  |
| 战力增减 | G0I/OA | A,0,a |  | A基础战力增加/减少a点 |  |  |
|  |  | A,1,a |  | A临时战力增加/减少a点 |  |  |
|  | E0I/OA | A,Ty,a,b,c |  | 现在基础为b，临时为c |  |  |
| 命中增减 | G0I/OX | A,0,a |  | A基础命中增加/减少a点 |  |  |
|  |  | A,1,a |  | A临时命中增加/减少a点，暂不触发 |  |  |
|  | E0I/OA | A,Ty,a,b,c |  |  |  |  |
| 战力命中重置 | G0AX | A |  | 清除A临时增加战力命中 |  |  |
|  | E0AX | A,a,b |  | 当前基础战力为a，命中为b |  |  |
| 怪物战力增加 | G0I/OB | x,a |  | x当前战力增加/减少a点 |  |  |
|  | E0I/OB | x,a,b |  | x当前数值为b |  |  |
| 怪物战力重置 | G0WB | x |  |  |  |  |
|  | E0WB | x,a |  | x当前数值为a |  |  |
| 更新战力池 | G09P | R,a,S,b |  | R方数值为a，S方数值为b |  |  |
| 战力池增减 | G0I/OP | R,a |  | R方增加/减少a点 |  |  |
|  |  | R,a,b |  | 现在为b |  |  |
| 是否可用战牌 | G0CZ | 0,A/1,A/2 |  | 0为禁止（因已用），1为解除，2全解 |  |  |
| 允许翻看怪物 | G0SG | 0 |  | 特殊技能卡牌导致事件，夹在执行是/否中 | / |  |
| 可获得宠物 | G0HC | 0,A,x,y |  | A通过战斗获得宠物x,y | / |  |
|  |  | 1,A,B,x |  | A非战斗方式从B处获得宠物x，B=0牌堆 | / |  |
| 实际接受宠物 | G0HD | 0,A,x |  | A实际通过战斗获得并接受了宠物x（单个） |  |  |
|  |  | 1,A,x |  | A实际通过非战斗获得了宠物x |  |  |
|  | E0HD | A,x |  |  |  |  |
| 宠物爆发/使用 | G0HH | A,0/1,x,y…;TF |  | A召唤宠物x，持续/爆发效果，y为参数 |  |  |
|  | E0HH | A,0/1,x,InTy,y… |  | 持续/爆发效果中：不包括失去宠物 |  |  |
| 宠物瞬时爆发 | G0HK | 0,A,x |  | A的宠物x因爆发而导致特效失效，稍后弃置 |  |  |
|  |  | 1 |  | A的宠物因瞬时爆发而被弃置 |  |  |
| 失去宠物 | G0HL | A,x |  | A失去宠物x（爆发，替换，消灭等） |  |  |
| 宠物效果生效 | G0I/OC | A,x |  | A的宠物x生效/失效 |  |  |
| 战斗补牌 | G0HT | A,n |  | A通过战斗补牌n张 | / |  |
| 弃牌阶段弃牌 | G0QR | A |  | A于弃牌阶段弃牌 | / |  |
| 发动混战 | G0HZ | A,x |  | A预定发动混战，混战结果为x |  |  |
|  |  | A,0 |  | A不发动混战 |  |  |

メモ

Saturday, March 02, 2013

17:00

* 1. 装备效果仍然视作爆发效果（；类结果，爆发结果在中Action显示？）
  2. 锁定技在两个监听时候优先处理
  3. 无输入模式先返回一个^作为占位符号，例如JN50502，应该是先宣布技能发动再指定对象

* 1. 混戰的時候，直接將NPC/怪物的靈力值加入靈力池，不追加計算。

R#Z0 -> 标记目标^，

R\*ZW -> 锁定支援者

R\*ZF -> 跳转回R#ZZ（事实取代R^ZZ）

G0OY(296)->行动人阵亡->跳转回R#ZZ（事实取代R^ED）

G0OY(295)->自己阵亡……->之后只要没停就去R#ED->记录状态强制转移态[R^ZZ,R^ED]->R#ED

BugReport：

Gingham 18：表征->姜爹HP-6，触发魔君灵力池+6;触发倾慕HP+1，再次触发魔君灵力池+5，导致灵力池共增加11点。[Solved @ Gingham 19]

金蟾鬼母等有出场效果被夺宠后，神圣失效（极有可能）——已修正，待查。已解决。

爆发装备再次失去的问题。——已修正，待查。[Senshuraku 19] 已解决。

秘宝引入造成H09G更新事宜。——发现于Eio 12，未解决。

龙葵爆发天仙玉露故障(E0ZC未兼容)。——发现于Eio 12，解决于Eio 19。

结萝分配阳属性伤害时，大丈夫？——提出于Eio 14，解决于Eio 19。

隐蛊                ->改为若自己也受伤则抵消自己 G0OH->TP01(Terminal)

灵葫仙丹        ->改为对一名濒死角色或者自己使用？

冰心诀                ->改为取消冰心诀（G0CL）

洞冥宝镜        ->效果同

傀儡虫                ->改为仅抵挡伤害有效，询问其它受伤角色

天仙玉露        ->改为强制补牌效果

净衣咒                ->改为取消冰心诀（G0CL）

神奇的使用流程……

G0CC->G0CD（在这里询问，仍然为冰心诀-10时机：如果被冰心诀响应则无事发生）->G0CE

A天雷破

询问B冰心诀/B净衣咒

B打出冰心诀（针对天雷破）

询问A净衣咒（针对冰心诀，直接抵消该冰心诀）

B冰心诀生效

A天雷破被抵消

询问B净衣咒（针对天雷破）

B打出净衣咒

询问A冰心诀/净衣咒（针对净衣咒，因此等效）

B视为使用了天雷破<0>

询问A冰心诀/净衣咒（针对天雷破<0>）

A打出净衣咒

询问B冰心诀/净衣咒（针对净衣咒）

B天雷破<0>生效，询问指定目标

A天雷破<1>生效，询问指定目标

[Senshuraku 24]

|  |
| --- |
| 幻月神剑① |
| T乾坤道袍① |
| 灵音② |
| T烟月神镜② |
| 千蛛碎影② |
| 返灵② |
| 义衅② |
| 幽垠之月③ |
| 凝冰焚炎③ |
| 灵光藻玉③ |
| M金翅凤凰③ |
| 龙魂战铠③ |
| 潜龙濯③ |
| T隐蛊③ |
| T踏云靴③ |
| 雷屏③ |
| T寿葫芦④ |
| T傀儡虫④ |
| 情蛊⑤ |
| 仁厚⑤ |
| 手下留情⑥ |
| 娇俏可人⑥ |
| 千峰岭⑦ |
| 追打⑦ |
| 天罗地网罩⑦ |

|  |  |
| --- | --- |
| A天雷破 | G0CC->G0CD,JP05 |
| 询问B冰心诀/B净衣咒 |  |
| B打出冰心诀（针对天雷破） | 这里直接カット了。。 |
| 询问A净衣咒（针对冰心诀，直接抵消该冰心诀） | G0CC->G0CD,TP01 |
| B冰心诀生效 | G0CC->G0CD,TP01 |
| A天雷破被抵消 | 这下可是真的カット了，跟A的原始天雷破没关系了。 |
| 询问B净衣咒（针对天雷破） | 但是这里还在处理G0CD,JP05的事件，这个已经没了啊。 |
| B打出净衣咒 | 采用G0CC,TPT3 |
| 询问A冰心诀/净衣咒（针对净衣咒，因此等效） | G0CC->G0CD,TPT3 |
| B视为使用了天雷破<0> | G0CE,TPT3->【MARK】G0CC,JP05,0 |
| 询问A冰心诀/净衣咒（针对天雷破<0>） | G0CD,JP05,0 |
| A打出净衣咒 | G0CC,TPT3 |
| 询问B冰心诀/净衣咒（针对净衣咒） | G0CD,JP05,0 |
| A净衣咒生效 | G0CE,TPT3->【是否需要记录JP05事件】G0CC,JP05,0 |
| B天雷破<0>生效，询问指定目标 | 从列表中找待执行者->G0CC |
| A天雷破<1>生效，询问指定目标 |  |

采用并查集处理寄生关系，形成链式依赖关系。（如咏圣调-隐蛊-惹人怜爱-天帝祭服绑定关系）

DIY CHAR

Friday, January 10, 2014

11:32

dict: G0IH:: <SKTriple>

occurTable: WQ02,0:: G0IH,190,5

WQ02,[JN60201]

基本原则（重申）：

一半数值除特殊说明外均为向下取整；

受到伤害除特殊说明外均为倾慕除外。

炎风 6 4 4 《倾慕者：盈月》 HL001

【神乌金翎】当您参战时，战牌阶段您可以弃置您所有的手牌，每有一种牌的类型您获得1枚「金翎」标记，上限为8个。每场战斗限一次。

【九天玄火】当您参战且命中，若有BOSS怪物参与 ，您可以弃掉所有的「金翎」标记（至少2枚），令我方战力额外增加n+2点，n为您的标记数。发动后您横置。

！【飞星逐月】当您处于已横置状态时再次被横置时，改为您解除横置状态。

！【烁暗之星】您须以下述行动代替您触发战斗中的混战：若混战结果的战力大于或等于本场战斗怪物战力值，本场战斗怪物立即弃置，您直接取胜并改为执行混战怪物的胜利效果或一项NPC效果（「加入」则HP最多为3）；否则，若混战为怪物牌则视同普通混战，NPC则直接弃置。

（神乌金翎和九天玄火为收集战意，并且在决定性的关键战役中爆发出惊人力量的能力，虽然神乌金翎其实是对应九阳真火的不过这里借指一下了；飞星逐月反映炎风身法高的特点，便于炎风多次发动『九天玄火』，同时对于『误闯神魔之隙』（获得蚩尤旗和伍阳的神匕），『画妖』（盈月），『冰麟』（息壤争夺战），『天罗地网罩』（萦玉）等定身效果均有一定克制和利用；烁暗之星为两把魔枪之一，善于利用妖魔本身的力量直接击杀相对较弱的怪物，但若敌人不强则发挥实力有限。）

杨岳 8 3 3 《倾慕者：叶风铃，月神》 HL002

【幻月神剑】当您剩余HP不足7时可令所有伤害值额外加半。若剩余HP不足3，则改为此伤害值额外加倍。发动后失去技能『胧妖之眼』。

【胧妖之眼】您参战时可在战斗开始时弃一名其他参战者1张手牌，试其类型该角色执行效果直至战斗结束：技牌，HP-1；战牌，战力减半；特殊牌，不能直接使用任何手牌；装备牌，立即使用该牌并HP+2。然后该角色补1张牌，您失去技能『幻月神剑』。

！【月之心】若您的队友全部阵亡退场，您须放弃所有手牌，补我方宠物战力和落后对方一半数量的手牌（不超过12张），从弃牌堆找一张战力不超过7的怪物牌直接成为您的宠物，并变身为拜月教主。

（『胧妖之眼』若对方补牌后因技能等缘故没有手牌，则不执行后续结果；可以与拜月教主共场，场上有拜月教主存活或被『锁魂』等时不可发动『月之心』）

杨泰 5 5 2 《倾慕者：无》 HL003

【幽垠之月】每当您受到伤害时，指定一名其他角色进行掷骰判定，然后您可弃n-m张手牌（m为掷骰结果的一半，n为您承受伤害的数值，m大于n时则不弃牌），将此伤害转移给该角色，然后该角色补m张牌。

【魔舞天轮】您的回合结束阶段，可令当前座次顺序在您在场时逆转，然后您的基础战力与命中交换。

！【千栗鬼噬】您阵亡后进行一次掷骰判定，若结果不为6，指定一名角色受到等同于您阵亡时手牌数、装备牌数和宠物数之和的伤害[Ⅲ]。

（幽垠之月为两把魔枪之一，对玩弄伤害数值的魔类有强大的杀伤能力。杨泰与重楼对决时便是卖出一个破绽利用幽垠之月造成了致命伤害；千栗鬼噬则是杨泰代表性的魔道邪咒，配合上杨岳会形成更加可怕的毁灭性伤害；魔舞天轮为杨泰在炼魔之渊脱困的绝技，基本复现了原技能，当敌人即将行动时将其反转为最后行动，在有特殊座位配合时形成连续打击或连续恢复以控制局势。）

叶风铃 7 2 5《倾慕者：杨岳》 HL004

【蹑行潜踪】您参与我方触发的战斗时，战斗开始阶段您可弃2张手牌，令怪物闪避-2且出场效果无效。  
【灵智真法】您参战时，您可声明不使用任意战牌，则本场战斗中，我方角色每使用一张牌且生效后，我方战力额外+1。发动后若我方战力未曾因此增加，战斗结束阶段您补1张牌。

！【月之殇】当您阵亡后，您可以令一名角色被月神附身（可取消掉此前的月神附身效果）。

（叶风铃实力一般，两个技能均为紫阳派基础招式，属于有一定收益的技能。主要贡献在于阵亡后为月神提供实体凭借。）

C月神 4 6 6 《倾慕者：场上任意一名女性》 HL005

！【月神之祈】附身后，您补3张牌并解除基础状态；当我方存活角色达到3名或更多时，取消月神的附身。

【冷月凄霜】回合结束阶段，您可以放弃我方装备区或宠物区内的1张牌，直到您的下个回合开始阶段，敌方所有角色回复HP无效（倾慕除外）。

【镜花水月】回合结束阶段，您可弃1张手牌并指定一名角色，直到您的下个回合开始阶段，该角色基础命中变为0并免疫自伤外所有伤害。

（附身规则：一名存活角色暂时失去所有技能以及相关标记物，特殊牌等；解除横置，已倾慕，宠物失效等状态，将角色更换为附身角色调整HP，战力和命中值为满值，并获得附身角色技能。当附身角色「阵亡」时，不执行阵亡补牌操作，该角色恢复为原角色，调整相关数值及技能（HP恢复为满值，技能若涉及到特殊标记等均视同该角色登场状态）。「锁魂」「盗墓」等涉及阵亡的技能均不被触发）

（NPC附身规则：为未附身时弃掉我方所有手牌，且弃牌数不少于2n+2张，n为当前我方存活角色数，令一名存活角色被附身）

赵玟 6 2 4 《倾慕者：无》 HL006

【妙法仁心】每次您弃置手牌或装备区的装备牌后，您可展示手牌堆顶1张牌，若非装备牌则您将其当做「仁心」装备。每当有角色HP增加时（倾慕除外），您可弃置1张「仁心」牌令所有HP增加的角色HP+1。

【慈航普渡】当有角色实际承受伤害后，您可令本回合内剩余的伤害值-1。若此伤害仅有2名或以上敌方角色承受，您补1张牌。每回合限一次。

盈月 8 1 4 《倾慕者：炎风》 HL007

【幻化卷轴】每有一张NPC牌进入弃牌堆，您可令我方至多2名角色共弃等同于该NPC战力数量的手牌，将其收为「魅心」。战斗中我方战力额外增加战力不少于5的「魅心」数量；若您参战则改为增加所有「魅心」数量。

【移形换影】由对方角色触发的事件牌翻出后，您可以令一名未横置的我方角色横置，如此做则丢弃此事件牌，重新翻取1张。每回合不得对同一我方角色反复发动。

【幻境猎手】当任意其它存活角色一次性弃置2张或更多牌时，您可以挑选其中1张收入您的手牌。若该角色为对方角色，则您需先交给其1张手牌。

萦玉 7 3 3 《倾慕者：无》 HL008

【天罗地网罩】当一次伤害实际造成后，您可以展示您至多2张手牌，指定一名非伤害来源的受到伤害的角色，令其选择一项：弃掉1张与您展示的手牌类型均不同的手牌并补1张牌；或补您展示牌数的牌然后被定身。

【天磬鸣】当您作为支援者或妨碍者时，战牌开始阶段您可以弃置1张非战牌，临时将支援者或妨碍者由自己更改为一名可参战的合理目标。

（设计契合：天罗地网罩可以令人无法动弹，原计划在峨眉山与仙门决战时由萦玉发动，然后炎月借助五阴神雷一举歼灭仙门。此妨害类技能对回合内强将有极大克制，但不一定生效。对炎风这全扩第一长期空手牌的角色基本上是必然发动成功，但是还真不好说是谁克制谁，事实上萦玉的背叛也只造成了短暂的危机，对于炎风吞并和增强在魔族内自身势力反而有助；如果萦玉不存二心，对炎风的辅佐还是极大的。天磬鸣为萦玉的天妖族绝学，可以灵巧闪避潜在的危险并给予敌人精准打击。）

---------

凌剑 8 4 3 HL009 《倾慕者：水菱晶》

【重劈】当其它角色使用灵葫仙丹、隐蛊或傀儡虫时，您可以弃置2张非特殊牌的手牌，如此做则该牌不生效并由您将其收入手牌。

【疾风】战牌阶段，您可以将任意1张手牌当做本回合您打出的上一张战牌使用，此牌不计入战牌使用次数。每场战斗限一次。

！【化幻镜石】任意角色回合阶段结束时，若您本回合使用及弃置的牌总数大于您当前的HP值，您变身为李剑灵。

水菱晶 7 3 3 《倾慕者：水刚》 HL010

！【灵水咒】当您在场时，我方角色手牌上限额外增加其宠物数；其补牌阶段前若没有手牌，则补牌数额外增加其宠物数。

【六龙阵】当您处于濒死状态时，您可以指定我方一名角色获得宠物「水菱晶」，然后强制阵亡退场。

————水菱晶 水 BOSS 6 6————

宠物效果：本宠物不能成为傀儡虫夺宠的目标。主人参战时，我方战力额外增加我方所有宠物属性数（水菱晶自身除外）。

水刚 9 2 6 《倾慕者：无》 HL011

！【惊弓】您参战时，战牌开始阶段结束后，所有参战未命中的角色弃置1张手牌，若无牌可弃则其HP-2；若敌方无人参战，则您获取敌方任意一名角色的一张手牌。

【空弦】任意角色触发战斗前，若您的手牌数不多于您的命中数值，您可以将您的所有手牌暂时移出游戏，然后将等同于移除手牌数的命中转化为战力。战斗结束阶段，您恢复相应数值，并收回这些手牌。

柳莺儿 5 3 4 《倾慕者：无》 HL012

【罡风盈索】您的技牌阶段，您可以自每名对方角色手中抽取1张手牌并将其任意分配给对方角色，每阶段限一次。

！【八方归元】您的回合结束阶段开始前，若您手牌已达到您的上限，则除您外全体玩家弃1张手牌，之后我方所有角色HP+1。

熊山君 11 1 6 《倾慕者：无》 HL013

！【熊虎之力】您在战斗开始阶段翻出一张未加入游戏的怪牌作为您的「熊虎」牌，本场战斗您的战力额外增加该怪牌战力的一半。若战斗开始阶段前，您的「熊虎」牌数量达到3张，则先将其全部弃置；您的基础命中数值始终减少您的「熊虎」牌闪避之和的一半。

！【镇卫】每当敌方角色放弃触发战斗时，您指定我方一人补2张牌。

摩翔 6 8 0 《倾慕者：无》 HL014

！【天魔封界】任何战牌对您无效。您可以典当战牌（补1张牌）。

！【倒逆乾坤】游戏结束统计双方宠物总战力时若您在场，且我方宠物战力和不低于对方8点，同时我方存活角色数量不少于对方存活角色数量，则改为我方获胜。

【大魔言咒】任意角色回合结束阶段，若我方宠物战力和达到30或更高，您可以声明发动此技能。如此做则该角色的下一个回合结束阶段后，若您在场，则游戏强制结束。

---------

C李剑灵 8 5 4 《倾慕者：王飞霞，怜儿》 HL015

！【战神诀】当您在场时，我方全体角色命中+1。

【亚时空法术】每当我方角色即将获得宠物或装备装备牌前，您可以将我方角色的至多2只宠物或2件装备放逐，视为移出游戏，然后您HP+1。游戏结束统计双方宠物总战力时若您在场，每张被放逐的牌为我方增加对应的战力数值（装备牌视为3点）。

王飞霞 6 3 2 《倾慕者：李剑灵》 HL016

！【仙霞阵术】您有专属的阵术牌，您登场和每个回合开始阶段须弃置当前阵术牌，重新选择一张阵术牌的效果。每弃置一张阵术牌，您命中+1。

【凡躯化圣灵】当您处于濒死阶段且对方有宠物，您可令您HP+n（n为已弃置的阵法牌张数），然后弃置您所有的阵法牌，您基础命中调整为4并获得技能『女娲』。每局游戏限一次。

————炎火阵/玄冰阵/闪雷阵/狂风阵/厚土阵——

我方火属性宠物额外获得「主人战力+1」的宠物效果；战斗中水属性怪物额外获得「闪避+1」的出场效果，雷属性怪物额外获得「闪避-1」的出场效果。（其余类比）

————天师符法阵——

所有角色的战牌均可当「天罡战气」使用。

————八门金锁阵——

所有角色的特殊牌均可当「傀儡虫」使用。

————诸葛七星阵——

所有角色的技牌均可当「五气朝元」使用。

怜儿 6 4 1 HL017 《倾慕者：无》

【问心水箭】技牌阶段，您可以弃1-2张手牌并指定对应数量的其它角色，令其选择一项：弃置1张与此牌之一类型相同的牌，或HP-1[水]。每阶段限一次。

！【雨恨云愁】每当有角色实际承受一次数值为1点的伤害后，您弃其中一人1张手牌，或您补1张牌；若此伤害为Ⅱ级及以上或被被降过级，则您额外令所有受到此1点伤害的角色HP-4[水]。

【诀别】当其他角色处于濒死阶段时，您可将您的所有手牌交给目标角色，令其HP增加您当前的HP数值，然后您HP降为0[Ⅰ]。

徐南松 10 4 2 HL018 《倾慕者：李忆如》

！【凝元劲】我方触发的战斗若胜利，战斗结束阶段您令一名妨碍者选择：令您选择一名我方参战者HP+2；或其HP减少双方最终战力差值一半。

！【五芒破邪阵】敌方触发的战斗若失败，且敌方宠物总战力高于我方，战斗结束阶段您令一名角色补n张牌：n为双方最终战力差值的一半，与双方宠物总战力差值的1/7中的较小值。

【毁天一剑】战牌阶段，您可爆发我方任意数量的宠物，令本场战斗中我方战力额外增加这些宠物战力与宠物数之和。本场战斗结束后您的基础战力变为0。每局游戏限一次。

孔绣 6 1 5 HL019 《倾慕者：指定场上一名男性》

！【噬心】您登场时获得5枚「噬心」标记。若您的回合开始阶段或回合结束阶段，该标记消耗完毕，您强制阵亡退场。

【回梦】您的技牌阶段，您可以弃置2枚「噬心」标记，获得一名男性角色的所有手牌。如此做则本回合内的下个补牌阶段前，您需将等同于对方手牌上限数量的手牌交给对方。每阶段限一次。

【扰心】当您支援或妨碍时，战牌阶段开始时，您可以弃置1枚「噬心」标记，指定一名其它男性参战者，本场战斗内您与该角色的战力数值始终相同。

魔剑客/伍阳 HL020 《倾慕者：无》

NPC：柒月，月柔霞，沈小蝶，朱璇玑，阮英扬……

怪物：小白龙(Agni)，浮游神(Aqua)，木桩(Staurn)，无相天妖(Aero)，雷刑(Thunder)……

使用规则：当一局游戏中从怪物牌堆翻出该属性的第五张怪物时，立即将其弃置并强制将其替换为此列对应属性的怪物。（第六张或更多者不受此影响）

浮游神 水 强 2 3

出场效果：浮游神战力额外增加其主人战力+主人宠物数（不含浮游神）的数值。

宠物效果：主人命中+1；主人触发的战斗强制以浮游神为本战怪物。

胜利效果：您可以弃置任意数量的手牌和装备牌，令一名其他角色补等量的牌。

失败效果：您与支援者中手牌与装备牌总数较多者，须弃置等同于两者手牌和装备牌数总和之差的手牌或装备牌，然后您HP-1。

木桩 土 弱 0 1

胜利效果：妨碍者HP-1；您将木桩收为宠物时，强制替换同属性宠物。

失败效果：您弃置所有手牌和装备牌，支援者HP-4。

雷刑 雷 强 9 4

宠物效果：主人在补牌阶段结束后执行一个额外的技牌阶段。

胜利效果：

失败效果：

----------------------

扬州迷局——月之篇 SJH03

您展示您的所有手牌，对方选择其中一张，令您使用，并改为对由对方指定的一人生效。

决战黄泉海——灵域桃源 SJH02

我方和敌方依次指定1名角色进行掷骰判定，并对其结果加上该角色宠物中的最高战力进行比较，胜者对负者造成n+1点伤害，n为双方宠物数差值。

唐门梦断——月之篇 SJH04

您须依照行动顺序交给每名存活角色一张手牌或您装备区内的牌。

夜叉狂化——炎之篇 SJH05

您HP减少场上其它存活角色的数量，然后依照行动顺序分别从该角色手牌或装备区内抽取一张牌。

仙灵岛惊变——宿命篇 SJH01

场上所有角色选择一项：展示您的所有手牌并且确认其中无特殊牌，或HP-2。

----------------------

青龙碧血玉 [秘宝] 您的回合开始阶段，可以将您装备区内的青龙碧血玉兑换为一件未使用的仙宝(甲)。仙宝(甲)进入弃牌堆后立即移出游戏。

仙宝(甲)列表

破军王戟 武器 战力-1，命中+3 ——炎之篇

蛟纹弓 武器 战力+3，命中-1 ——灵域桃源

幽旛魂锦 防具 免疫非属性伤害（自伤除外），属性伤害额外+2 ——月之篇

荡魔靴 防具 失去时指定一人HP-3[Ⅲ]，然后您补3张牌。从装备区进入任意角色手牌后，立即弃置之。 ——宿命篇

七宝琉璃花

爆发：立即补牌到手牌上限，回合结束阶段弃光。

Qis

Monday, February 4, 2013

21:17

* 1. 先天罡再饕餮？

|  |  |
| --- | --- |
| 先确定支援妨碍/先决定打怪？ | A:先决定打怪！ |

* 1. 先出场效果先狡猾？A:先狡猾，开始阶段技能
  2. 无牌的时候可以使用偷盗？
  3. 窥测天机的结果大家都能看到么？
  4. HP<死亡角色数时先发动盗墓？还是部分盗墓？一次性全获得还是一个一个分？

~~SJ103        (DEAD)~~

~~JN30601        (TUX)~~

~~属性10~~

~~JN60602 (清除Peoples！)~~

~~JN60701...        (IA/OA)~~

Test Inputs

Saturday, February 9, 2013

0:55

31

夏侯瑾轩

501

瑕

502

暮菖兰

503

姜承

504

龙溟

507

凌波

508

<3-0>H0RN,10006

<4-0>H0RN,10008

<5-0>H0RN,10010

<1-0>H0RN,10505

<2-0>H0RN,10004

<6-0>H0RN,10012

新的野望

Thursday, March 7, 2013

13:15

* 1. 关于跳过阶段：外面主线程跑H0ST前事件，然后新线程开跑RunRound()。跳过时则保存状态，杀掉线程，然后开启新的RunRound()。
  2. 关于额外回合：直接开启额外的RunRound()即可，注明跳出时机。
  3. 关于赐福技能：响应技（山贼）视作锁定发动，然后由队友进行响应。主动技则单独注明。（狡猾：洞冥宝镜）
  4. 关于基本操作：（典当，混战）均为主动发动。因此将其同样注入sk01中，以CZ打头。UI端处理方式有所不同。

Sunday, March 24, 2013

22:12

Pal5n Notes

Monday, December 23, 2013

11:30

人设（背景+性格）

Monday, December 23, 2013

11:31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 身份 | 性格 |
| (M1) | 【5岁.亲人之意外，瞒报：追求真相】 | 执着于真相，亲近于委托人，把玩人际关系（不应该具备，否则会成为迷局其中的支配者） |
|  | 【-18岁：XX学院“生徒”：长于侦查】 | 学院口号：成为梦想的橱窗【咳咳】，主流成长方向：儒学/武艺；主流活动：布道知识交流会/擂台赛 |
|  |  | 加入动机：追求真相，【学徒里面好像不招这种人吧……】 |
|  |  | 一开始明确作为陪练，逐渐找到特殊兴趣（偃术）以及观察力培训 |
|  |  | 【同学：M5->团队老大；M6->察言观色；M7->存在感稀薄；M8->受到孤立，精神分裂……】 |
|  |  | 在山门内外小有名气，但本人不在意名利，也不因此刻意靠拢或疏远任何人——认为关系干扰判断力 |
|  |  | 18岁卒业，举荐下加入官府【濮阳？鄢陵？小点的地方】担任刑侦员 |
|  | 【-21岁：官府刑侦员：执着于真相】 | 小有名气，善于敏锐捕捉细节/执着于真相，不刻意回避与他人关系 |
|  |  | 21岁时因【XX案件】——强行挖掘事实真相对当事者造成极大伤害，感觉与其它人理念不合，退出官府 |
|  | 【-22岁：民间神探】 | 接受民间委托，当前接受林未央申请调查夏孤临失踪案件 |
| (F1) | 【永远的21岁】 | 昏迷于零世界，逐渐建立世界观念——壹世界（山门世界）：建立世界能力位置，只知晓等读物能力 |
| 林未央 |  | ——关于山门和同门的概念【源自皇甫卓的沟通】 |
|  |  | ——关于父母和家人出身的概念，幼年记忆的创造【源自与同门师兄师姊们的交流衍化】 |
|  |  | ——不经意间触碰世界边界导致不可知论而再度形成昏迷状态【被长离剑—夏孤临的唤醒】 |
|  |  | ——康复后创造完整世界【长离剑灵的心愿：阻止皇甫卓登船/施恩于冰麟而形成拯救】 |
|  |  | 仙剑五前传[长离之力耗散 |
|  | 【世界对应关系】 | 仙剑五前传[皇甫卓出海罹难]->长离剑（夏初临）感知到林未央，请求拯救；林未央改变时间线， |
|  |  | 利用冰麟事件不让皇甫卓出海 |

故事线索

Monday, December 23, 2013

11:44

故事线索：

【序章——父亲】

第一章——失踪的定期船【大囧！】

第二章——白花恋诗

第三章——黑色导力器

终章——王都纷乱

世界起源线

Wednesday, January 1, 2014

0:06

W1世界——ズオ、シュアン一行出海，遭遇东海漩涡【シィアオ式？】，罹难；

对应：グリン感知到ウェイヤング的存在，试图拯救之。

ウェイヤング特质：

1. 本质具备（幼年）->感知物品，获取物化记忆；
2. 造梦能力->（实质上是チャンリー能力）

ウェイヤング经历：

1. 长期在零世界中昏迷
2. 意外接触到チャンリー剑鞘