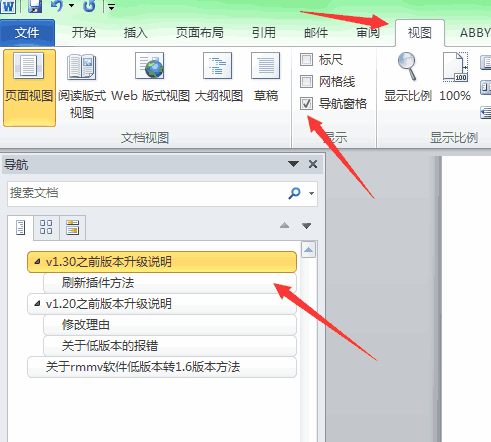
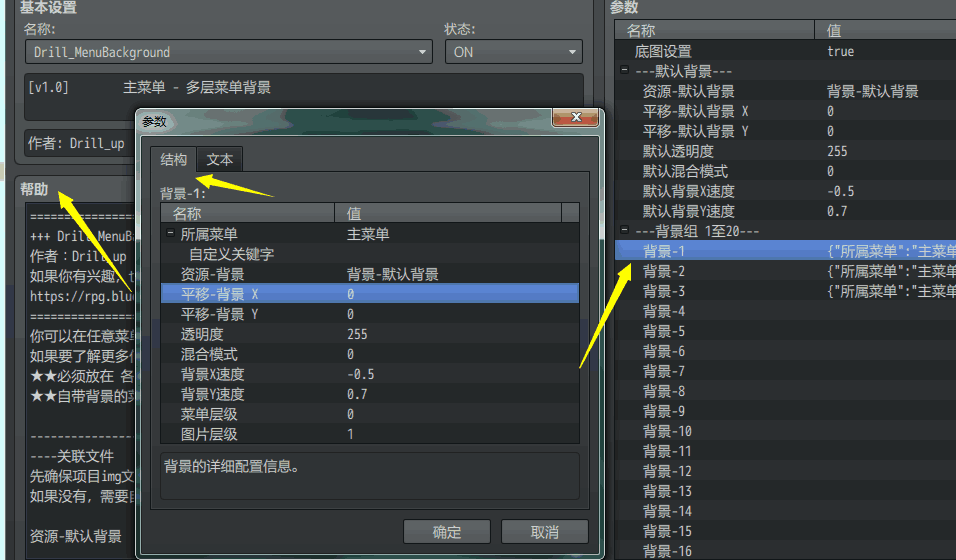
## 根据标题查看word方法

没有导航窗格，我写的word文档可能不方便查看。

这里，选择视图选项卡、点击导航窗格，你就可以看见旁边的导航标题了。



**强烈建议使用rmmv 软件1.5以上的软件版本。**如果你的软件版本过低，下面的**参数选择修改界面**你是看不见的，只能修改文本，也就是说配置起来会非常麻烦。



## V3.62之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_GlobalGameTimer [v1.3] 管理器 - 累计游戏计时器

Drill\_SpeedGear [v1.7] 管理器 - 变速齿轮

Drill\_PictureMouseHoverTrigger [v1.6] 图片 - 鼠标悬停触发图片

Drill\_VoiceInMessageCharacter [v1.3] 声音 - 对话文字响声

Drill\_MenuCursor [v1.3] 主菜单 - 多样式菜单指针

Drill\_EventText [v2.5] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_X\_EventTextTransparent [v1.5] 行走图 - 事件漂浮文字自动显现[扩展]

Drill\_CoreOfNumberArray [v1.3] 系统 - 变量数组核心

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.9] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_CoreOfEventManager [v1.2] 物体管理 - 事件管理核心

Drill\_EventDuplicator [v2.1] 物体管理 - 事件复制器

Drill\_EventForPlayer [v1.4] 物体管理 - 玩家的事件

Drill\_EventItemGenerator [v1.9] 物体管理 - 可拾取物生成器

Drill\_EventBufferTags [v1.3] 物体管理 - 事件的缓存标签

Drill\_EventBufferVariables [v1.3] 物体管理 - 事件的缓存变量值

Drill\_SceneGalleryC、D [v1.3] 面板 - 全自定义画廊C、D

Drill\_SceneSelfplateC、D [v2.4] 面板 - 全自定义信息面板C、D

Drill\_SceneSelfplateG、H [v1.9] 面板 - 全自定义信息面板G、H

统一修复所有漂浮文字插件，用自定义窗口皮肤时的文字变黑的问题：

Drill\_BattleFloatingPermanentText [v1.5] 战斗UI - 永久漂浮文字

Drill\_BattleFloatingTemporaryText [v1.5] 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingPermanentText [v1.6] 地图UI - 永久漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.6] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingMessage [v1.2] 地图UI - 临时漂浮消息

Drill\_GaugeFloatingTreasureHud [v1.2] 地图UI - 临时漂浮物品框

Drill\_GaugeFloatingTreasurePopup [v1.2] 地图UI - 临时漂浮物品信息

Drill\_GaugeFloatingVideoBarrage [v1.1] 地图UI - 临时漂浮视频弹幕

Drill\_MiniPlateForChar [v1.3] 鼠标 - 字符块的说明窗口

Drill\_MiniPlateForEvent [v2.2] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.9] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_MiniPlateForState [v2.7] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_X\_SceneShopDiscount [v1.4] 控件 - 商店节假日的折扣[扩展]

注意下面的插件改名了：

Drill\_CoreOfEventTags -> Drill\_EventBufferTags

（事件标签核心 -> 事件的缓存标签）

新编写了以下插件：

Drill\_EventBufferSwitches 物体管理 - 事件的缓存开关值

Drill\_EventBufferMarkers 物体管理 - 事件的缓存记号圈

## V3.61之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfBallistics [v2.3] 数学模型 - 弹道核心

Drill\_CoreOfDragAndAdsorb [v1.1] 数学模型 - 拖拽与吸附核心

Drill\_CoreOfPicture [v1.1] 图片 - 图片优化核心

Drill\_CoreOfPictureWithMouse [v1.1] 图片 - 图片与鼠标控制核心

Drill\_PictureMouseHoverTrigger [v1.5] 图片 - 鼠标悬停触发图片

Drill\_LayerStairArea [v1.6] 图块 - 侧边阶梯区域

Drill\_EventAutoTransparent [v1.5] 行走图 - 玩家接近自动透明化

Drill\_EventFrameLock [v1.5] 行走图 - 锁定帧

Drill\_X\_EventTextTransparent [v1.4] 行走图 - 事件漂浮文字自动显现[扩展]

Drill\_SceneMain [v1.8] 面板 - 全自定义主菜单面板

Drill\_SceneLimitedShop [v1.5] 面板 - 限量商店

Drill\_LayerGround [v2.6] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerCircle [v2.2] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v2.2] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerTiledGif [v1.9] 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_LayerCommandThread [v1.4] 地图 - 多线程

Drill\_BattleCommandThread [v1.1] 战斗 - 多线程

Drill\_BattleBackground [v2.2] 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle [v2.2] 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGif [v2.3] 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_BattleTiledGif [v1.7] 战斗 - 多层战斗平铺GIF

Drill\_HtmlDynamicSnapshotBackground [v1.2] 游戏窗体 - 天窗层的多层背景

Drill\_HtmlDynamicSnapshotCircle [v1.2] 游戏窗体 - 天窗层的多层魔法圈

Drill\_HtmlDynamicSnapshotSprite [v1.2] 游戏窗体 - 天窗层的多层动态快照

新编写了以下插件：

Drill\_PictureConditionBranch 图片 - 图片的分支条件

Drill\_CoreOfCutscenes 系统 - 动画转场核心

Drill\_BattleEncounterCutscenes 战斗 - 战斗界面的动画转场

Drill\_LayerTransferCutscenes 地图 - 场所移动的动画转场

Drill\_MenuMainCutscenes 主菜单 - 主菜单面板的动画转场

## V3.60之前版本升级说明

**这个版本主要对 行走图、图片 和 公共事件 三大插件类型进行了全面修改，建议将下面的插件全部更新为最新。**

以下插件更新了：

Drill\_WhenKeyboradTriggered [v1.1] 公共事件 - 键盘触发公共事件

Drill\_WhenPadTriggered [v1.1] 公共事件 - 手柄触发公共事件

Drill\_WhenMouseTriggered [v1.1] 公共事件 - 鼠标触发公共事件

Drill\_WhenTimerExpired [v1.3] 公共事件 - 时间计时器到零时

Drill\_WhenEncounterTroop [v1.4] 公共事件 - 遇敌时

Drill\_WhenEnterRegion [v1.4] 公共事件 - 出入区域时

Drill\_WhenItemCollected [v1.3] 公共事件 - 物品积累时

Drill\_OperateSecretCode [v1.7] 键盘 - 秘籍输入器

Drill\_PictureShortcut [v1.7] 图片 - 快捷变换操作

Drill\_PictureThumbtack [v1.3] 图片 - 图片图钉

Drill\_PictureIcon [v1.1] 图片 - 图标图片

Drill\_PictureSnapShot [v1.3] 图片 - 临时屏幕快照

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.8] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_PictureActionSequence [v1.5] 图片 - GIF动画序列

Drill\_PictureMouseHoverTrigger [v1.4] 图片 - 鼠标悬停触发图片

Drill\_PictureDraggable [v1.4] 图片 - 可拖拽的图片

Drill\_PictureAdsorptionSlot [v1.4] 图片 - 图片吸附槽

Drill\_CoreOfEventManager [v1.1] 物体管理 - 事件管理核心

Drill\_AnimationSnapShotEffect [v1.1] 动画 - 屏幕快照的眩晕效果

Drill\_PickThrow [v2.1] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_LayerStairArea [v1.5] 图块 - 侧边阶梯区域

Drill\_LayerUnidirectionalCliffArea [v1.1] 图块 - 单向斜坡区域

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.8] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_MiniPlateForEvent [v2.1] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_CoreOfEventFrame [v1.2] 行走图 - 行走图优化核心

Drill\_EventExtraShifting [v1.4] 行走图 - 额外位置偏移量

Drill\_LayerReverseReflection [v2.5] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v2.5] 行走图 - 图块同步镜像

注意以下插件改名了：

Drill\_PlayerTimerTiming -> Drill\_WhenTimerExpired

Drill\_PlayerEncounterTiming -> Drill\_WhenEncounterTroop

Drill\_PlayerRegionTiming -> Drill\_WhenEnterRegion

Drill\_PlayerItemCollectTiming -> Drill\_WhenItemCollected

（公共事件类插件都改成了Dril\_When…）

Drill\_SecretCode -> Drill\_OperateSecretCode

（秘籍输入器 加了 operate前缀）

Drill\_MouseTriggerPicture -> Drill\_PictureMouseHoverTrigger

（鼠标触发图片 -> 鼠标悬停触发图片）

Drill\_MouseDragPicture -> Drill\_PictureDraggable

（鼠标-可拖拽的图片 -> 图片-可拖拽的图片）

新编写了以下插件：

Drill\_BattleCommandThread 战斗 - 多线程

Drill\_CoreOfDragAndAdsorb 系统 - 拖拽与吸附控制核心

Drill\_CoreOfPicture 图片 - 图片优化核心

Drill\_CoreOfPictureWithMouse 图片 - 图片与鼠标控制核心

Drill\_PictureLayerAndZIndex 图片 - 层级与堆叠级

Drill\_CoreOfEventFrameWithMouse 行走图 - 行走图与鼠标控制核心

Drill\_EventFrameLayerAndZIndex 行走图 - 层级与堆叠级

## V3.51之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_MiniPlateForEvent [v2.0] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.7] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_MouseStrokeParticle [v1.2] 鼠标 - 划过时粒子效果

Drill\_EventUnificationOfMove [v1.1] 体积 - 一体化 & 移动

Drill\_RmmvCoreFix [v1.2] 系统 - rmmv核心漏洞修复

Drill\_LayerReverseReflection [v2.4] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v2.4] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_EventFrameNumber [v2.1] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_GlobalStorageManager [v1.4] 管理器 - 存档管理器

Drill\_CoreOfInput [v2.0] 系统 - 输入设备核心

Drill\_SecretCode [v1.7] 键盘 - 秘籍输入器

新编写了以下插件：

Drill\_EventKeyboradSwitch 物体 - 键盘响应开关

Drill\_EventPadSwitch 物体 - 手柄响应开关

Drill\_WhenKeyboradTriggered 公共事件 - 键盘触发公共事件

Drill\_WhenPadTriggered 公共事件 - 手柄触发公共事件

Drill\_WhenMouseTriggered 公共事件 - 鼠标触发公共事件

Drill\_OperateKeyboradConditionBranch 键盘 - 键盘的分支条件

Drill\_OperatePadConditionBranch 键盘 - 手柄的分支条件

Drill\_MouseConditionBranch 鼠标 - 鼠标的分支条件

## V3.50之前版本升级说明

**这个版本主要对 动画序列 和 开关大家族 两大插件集合进行了全面修改，建议统一将下面的插件都更新为最新。**

**另外，物体-独立开关 插件更新了底层结构，较大幅度优化了事件页卡顿的问题。并且添加了分支条件指令，能够编写A1、M1这些自定义的独立开关条件判断指令了。**

建议将动画序列插件**统一更新**：

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.7] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_PictureActionSequence [v1.4] 图片 - GIF动画序列

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.7] 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_EventActionSequence [v1.4] 行走图 - GIF动画序列

Drill\_EventActionSequenceAutomation [v1.4] 行走图 - GIF动画序列全标签播放

Drill\_EventActionSequenceBind [v1.2] 行走图 - GIF动画序列全绑定

建议将开关大家族插件**统一更新**：

Drill\_EventSelfSwitch [v1.8] 物体 - 独立开关

Drill\_EventPressureSwitch [v1.7] 物体 - 重力开关

Drill\_EventMutiSwitch [v1.4] 物体 - 计数开关

Drill\_EventStoppingSwitch [v1.1] 物体 - 制动开关

Drill\_EventSightSwitch [v1.1] 物体 - 镜头视野开关

Drill\_EventSequentialSwitch [v1.2] 物体 - 序列开关

Drill\_EventGatherSwitch [v1.1] 物体 - 聚集开关

Drill\_MouseTriggerEvent [v1.6] 鼠标 - 鼠标触发事件

以下插件更新了：

Drill\_DialogCharOuterBorder [v1.3] 窗口字符 - 描边效果

Drill\_DialogCharOuterGlow [v1.2] 窗口字符 - 外发光效果

Drill\_EventFrameNumber [v2.0] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EventExtraShifting [v1.3] 行走图 - 额外位置偏移量

Drill\_EventText [v2.4] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_X\_EventTextTransparent [v1.3] 行走图 - 事件漂浮文字自动显现[扩展]

Drill\_CoreOfMoveRoute [v2.1] 移动路线 - 移动路线核心

Drill\_MouseGridPointer [v1.3] 鼠标 - 网格指向标

Drill\_MouseDestination [v1.4] 鼠标 - 目的地指向标

Drill\_EventThrough [v1.5] 体积 - 事件穿透关系

Drill\_X\_ElementSkillImage [v1.4] 控件 - 技能块元素的背景图片[扩展]

Drill\_CoreOfGlobalSave [v1.2] 管理器 - 全局存储核心

Drill\_EventClosingTrigger [v1.2] 物体触发 - 固定区域 & 事件接近 & 条件触发

新编写了以下插件：

Drill\_PlayerFollowerManage 互动 - 玩家队员管理

Drill\_PlayerAllowMove 互动 - 允许操作玩家移动

Drill\_PlayerAllowTrigger 互动 - 允许操作玩家触发

Drill\_PlayerAllowEventMove 互动 - 允许操作事件移动

Drill\_PlayerAllowEventTrigger 互动 - 允许操作事件触发

Drill\_PlayerAllowTouchNonstop 互动 - 允许鼠标寻路不停止

Drill\_CoreOfConditionBranch 系统 - 分支条件核心

Drill\_EventMouseSwitch 物体 - 鼠标响应开关

Drill\_EventMouseHoverSwitch 物体 - 鼠标悬停响应开关

Drill\_EventUnificationOfDirection 体积 - 一体化 & 朝向

Drill\_EventUnificationOfMove 体积 - 一体化 & 移动

Drill\_EventUnificationOfTrigger 体积 - 一体化 & 触发

以下插件被废弃：

Drill\_EventUnification 体积 - 事件一体化

TDDP\_PlayerTouchPassage 物体 - 鼠标寻路不停止

## V3.40之前版本升级说明

**动画序列核心和输入设备核心的变动比较大，建议统一将下面的插件都更新为最新。**

以下插件更新了：

Drill\_GaugeFloatingMessage [v1.1] 地图UI - 临时漂浮消息

Drill\_SpeedGear [v1.6] 管理器 - 变速齿轮

Drill\_CoreOfInput [v1.9] 系统 - 输入设备核心

Drill\_SecretCode [v1.6] 键盘 - 秘籍输入器

Drill\_OperateKeys [v1.9] 键盘 - 键盘手柄按键修改器

Drill\_LayerCommandThread [v1.3] 地图 - 多线程

Drill\_PlayerTimerTiming [v1.2] 公共事件 - 时间计时器到零时

Drill\_LayerSlipperyTile [v1.4] 图块 - 物体滑行

Drill\_CoreOfParticle [v1.1] 系统 - 粒子核心

Drill\_MouseStrokeParticle [v1.1] 鼠标 - 划过时粒子效果

Drill\_GaugeFloatingBlastParticle [v1.1] 地图UI - 临时粒子小爆炸

Drill\_BattleFloatingBlastParticle [v1.1] 战斗UI - 临时粒子小爆炸

Drill\_AnimationBlastingParticle [v1.2] 动画 - 粒子小爆炸

Drill\_LayerParticle [v1.7] 地图 - 多层地图粒子

Drill\_BattleParticle [v1.1] 战斗 - 多层战斗粒子

Drill\_TitleParticle [v2.0] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_MenuParticle [v1.9] 主菜单 - 多层菜单粒子

Drill\_EventFrameParticle [v1.3] 行走图 - 多层行走图粒子

Drill\_AnimationParticle [v2.2] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.6] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.6] 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_PictureActionSequence [v1.3] 图片 - GIF动画序列

Drill\_EventActionSequence [v1.3] 行走图 - GIF动画序列

Drill\_EventActionSequenceAutomation [v1.3] 行走图 - GIF动画序列全标签播放

Drill\_EventActionSequenceBind [v1.1] 行走图 - GIF动画序列全绑定

新编写了以下插件：

Drill\_OperateKeyCommonEvent 键盘 - 按键触发公共事件

Drill\_DialogMessageFastSkip 窗口字符 - 对话加速键

### V3.34之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_HtmlDynamicSnapshotCircle [v1.1] 游戏窗体 - 天窗层的多层魔法圈

Drill\_HtmlDynamicSnapshotSprite [v1.1] 游戏窗体 - 天窗层的多层动态快照

Drill\_HtmlDynamicSnapshotBackground [v1.1] 游戏窗体 - 天窗层的多层背景

Drill\_LayerGround [v2.5] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerParticle [v1.6] 地图 - 多层地图粒子

Drill\_LayerCircle [v2.1] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v2.1] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerTiledGif [v1.8] 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_BattleBackground [v2.0] 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle [v2.0] 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGif [v2.0] 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_BattleTiledGif [v1.5] 战斗 - 多层战斗平铺GIF

Drill\_BattleVideo [v2.0] 战斗 - 多层战斗视频

Drill\_BattleCamera [v2.0] 战斗 - 活动战斗镜头

Drill\_PictureSnapShot [v1.2] 图片 - 临时屏幕快照

Drill\_MenuCursor [v1.2] 主菜单 - 多样式菜单指针

Drill\_MiniPlateForState [v2.6] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

新编写了以下插件：

Drill\_HtmlDynamicSnapshotSpaceWrench 游戏窗体 - 动态快照次元斩

Drill\_BattleParticle 战斗 - 多层战斗粒子

### V3.33之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfEventFrame [v1.1] 行走图 - 行走图优化核心

Drill\_MiniPlateForState [v2.5] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.9] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.5] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_MiniPlateForChar [v1.2] 鼠标 - 字符块的说明窗口

Drill\_LayerStairArea [v1.4] 图块 - 侧边阶梯区域

Drill\_LayerCamera [v2.3] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_PictureSnapShot [v1.1] 图片 - 临时屏幕快照

Drill\_PictureShatterEffect [v1.6] 图片 - 方块粉碎效果

新编写了以下插件：

Drill\_LayerUnidirectionalCliffArea 图块 - 单向斜坡区域

Drill\_AnimationSnapShotEffect 动画 - 屏幕快照的眩晕效果

Drill\_CoreOfDynamicSnapshot 游戏窗体 - 动态屏幕快照核心

Drill\_HtmlDynamicSnapshotBackground 游戏窗体 - 天窗层的多层背景

Drill\_HtmlDynamicSnapshotCircle 游戏窗体 - 天窗层的多层魔法圈

Drill\_HtmlDynamicSnapshotSprite 游戏窗体 - 天窗层的多层动态快照

### V3.32之前版本升级说明

注意，多层地图插件统一更新了底层结构，旧插件指令不再支持，需要手动换新。

行走图-事件漂浮文字和扩展插件 要整体更新。

以下插件更新了：

Drill\_EventText [v2.3] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_X\_EventTextBackground [v1.4] 行走图 - 事件漂浮文字的背景[扩展]

Drill\_X\_EventTextFilter [v1.2] 行走图-事件漂浮文字的滤镜效果[扩展]

Drill\_X\_EventTextLine [v1.1] 行走图 - 事件漂浮文字批注线[扩展]

Drill\_X\_EventTextTransparent [v1.2] 行走图 - 事件漂浮文字自动显现[扩展]

Drill\_CoreOfColor [v1.7] 窗口字符 - 颜色核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v2.1] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_CoreOfBallistics [v2.2] 系统 - 弹道核心

Drill\_LayerGround [v2.4] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerParticle [v1.5] 地图 - 多层地图粒子

Drill\_LayerCircle [v2.0] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v2.0] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerTiledGif [v1.7] 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_GaugeFloatingTreasurePopup [v1.1] 地图UI - 临时漂浮物品信息

Drill\_GaugeFloatingTreasureHud [v1.1] 地图UI - 临时漂浮物品框

### V3.31之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_BattleFloatingPermanentText [v1.4] 战斗UI – 永久漂浮文字

Drill\_BattleFloatingTemporaryText [v1.4] 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingPermanentText [v1.5] 地图UI – 永久漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.5] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_EventFrameNumber [v1.9] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_AnimationGif [v2.1] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_AnimationCircle [v2.1] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationSurround [v1.4] 动画 - 多层动画环绕球

Drill\_EventFrameGif [v1.2] 行走图 - 多层行走图GIF

Drill\_EventFrameCircle [v1.2] 行走图 - 多层行走图魔法圈

Drill\_EventFrameSurround [v1.2] 行走图 - 多层行走图环绕球

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v2.0] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_SceneLimitedShop [v1.4] 面板 - 限量商店

Drill\_ItemTextColor [v2.3] UI - 物品+技能文本颜色

新编写了以下插件：

Drill\_MouseStrokeParticle 鼠标 - 划过时粒子效果

Drill\_GaugeFloatingVideoBarrage 地图UI - 临时漂浮视频弹幕

Drill\_GaugeFloatingTreasurePopup 地图UI - 临时漂浮物品信息

Drill\_GaugeFloatingTreasureHud 地图UI - 临时漂浮物品框

Drill\_GaugeFloatingMessage 地图UI - 临时漂浮消息

Drill\_AssetsOfCurrency 管理器 - 货币素材库

Drill\_EventWait 物体 - 等待指令

Drill\_VoiceInformation 声音 - 声音数据获取器

## V3.30之前版本升级说明

**由于核心的变动比较大，建议统一将核心更新为最新。**

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfBallistics [v2.1] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.7] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_CoreOfString [v1.2] 系统 - 字符串核心

Drill\_CoreOfGaugeNumber [v1.5] 系统 - 参数数字核心

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.8] 窗口字符 - 窗口字符核心

Drill\_DialogTextBigImage [v1.3] 窗口字符 - 大图片字符

Drill\_EventAutoTransparent [v1.4] 行走图 - 玩家接近自动透明化

Drill\_AnimationParticle [v2.1] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_AnimationBlastingParticle [v1.1] 动画 - 粒子小爆炸

Drill\_EventFrameParticle [v1.2] 行走图 - 多层行走图粒子

Drill\_LayerParticle [v1.4] 地图 - 多层地图粒子

Drill\_MenuParticle [v1.8] 菜单 - 多层菜单粒子

Drill\_TitleParticle [v1.9] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_BattleFloatingPermanentText [v1.3] 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.4] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.6] 地图UI - 临时漂浮参数数字

Drill\_X\_GaugeForFloorDamage [v1.1] 图块 - 地形伤害漂浮数字[扩展]

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfParticle 系统 - 粒子核心

Drill\_GaugeFloatingBlastParticle 地图UI - 临时粒子小爆炸

Drill\_BattleFloatingBlastParticle 战斗UI - 临时粒子小爆炸

Drill\_BattleFloatingNum 战斗UI - 临时漂浮参数数字

### V3.21之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_MiniPlateForState [v2.4] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.7] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfGaugeNumber [v1.3] 系统 - 参数数字核心

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.7] 窗口字符 - 窗口字符核心

Drill\_CoreOfColor [v1.5] 窗口字符 - 颜色核心

Drill\_ActorTextColor [v2.0] UI - 角色文本颜色

Drill\_EnemyTextColor [v2.2] UI - 敌人文本颜色

Drill\_ItemTextColor [v2.2] UI - 物品+技能文本颜色

Drill\_EventFrameNumber [v1.8] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EnemySimpleHud [v1.5] 战斗UI - 简单生命框

新编写了以下插件：

暂无

## V3.20之前版本升级说明

注意，考虑到插件划分，下面的插件改名了：

多帧行走图插件：Drill\_EventFrame改名为Drill\_EventFrameNumber。

**注意，这次优化了所有插件的存储结构，支持 添加的新插件 在旧存档中不会报错。**

**因此大量插件（几乎是全部）都需要更新。**

以下插件更新了：

Drill\_EventActionSequence [v1.2] 行走图 - GIF动画序列

Drill\_EventActionSequenceAutomation [v1.2] 行走图 - GIF动画序列全自动播放

Drill\_EventText [v2.2] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_EventFrameNumber [v1.7] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EventFrameLock [v1.4] 行走图 - 锁定帧

Drill\_EventContinuedEffect [v1.8] 行走图 - 持续动作效果

Drill\_EventFadeInEffect [v1.8] 行走图 - 显现动作效果

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.8] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_LayerReverseReflection [v2.3] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v2.2] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_DialogSkin [v1.4] 对话框 - 对话框皮肤

Drill\_LayerCamera [v2.0] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_LayerDynamicMaskA、B [v1.3] 地图 - 地图动态遮罩板A、B

Drill\_PictureDynamicMaskA、B [v1.3] 图片 - 图片动态遮罩板A、B

Drill\_PictureShortcut [v1.6] 图片 - 快捷操作

Drill\_GlobalStorageManager [v1.3] 管理器 - 存档管理器

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfEventFrame 行走图 - 行走图优化核心

Drill\_EventActionSequenceBind 行走图 - GIF动画序列全绑定

Drill\_GaugeMapNameController 地图UI - 地图名控制器

### V3.12之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfGaugeNumber [v1.3] 系统 - 参数数字核心

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.6] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfInput [v1.7] 系统 - 输入设备核心

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.5] 窗口字符 - 窗口字符核心

Drill\_EventFrameCircle [v1.1] 行走图 - 多层行走图魔法圈

Drill\_EventFrameParticle [v1.1] 行走图 - 多层行走图粒子

Drill\_EventFrameGif [v1.1] 行走图 - 多层行走图GIF

Drill\_EventFrameSurround [v1.1] 行走图 - 多层行走图环绕球

Drill\_EventPressureSwitch [v1.6] 物体 - 重力开关

Drill\_EventPosition [v1.5] 物体 - 位置与位移

Drill\_EventRandomPoint [v1.2] 物体触发 - 固定区域 & 随机点

Drill\_EventDuplicator [v1.8] 物体管理 - 事件复制器

Drill\_VoiceInMessageCharacter [v1.1] 声音 - 对话文字响声

Drill\_DialogSkin [v1.3] 对话框 - 对话框皮肤

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.7] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.3] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_MiniPlateForState [v2.2] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

新编写了以下插件：

Drill\_AnimationBlastingParticle 动画 - 粒子小爆炸

Drill\_MiniPlateForChar 鼠标 - 字符块的说明窗口

### V3.11之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_EventText [v2.1] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_CoreOfBallistics [v2.0] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.6] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_DialogShatterEffect [v1.6] 对话框 - 方块粉碎效果

Drill\_AnimationCircle [v1.9] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationParticle [v1.9] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_AnimationGIF [v1.9] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_AnimationSurround [v1.2] 动画 - 多层动画环绕球

新编写了以下插件：

Drill\_EventFrameCircle 行走图 - 多层行走图魔法圈

Drill\_EventFrameParticle 行走图 - 多层行走图粒子

Drill\_EventFrameGif 行走图 - 多层行走图GIF

Drill\_EventFrameSurround 行走图 - 多层行走图环绕球

## V3.10之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.4] 窗口字符 - 窗口字符核心

Drill\_CoreOfInput [v1.6] 系统 - 输入设备核心

Drill\_EventText [v2.0] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_BattleCamera [v1.7] 战斗 - 活动战斗镜头

Drill\_BattleBackground [v1.7] 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle [v1.7] 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGIF [v1.7] 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_BattleTiledGif [v1.2] 战斗 - 多层战斗平铺GIF

Drill\_EnemySimpleHud [v1.3] 战斗UI - 简单生命框

Drill\_BattleFloatingTemporaryText [v1.2] 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_BattleFloatingPermanentText [v1.2] 战斗UI - 永久漂浮文字

Drill\_DialogChoiceButton [v1.1] 对话框 - 对话选项按钮组

Drill\_GaugeForBoss [v2.0] UI - 高级BOSS生命固定框

Drill\_GaugeForVariable [v2.2] UI - 高级变量固定框

Drill\_GaugeTimerHud [v1.1] UI - 时间计时器

Drill\_PictureThumbtack [v1.2] 图片 - 图片图钉

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.6] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MiniPlateForState [v2.1] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_MiniPlateForPicture [v1.2] 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_DialogCharContinuedEffect [v1.3] 窗口字符 - 字符块持续动作效果

Drill\_EventContinuedEffect [v1.7] 行走图 - 持续动作效果

Drill\_EventFadeInEffect [v1.7] 行走图 - 显现动作效果

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.7] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_PictureContinuedEffect [v1.5] 图片 - 持续动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect [v1.5] 图片 - 显现动作效果

Drill\_PictureFadeOutEffect [v1.5] 图片 - 消失动作效果

Drill\_PictureShortcut [v1.5] 图片 - 快捷操作

Drill\_LayerCamera [v1.9] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.5] 地图UI - 临时漂浮参数数字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.3] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingPermanentText [v1.3] 地图UI - 永久漂浮文字

Drill\_GaugeSimpleHud [v1.2] 地图UI - 简单生命框

新编写了以下插件：

Drill\_DialogMessageSpeed 窗口字符 - 对话文字速度

Drill\_VoiceInMessageCharacter 声音 - 对话文字响声

Drill\_EventSightSwitch 物体 - 镜头视野开关

Drill\_LayerCameraConsole 地图UI - 活动地图镜头控制台

Drill\_X\_EventTextTransparent 行走图 - 事件漂浮文字自动显现[扩展]

Drill\_X\_EventTextLine 行走图 - 事件漂浮文字批注线[扩展]

## V3.00之前版本升级说明

注意，插件添加了11个新的类型，用于分类，对大部分插件进行了重新分类。

**之前版本的分类：**

1.系统、2.战斗、3.单位、4.技能、5.战斗UI、6.地图、7.行走图、8.物体、9.物体触发、10.互动、11.地图UI、12.动画、13.UI、14.鼠标、15.对话框、16.图片、17.主菜单、18.面板、19.控件、20.标题

**新加的分类：**

21.管理器、22.游戏窗体、23.窗口字符、24. 声音、25.移动路线、26.图块、27.体积、28.物体管理、29.炸弹人、30.键盘、31.公共事件

以下插件更新了：

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.6] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_EventFadeInEffect [v1.6] 行走图 - 显现动作效果

Drill\_EventActionSequence [v1.1] 行走图 - GIF动画序列

Drill\_EventText [v1.9] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_X\_EventTextBackground [v1.3] 行走图 - 事件漂浮文字的背景[扩展]

Drill\_PictureFadeOutEffect [v1.4] 图片 - 消失动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect [v1.4] 图片 - 显现动作效果

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.2] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingPermanentText [v1.2] 地图UI - 永久漂浮文字

Drill\_BattleFloatingTemporaryText [v1.1] 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_BattleFloatingPermanentText [v1.1] 战斗UI - 永久漂浮文字

Drill\_RotateDirection [v1.3] 互动 - 原地转向能力

Drill\_WindowSkillElement [v1.6] 控件 - 技能窗口块元素

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.6] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_CoreOfBallistics [v1.9] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.6] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_BattleShatterEffect [v1.2] 战斗 - 方块粉碎效果

Drill\_LayerShatterEffect [v1.2] 地图 - 方块粉碎效果

Drill\_EventShatterEffect [v1.5] 行走图 - 方块粉碎效果

Drill\_DialogShatterEffect [v1.5] 对话框 - 方块粉碎效果

Drill\_PictureShatterEffect [v1.4] 图片 - 方块粉碎效果

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfEventManager 物体管理 - 事件管理核心

Drill\_DialogCharOuterBorder 窗口字符 - 描边效果

Drill\_DialogCharOuterGlow 窗口字符 - 外发光效果

### V2.92之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_PlayerRegionTiming [v1.1] 互动 - 出入区域公共事件

Drill\_PlayerEncounterTiming [v1.1] 互动 - 遇敌时公共事件

Drill\_CoreOfGaugeNumber [v1.2] 系统 - 参数数字核心

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.5] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfColor [v1.3] 系统 - 颜色核心

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.7] 系统 - 按钮组核心

Drill\_GaugeOfBufferTimeBar [v1.2] UI - 缓冲时间条

Drill\_GaugeOfBufferTimeNum [v1.2] UI - 缓冲时间数字

Drill\_GaugeForVariable [v2.1] UI - 高级变量固定框

Drill\_GaugeForBoss [v1.9] UI - 高级BOSS生命固定框

Drill\_WindowSkillElement [v1.5] 控件 - 技能窗口块元素

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.2] 对话框 - 窗口字符核心

Drill\_DialogCharContinuedEffect [v1.1] 对话框 - 字符块持续动作效果

Drill\_DialogOperator [v1.1] 对话框 - 对话框变形器

新编写了以下插件：

Drill\_GaugeTimerHud UI - 时间计时器

Drill\_PlayerItemCollectTiming 互动 - 物品积累公共事件

Drill\_PlayerTimerTiming 互动 - 时间计时器到零时公共事件

Drill\_DialogChoiceButton 对话框 - 对话选项按钮组

### V2.91之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfWindowCharacter [v1.1] 对话框 - 窗口字符核心

Drill\_DialogTextAlign [v1.4] 对话框 - 文本居中

Drill\_DialogSkinBackground [v1.1] 对话框 - 对话框背景

Drill\_DialogNameBox [v1.1] 对话框 - 姓名框窗口

Drill\_OperateKeys [v1.6] 互动 - 键盘手柄按键修改器

Drill\_TitleBootScene [v1.5] 标题 - 启动界面

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.6] 系统 - 按钮组核心

Drill\_BattleEventExtend [v1.1] 战斗 - 战斗时公共事件

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.9] 物体 - 移动路线核心

Drill\_EventFrame [v1.7] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EventText [v1.8] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.8] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_EventAutoTrigger [v2.1] 物体触发 - 固定区域&玩家接近&条件触发

新编写了以下插件：

Drill\_EventClosingTrigger 物体触发 - 固定区域 & 事件接近 & 条件触发

Drill\_PlayerEncounterTiming 互动 - 遇敌时公共事件

Drill\_PlayerRegionTiming 互动 - 出入区域公共事件

## V2.90之前版本升级说明

注意，该版本的**对话框类**的所有插件，都被大翻新，你需要留意部分 **窗口字符** 的格式可能会失效，需要替换成别的格式。

以下插件更新了：

Drill\_X\_SceneShopDiscount [v1.1] 控件 - 商店节假日的折扣[扩展]

Drill\_EventExtraShifting [v1.2] 行走图 - 额外位置偏移量

Drill\_EventAutoTransparent [v1.2] 行走图 - 玩家接近自动透明化

Drill\_EventText [v1.7] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_DialogSkin [v1.2] 对话框 - 对话框皮肤

Drill\_DialogShatterEffect [v1.4] 对话框 - 方块粉碎效果

Drill\_DialogFilter [v1.2] 对话框 - 滤镜效果

Drill\_DialogTextAlign [v1.3] 对话框 - 文本居中

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.5] 系统 - 按钮组核心

Drill\_SceneMain [v1.6] 面板 - 全自定义主菜单面板

Drill\_SceneLimitedShop [v1.3] 面板 - 限量商店

Drill\_RotateCard [v1.5] 控件 - 旋转卡牌

Drill\_X\_ItemImage [v1.5] 控件 - 物品+技能详细图片[扩展]

Drill\_EnemySimpleHud [v1.2] 战斗UI - 简单生命框

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.8] 物体 - 移动路线核心

Drill\_RouteCommandGroup [v1.1] 物体 - 移动路线指令集

Drill\_LayerGround [v2.1] 多层地图背景

Drill\_LayerParticle [v1.1] 多层地图粒子

Drill\_LayerCircle [v1.7] 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v1.7] 多层地图GIF

Drill\_LayerTiledGif [v1.4] 多层地图平铺GIF

Drill\_LayerParticleRain [v1.1] 多层地图数字雨

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfWindowCharacter 对话框 - 窗口字符核心

Drill\_DialogNameBox 对话框 - 姓名框窗口

Drill\_DialogFontFace 对话框 - 字体管理器

Drill\_DialogOperator 对话框 - 对话框变形器

Drill\_DialogCharContinuedEffect 对话框 - 字符块持续动作效果

Drill\_RouteAlongTheWall 物体 - 贴墙移动路线

### V2.83之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.7] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_EventAutoTrigger [v2.0] 物体触发 - 固定区域&玩家接近&条件触发

Drill\_DialogSkin [v1.1] 对话框 - 对话框皮肤

Drill\_EventAutoTransparent [v1.1] 行走图 - 玩家接近自动透明化

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.4] 地图UI - 临时漂浮参数数字

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.4] 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_AnimationParticle [v1.8] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_AnimationGIF [v1.7] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_AnimationCircle [v1.7] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationSurround [v1.1] 动画 - 多层动画环绕球

Drill\_GlobalStorageManager [v1.1] 系统 - 存档管理器

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.4] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfGaugeNumber [v1.1] 系统 - 参数数字核心

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.5] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_EventFadeInEffect [v1.5] 行走图 - 显现动作效果

Drill\_EventContinuedEffect [v1.6] 行走图 - 持续动作效果

Drill\_PictureFadeOutEffect [v1.3] 图片 – 消失动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect [v1.3] 图片 – 显现动作效果

Drill\_PictureContinuedEffect [v1.4] 图片 – 持续动作效果

新编写了以下插件：

Drill\_LayerParticleRain 地图 - 多层地图数字雨

Drill\_LayerDamageFloor 物体 - 地形伤害与地形治愈

Drill\_X\_GaugeForFloorDamage 地图UI - 地形伤害漂浮数字[扩展]

### V2.82之前版本升级说明

注意，所有 移动路线指令 的插件更新了，由于考虑到性能优化，游戏中部分**旧的移动路线指令需要修改翻新**：

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.7] 物体 - 移动路线核心

Drill\_MoveSpeed [v1.8] 物体 - 移动速度

Drill\_EventJump [v1.2] 物体 - 事件跳跃

Drill\_BombCore [v1.6] 炸弹人 - 游戏核心

更新了 插件信息查看器 部分内容。

以下插件更新了：

Drill\_LayerIllumination [v1.8] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_ActorTextColor [v1.8] UI - 角色文本颜色

Drill\_EventKeepMoving [v1.2] 物体 - 镜头外事件保持移动

Drill\_AnimationCircle [v1.6] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationParticle [v1.7] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_AnimationGIF [v1.6] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_EventBufferVariables [v1.1] 物体 - 事件缓存变量

Drill\_EventPressureSwitch [v1.5] 物体 - 重力开关

Drill\_EventThrough [v1.3] 物体 - 事件穿透关系

Drill\_PickThrow [v1.8] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_EventFrame [v1.6] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EventRandomPoint [v1.1] 物体触发 - 固定区域 & 随机点

新编写了以下插件：

Drill\_RouteCommandGroup 物体 - 移动路线指令集

Drill\_EventStoppingSwitch 物体 - 制动开关

Drill\_EventDirection 物体 - 事件转向

Drill\_GlobalTestManager 系统 - 调试管理器

### V2.81之前版本升级说明

编写了小工具：**插件信息查看器v1.00**。

编写了小加密工具：**静态文件秘钥生成器v1.0** 。

以下插件更新了：

Drill\_MenuParticle [v1.6] 主菜单 - 多层菜单粒子

Drill\_MenuBackground [v1.6] 主菜单 - 多层菜单背景

Drill\_MenuTiledGif [v1.1] 主菜单 - 多层菜单平铺GIF

Drill\_TitleParticle [v1.8] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_TitleBackground [v1.8] 标题 - 多层标题背景

Drill\_TitleTiledGif [v1.3] 标题 - 多层标题平铺GIF

Drill\_LayerGround [v2.0] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerTiledGif [v1.3] 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_EventIcon [v1.2] 行走图 - 图标行走图

Drill\_PictureShortcut [v1.3] 图片 - 快捷操作

新编写了以下插件：

Drill\_GlobalStaticFileChecker 系统 - 静态文件密钥校验器

Drill\_LayerParticle 地图 - 多层地图粒子

Drill\_EventDynamicMaskA、B 行走图 - 行走图动态遮罩板A、B

Drill\_PictureIcon 图片 - 图标图片

## V2.80之前版本升级说明

**注意，所有drill的动画类插件底层重做，新插件会丢弃旧版本插件配置的数据，你必须备份工程然后配置。**

**注意，所有drill的全局存储插件底层重做，新插件会丢弃旧版本插件的全局存储数据，你必须备份工程然后更新插件。**

以下插件更新了：

Drill\_EventAutoTrigger [v1.9] 物体触发 - 固定区域 & 玩家接近 & 条件触发

Drill\_AnimationCircle [v1.5] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationParticle [v1.5] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_AnimationGif [v1.5] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_AnimationInParallel [v1.4] 动画 - 并行战斗动画

Drill\_AnimationInSkill [v1.4] 动画 - 并行动画绑定于技能

Drill\_AnimationInState [v1.4] 动画 - 并行动画绑定于状态

Drill\_AnimationSkillSettings [v1.1] 动画 - 技能动画设置

Drill\_SceneSelfplateA、B [v2.4] 面板 - 全自定义信息面板A、B

Drill\_SceneSelfplateC、D [v2.1] 面板 - 全自定义信息面板C、D

Drill\_SceneSelfplateG、H [v1.6] 面板 - 全自定义信息面板G、H

Drill\_SceneSelfplateI、J [v1.4] 面板 - 全自定义信息面板I、J

Drill\_SceneSelfplateM、N [v1.2] 面板 - 全自定义信息面板M、N

Drill\_SceneGalleryA、B [v1.1] 面板 - 全自定义画廊A、B

Drill\_SceneGalleryC、D [v1.1] 面板 - 全自定义画廊C、D

Drill\_GlobalVariable [v1.2] 系统 – 跨存档的变量

Drill\_HtmlWindowTitle [v1.1] 系统 – 游戏窗体标题修改

Drill\_TitleBackground [v1.7] 标题 – 多层标题背景

Drill\_TitleCircle [v1.7] 标题 – 多层标题魔法圈

Drill\_TitleParticles [v1.7] 标题 – 多层标题粒子

Drill\_TitleGif [v1.7] 标题 – 多层标题gif

Drill\_TitleTiledGif [v1.2] 标题 – 多层标题平铺GIF

Drill\_TitleVideo [v1.7] 标题 – 多层标题视频

Drill\_TitleScene [v1.6] 标题 – 全自定义标题界面

Drill\_MoveSpeed [v1.7] 物体 - 移动速度

Drill\_EventUnification [v1.4] 物体 - 事件一体化

Drill\_PictureFilter [v1.5] 图片 - 滤镜效果

Drill\_CoreOfDynamicMask [v1.1] 系统 - 动态遮罩核心

Drill\_CoreOfString [v1.1] 系统 - 字符串核心

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.3] 系统 - 参数条核心

Drill\_LayerDynamicMaskA、B [v1.1] 地图 - 地图动态遮罩板A、B

Drill\_GaugeForVariable [v2.0] UI - 高级变量固定框

Drill\_GaugeForBoss [v1.8] UI - 高级BOSS生命固定框

Drill\_ActorPortraiture [v1.5] 战斗UI - 角色肖像

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.3] 战斗UI - 高级角色肖像

新编写了以下插件：

Drill\_LayerWallBlock 物体 - 墙壁阻塞器

Drill\_CoreOfGlobalSave 系统 - 全局存储核心

Drill\_AnimationSurround 动画 - 多层动画环绕球

Drill\_PictureDynamicMaskA、B 图片 - 图片动态遮罩板A、B

### V2.72之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_LayerCommandThread [v1.1] 地图 - 多线程

Drill\_TitleBackground [v1.6] 标题 - 多层标题背景

Drill\_TitleCircle [v1.6] 标题 - 多层标题魔法圈

Drill\_TitleGif [v1.6] 标题 - 多层标题GIF

Drill\_TitleParticle [v1.6] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_TitleTiledGif [v1.1] 标题 - 多层标题平铺GIF

Drill\_CoreOfColor [v1.2] 系统 - 颜色核心

Drill\_EnemyTextColor [v2.0] UI - 敌人文本颜色

Drill\_ActorTextColor [v1.6] UI - 角色文本颜色

Drill\_CoreOfFilter [v1.2] 系统 - 滤镜核心

Drill\_LayerFilter [v1.2] 地图 - 滤镜效果

Drill\_BattleFilter [v1.2] 战斗 - 滤镜效果

Drill\_PictureFilter [v1.4] 图片 - 滤镜效果

Drill\_LayerGround [v1.9] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerCircle [v1.6] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v1.6] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerTiledGif [v1.2] 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_X\_BattleComControl [v1.4] 战斗UI - 技能类型控制[扩展]

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.2] 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_GlobalGameTimer [v1.1] 系统 - 累计游戏计时器

Drill\_CoreOfNumberArray [v1.2] 系统 - 变量数组核心

Drill\_MouseDragPicture [v1.3] 鼠标 - 可拖拽的图片

Drill\_PictureAdsorptionSlot [v1.2] 图片 - 图片吸附槽

Drill\_EventExtraShifting [v1.1] 行走图 - 额外位置偏移量

Drill\_EventContinuedEffect [v1.5] 行走图 - 持续动作效果

Drill\_PictureContinuedEffect [v1.3] 图片 - 持续动作效果

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfDynamicMask 系统 - 动态遮罩核心

Drill\_LayerDynamicMaskA、B 地图 - 地图动态遮罩板A、B

Drill\_DialogSkinBackground 对话框 - 对话框背景

Drill\_PictureSnapShot 图片 - 临时屏幕快照

### V2.71之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_GaugeFloatingPermanentText [v1.1] 地图UI - 永久漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText [v1.1] 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_LayerReverseReflection [v2.0] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v1.8] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_EventItemGenerator [v1.6] 物体 - 可拾取物生成器

Drill\_BattleCamera [v1.5] 战斗 - 活动战斗镜头

Drill\_EnemySimpleHud [v1.1] 战斗UI - 简单生命框

Drill\_SceneMain [v1.5] 面板 - 全自定义主菜单面板

新编写了以下插件：

Drill\_BattleFloatingPermanentText 战斗UI - 永久漂浮文字

Drill\_BattleFloatingTemporaryText 战斗UI - 临时漂浮文字

Drill\_HtmlWindowTitle 系统 - 游戏窗体标题修改

Drill\_EventExtraShifting 行走图 - 额外位置偏移量

## V2.70之前版本升级说明

这里修复了上一个版本非常多的细节，以及相关文档介绍说明，所以跳2.70版本了。

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfBallistics [v1.7] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.4] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.4] 系统 - 按钮组核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.7] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.6] 物体 - 移动路线核心

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.6] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_EventAutoTrigger [v1.8] 物体触发 - 固定区域 & 玩家接近 & 条件触发

Drill\_LayerReverseReflection [v1.9] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_PickThrow [v1.7] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_SceneShop [v2.0] 面板 - 全自定义商店界面

Drill\_SceneLimitedShop [v1.2] 面板 - 限量商店

Drill\_DialogTextAlign [v1.2] 对话框 - 文本居中

Drill\_DialogArrow [v1.1] 对话框 - 对话框小箭头

Drill\_TitleScene [v1.5] 标题 - 全自定义标题界面

Drill\_LayerStairArea [v1.2] 互动 - 侧边阶梯区域

Drill\_EnemyFilter [v1.4] 单位 - 滤镜效果

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.3] 地图UI - 临时漂浮参数数字

Drill\_GaugeSimpleHud [v1.1] 地图UI - 简单生命框

Drill\_X\_ItemImage [v1.4] 控件 - 物品+技能详细图片[扩展]

新编写了以下插件：

Drill\_LayerRunningSpeed 地图 - 长按加速控制

Drill\_GaugeFloatingPermanentText 地图UI - 永久漂浮文字

Drill\_GaugeFloatingTemporaryText 地图UI - 临时漂浮文字

Drill\_DialogSkin 对话框 - 对话框皮肤

Drill\_DialogSkinDecoration 对话框 - 对话框装饰图

## V2.60之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_MouseDragPicture [v1.2] 鼠标 - 可拖拽的图片

Drill\_LayerStairArea [v1.1] 互动 - 侧边阶梯区域

Drill\_PickThrow [v1.6] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_EventSelfSwitch [v1.7] 物体 - 独立开关

Drill\_EventDuplicator [v1.6] 物体 - 事件复制器

Drill\_MoveSpeed [v1.6] 物体 - 移动速度

Drill\_EventItemGenerator [v1.5] 物体 - 可拾取物生成器

Drill\_EventPositionRecorder [v1.1] 物体 - 位置存储器

Drill\_DialogSingleSprite [v1.1] 对话框 - 简易对话图

Drill\_EventShatterEffect [v1.4] 行走图 - 方块粉碎效果

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.2] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfInput [v1.5] 系统 - 输入设备核心

Drill\_CoreOfFilter [v1.1] 系统 - 滤镜核心

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.5] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_CoreOfEventTags [v1.1] 物体触发 - 事件标签核心

Drill\_CoreOfNumberArray [v1.1] 系统 - 变量数组核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.6] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_MiniPlateForState [v2.0] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.5] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_EventText [v1.6] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_X\_EventTextBackground [v1.2] 行走图 - 事件漂浮文字的背景[扩展]

Drill\_SceneSelfplateK、L [v1.5] 面板 - 全自定义信息面板K、L

新编写了以下插件：

Drill\_HtmlLoadingTip 系统 - 资源“加载中”提示图

Drill\_MiniPlateForPicture 鼠标 - 图片说明窗口

Drill\_X\_SceneShopDiscount 控件 - 商店节假日的折扣[扩展]

Drill\_SceneGalleryA、B 面板 - 全自定义画廊A、B

Drill\_SceneGalleryC、D 面板 - 全自定义画廊C、D

下面的插件被弃用：

MOG\_PictureGallery 面板 - 画廊

### V2.52之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.4] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_ItemTextColor [v2.0] UI - 物品+技能文本颜色

Drill\_LayerSlipperyTile [v1.1] 互动 - 物体滑行

Drill\_MoveSpeed [v1.5] 物体 - 移动速度

新编写了以下插件：

Drill\_EventPositionRecorder 物体 - 位置存储器

Drill\_CoreOfNumberArray 系统 - 变量数组核心

Drill\_LayerStairArea 互动 - 侧边阶梯区域

### V2.51之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.3] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_EventPressureSwitch [v1.4] 物体 - 重力开关

Drill\_EventJump [v1.1] 物体 - 事件跳跃

Drill\_Jump [v1.5] 互动 - 跳跃能力

Drill\_MoveSpeed [v1.4] 物体 - 移动速度

Drill\_LayerIllumination [v1.5] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_LayerGround [v1.8] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerGif [v1.5] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerCircle [v1.5] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerTiledGif [v1.1] 地图 - 多层地图平铺GIF

新编写了以下插件：

Drill\_HtmlWindowMove 系统 - 游戏窗体移动

Drill\_GlobalStorageManager 系统 - 存档管理器

Drill\_LayerSlipperyTile 互动 - 物体滑行

Drill\_EnemySimpleHud 战斗UI - 简单生命框

下面的插件被弃用：

OrangeAutoSave 系统 - 自动存档

MOG\_HPGauge 战斗UI - 生命浮动框

YEP\_SlipperyTiles 互动 - 光滑图块

## V2.50之前版本升级说明

**注意，GIF、魔法圈、粒子 等插件的旋转速度单位换成了 角度/帧，旧插件的旋转速度值非常小，更新后，速度值需要改大60倍左右。**

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfBallistics [v1.6] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfGaugeMeter [v1.1] 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.4] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_RmmvCoreFix [v1.1] 系统 - rmmv核心修复

Drill\_EventSound [v1.3] 物体 - 事件的声音

Drill\_EventUnification [v1.3] 物体 - 事件一体化

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.2] 地图UI - 漂浮参数数字

Drill\_MouseGridPointer [v1.1] 鼠标 - 网格指向标

Drill\_MouseDestination [v1.2] 鼠标 - 目的地指向标

Drill\_MouseTriggerPicture [v1.1] 鼠标 - 鼠标触发图片

Drill\_MiniPlateForState [v1.8] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_SceneSelfplateK、L [v1.4] 面板 - 全自定义信息面板K、L

Drill\_PictureShortcut [v1.2] 图片 - 快捷操作

Drill\_PictureContinuedEffect [v1.2] 图片 - 持续动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect [v1.2] 图片 - 显现动作效果

Drill\_PictureFadeOutEffect [v1.2] 图片 - 消失动作效果

Drill\_PictureAdsorptionSlot [v1.1] 图片 - 图片吸附槽

Drill\_LayerGround [v1.7] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerGif [v1.4] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerCircle [v1.4] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_MenuBackground [v1.5] 主菜单 - 多层菜单背景

Drill\_MenuCircle [v1.5] 主菜单 - 多层菜单魔法圈

Drill\_MenuGif [v1.5] 主菜单 - 多层菜单GIF

Drill\_MenuParticle [v1.5] 主菜单 - 多层菜单粒子

Drill\_MenuVideo [v1.5] 主菜单 - 多层菜单视频

Drill\_TitleBackground [v1.5] 标题 - 多层标题背景

Drill\_TitleCircle [v1.5] 标题 - 多层标题魔法圈

Drill\_TitleGif [v1.5] 标题 - 多层标题GIF

Drill\_TitleParticle [v1.5] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_BattleBackground [v1.5] 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle [v1.5] 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGif [v1.5] 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_BattleVideo [v1.7] 战斗 - 多层战斗视频

新编写了以下插件：

Drill\_BattleTiledGif 战斗 - 多层战斗平铺GIF

Drill\_LayerTiledGif 地图 - 多层地图平铺GIF

Drill\_MenuTiledGif 主菜单 - 多层菜单平铺GIF

Drill\_TitleTiledGif 标题 - 多层标题平铺GIF

Drill\_DialogArrow 对话框 - 对话框小箭头

Drill\_GaugeSimpleHud 地图UI - 简单生命框

下面的插件被弃用：

MOG\_SHud 地图UI – 简单生命框

### V2.43之前版本升级说明

以下工具更新了：

GIF动画序列编辑器 v1.10（添加了 序列大图 切割/合并的功能）

插件最大值编辑器v1.1 （只更新了图标和界面，功能没变）

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.2] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_SceneShop [v1.9] 面板 - 全自定义商店界面

Drill\_PictureThumbtack [v1.1] 图片 - 图片图钉

Drill\_ActorPortraitureExtend [v1.1] 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_SceneSelfplateK、L [v1.3] 面板 - 全自定义信息面板K、L

新编写了下列插件：

Drill\_EventActionSequence 行走图 - GIF动画序列

Drill\_EventActionSequenceAutomation 行走图 - GIF动画序列自动化

### V2.42之前版本升级说明

**编写了 GIF动画序列编辑器（c++ qt框架编写） ，在插件小工具中。**

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfActionSequence [v1.1] 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_GaugeForVariable [v1.9] UI - 高级变量固定框

Drill\_EventFrame [v1.5] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_MouseTriggerPicture [v1.1] 鼠标 - 鼠标触发图片

Drill\_SceneSelfplateA、B [v2.3] 面板 - 全自定义信息面板A、B

Drill\_SceneSelfplateC、D [v2.0] 面板 - 全自定义信息面板C、D

Drill\_SceneSelfplateG、H [v1.5] 面板 - 全自定义信息面板G、H

Drill\_SceneSelfplateI、J [v1.3] 面板 - 全自定义信息面板I、J

Drill\_SceneSelfplateK、L [v1.2] 面板 - 全自定义信息面板K、L

Drill\_SceneSelfplateM、N [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板M、N

新编写了下列插件：

Drill\_PictureThumbtack 图片 - 图片图钉

下面的插件被弃用：

MOG\_PictureEffects 图片 - 动态图片效果 + 事件头顶图片

### V2.41之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.5] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_MenuCursorBorder [v1.1] 主菜单 - 多样式菜单选项边框

Drill\_MenuScrollBar [v1.1] 主菜单 - 多样式菜单滚动条

Drill\_EventShatterEffect [v1.3] 行走图 - 方块粉碎效果

Drill\_SceneMain [v1.4] 面板 - 全自定义主菜单面板

Drill\_PictureShatterEffect [v1.3] 图片 - 方块粉碎效果

Drill\_DialogTextBigImage [v1.1] 对话框 - 大图片字符

Drill\_ActorPortraiture [v1.4] 战斗UI - 角色肖像

Drill\_BattleCamera [v1.3] 战斗 - 活动战斗镜头

新编写了下列插件：

Drill\_CoreOfActionSequence 系统 - GIF动画序列核心

Drill\_GlobalGameTimer 系统 - 累计游戏计时器

Drill\_PictureActionSequence 图片 - GIF动画序列

Drill\_ActorPortraitureExtend 战斗UI - 高级角色肖像

Drill\_SceneSelfplateM、N 面板 - 全自定义信息面板M、N

## V2.40之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfScreenRoller [v1.2] 系统 - 滚轴核心

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.2] 系统 - 按钮组核心

Drill\_CoreOfBallistics [v1.5] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.4] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.5] 物体 - 移动路线核心

Drill\_DialogTextAlign [v1.1] 对话框 - 文本居中

Drill\_WindowSkillElement [v1.4] 控件 - 技能窗口块元素

Drill\_X\_ElementSkillImage [v1.3] 控件 - 技能块元素的背景图片[扩展]

Drill\_LayerIllumination [v1.4] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_SceneSelfplateA [v2.2] 面板 - 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateB [v2.2] 面板 - 全自定义信息面板B

Drill\_SceneSelfplateC [v1.9] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_SceneSelfplateD [v1.9] 面板 - 全自定义信息面板D

Drill\_SceneSelfplateG [v1.4] 面板 - 全自定义信息面板G

Drill\_SceneSelfplateH [v1.4] 面板 - 全自定义信息面板H

Drill\_SceneSelfplateI [v1.2] 面板 - 全自定义信息面板I

Drill\_SceneSelfplateJ [v1.2] 面板 - 全自定义信息面板J

Drill\_SceneSelfplateK [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板K

Drill\_SceneSelfplateL [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板L

Drill\_SceneShop [v1.8] 面板 - 全自定义商店界面

Drill\_SceneLimitedShop [v1.1] 面板 - 限量商店

Drill\_SceneMain [v1.3] 面板 - 全自定义主菜单面板

新编写了下列插件：

Drill\_MenuCursor 主菜单 - 多样式菜单指针

Drill\_MenuCursorBorder 主菜单 - 多样式菜单选项边框

Drill\_MenuScrollBar 主菜单 - 多样式菜单滚动条

Drill\_CoreOfString 系统 - 字符串核心

Drill\_LayerAnimTile 地图 - 动态图块帧

Drill\_BattleEventExtend 战斗 - 战斗事件扩展

### V2.33之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_ItemCategory [v1.5] 控件 - 物品类型

MOG\_ConsecutiveBattles [v1.3] 战斗 - 车轮战

Drill\_ActorPortraiture [v1.3] 战斗UI - 角色肖像

YEP\_MessageCore [v1.1] 对话框 - 消息核心

Drill\_GaugeForVariable [v1.8] UI - 高级变量固定框

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.3] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_SceneSelfplateA [v2.1] 面板 - 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateB [v2.1] 面板 - 全自定义信息面板B

Drill\_SceneSelfplateC [v1.8] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_SceneSelfplateD [v1.8] 面板 - 全自定义信息面板D

Drill\_SceneSelfplateG [v1.3] 面板 - 全自定义信息面板G

Drill\_SceneSelfplateH [v1.3] 面板 - 全自定义信息面板H

Drill\_SceneSelfplateI [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板I

Drill\_SceneSelfplateJ [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板J

新编写了下列插件：

Drill\_DialogTextAlign 对话框 - 文本居中

Drill\_DialogTextBigImage 对话框 - 大图片字符

Drill\_SceneSelfplateK 面板 - 全自定义信息面板K

Drill\_SceneSelfplateL 面板 - 全自定义信息面板L

### V2.32之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_GaugeFloatingNum [v1.1] 地图UI - 漂浮参数数字

Drill\_EventForPlayer [v1.1] 物体 - 玩家的事件

Drill\_PictureContinuedEffect [v1.1] 图片 - 持续动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect [v1.1] 图片 - 显现动作效果

Drill\_PictureFadeOutEffect [v1.1] 图片 - 消失动作效果

Drill\_PictureFilter [v1.3] 图片 - 滤镜效果

Drill\_PictureShatterEffect [v1.2] 图片 - 方块粉碎效果

Drill\_PictureShortcut [v1.1] 图片 - 快捷操作

Drill\_CoreOfInput [v1.3] 系统 - 输入设备核心

Drill\_CoreOfBallistics [v1.4] 系统 - 弹道核心

新编写了下列插件：

Drill\_MouseTriggerPicture 鼠标 - 鼠标触发图片

Drill\_MouseDragPicture 鼠标 - 可拖拽的图片

Drill\_PictureAdsorptionSlot 图片 - 图片吸附槽

Drill\_RmmvCoreFix 系统 - rmmv核心修复

### V2.31之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_EventDuplicator [v1.5] 物体 - 事件复制器

Drill\_GaugeButton [v1.1] 地图UI - 地图按钮集

Drill\_CoreOfSelectableButton [v1.1] 系统 - 按钮组核心

Drill\_SceneMain [v1.1] 面板 - 全自定义主菜单面板

Drill\_TitleScene [v1.3] 标题 - 全自定义标题界面

新编写了下列插件：

Drill\_EventForPlayer 物体 - 玩家的事件

Drill\_GaugeFloatingNum 地图UI - 漂浮参数数字

## V2.30之前版本升级说明

**注意，自定义照明效果 中有歧义的指令被修正了，你需要将旧插件的指令替换。**大部分插件都添加了最大值编辑的支持，需要更新。

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfBallistics [v1.3] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.2] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_SecretCode [v1.3] 系统 - 秘籍输入器

Drill\_EventText [v1.5] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_EventFrame [v1.4] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_LayerIllumination [v1.3] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_MouseIllumination [v1.1] 鼠标 - 自定义照明效果

Drill\_MiniPlateForEvent [v1.4] 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_GaugeOfBufferTimeBar [v1.1] UI - 缓冲时间条

Drill\_GaugeOfBufferTimeNum [v1.1] UI - 缓冲时间数字

Drill\_OperateHud [v1.8] 互动 - 鼠标辅助操作面板

Drill\_EventSelfSwitch [v1.6] 物体 - 独立开关

Drill\_TitleBootScene [v1.3] 标题 - 启动界面

Drill\_WindowMenuButton [v1.3] 控件 - 主菜单选项窗口管理器

以下插件新添加了最大值编辑的支持：

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v1.7] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_LayerReverseReflection [v1.8] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_ActorPortraiture [v1.2] 战斗UI - 角色肖像

Drill\_AnimationCircle [v1.4] 动画 - 多层动画魔法圈

Drill\_AnimationGIF [v1.3] 动画 - 多层动画GIF

Drill\_AnimationParticle [v1.4] 动画 - 多层动画粒子

Drill\_BattleBackground [v1.3] 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle [v1.3] 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGif [v1.4] 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.2] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_ForceEncrypt [v1.1] 系统 - 强制加密关联

Drill\_MiniPlateForState [v1.7] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_X\_BattleComControl [v1.3] 战斗UI - 技能类型控制[扩展]

Drill\_X\_BattleHudFilter [v1.4] 战斗UI - 角色窗口的滤镜效果[扩展]

Drill\_X\_BattlePictureChange [v1.4] 战斗UI - 角色头像切换[扩展]

Drill\_X\_EventTextBackground [v1.1] 行走图 - 事件漂浮文字的背景[扩展]

Drill\_X\_GaugeBossFilter [v1.4] UI - 高级BOSS框的滤镜效果[扩展]

MOG\_ActorHud [v1.6] 地图UI - 玩家信息固定框

MOG\_ATB\_Gauge [v1.3] 战斗 - 即时战斗固定框

MOG\_AuraEffect [v1.4] 单位 - 光环效果 + 粒子效果

MOG\_BattleCommands [v1.4] 战斗UI - 技能类型面板

MOG\_BattleHud [v1.6] 战斗UI - 角色窗口

MOG\_BattleResult [v1.4] 战斗 - 战斗结果

MOG\_CharParticles [v1.4] 行走图 - 粒子效果

MOG\_CharSelect [v1.5] 面板 - 角色选择界面

MOG\_FastTravel [v1.5] 面板 - 世界地图

MOG\_EnemyPoses [v1.3] 单位 - 敌人姿势

MOG\_CharPoses [v1.3] 行走图 - 角色姿势

MOG\_Footsteps [v1.3] 地图 - 图块脚印

MOG\_GoldHud [v1.4] 地图UI - 金钱固定框

MOG\_MapNameHud [v1.4] 地图UI - 地图浮动框

MOG\_Music\_Book [v1.8] 面板 - 音乐书

MOG\_Weather\_EX [v1.4] 地图 - 多层天气效果

MOG\_SceneEquip [v1.9] 面板 - 全自定义装备界面

MOG\_SceneFile [v1.8] 面板 - 全自定义存档界面

MOG\_SceneItem [v1.8] 面板 - 全自定义道具界面

MOG\_SceneSkill [v1.7] 面板 - 全自定义技能界面

MOG\_SceneStatus [v1.8] 面板 - 全自定义状态界面

新编写了下列插件：

Drill\_LayerCommandThread 地图 - 多线程

Drill\_GaugeButton 地图UI - 地图按钮集

Drill\_CoreOfSelectableButton 系统 - 按钮组核心

Drill\_SceneSelfplateI 面板 - 全自定义信息面板I、J

Drill\_SceneMain 面板 - 全自定义主菜单面板

## V2.20之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfInput [v1.2] 系统 - 输入设备核心

Drill\_CoreOfBallistics [v1.2] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.3] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_CoreOfScreenRoller [v1.1] 系统 - 滚轴核心

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary [v1.1] 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_CoreOfWaitressSprite [v1.1] 系统 - 服务员核心

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.4] 物体 - 移动路线核心

Drill\_EventOtherCondition [v1.1] 物体 - 事件页出现条件

Drill\_PickThrow [v1.5] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_TitleVideo [v1.6] 标题 - 多层标题视频

Drill\_BattleVideo [v1.6] 战斗 - 多层战斗视频

Drill\_HtmlBackground [v1.3] 系统 - 黑边背景

Drill\_GaugeForBoss [v1.7] UI - 高级BOSS生命固定框

Drill\_GaugeForVariable [v1.7] UI - 高级变量固定框

Drill\_MiniPlateForState [v1.2] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_SceneSelfplateA [v2.0] 面板 - 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateC [v1.7] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_SceneSelfplateG [v1.2] 面板 - 全自定义信息面板G

新编写了下列插件：

Drill\_CoreOfGaugeMeter 系统 - 参数条核心

Drill\_CoreOfGaugeNumber 系统 - 参数数字核心

Drill\_GaugeOfBufferTimeBar UI - 缓冲时间条

Drill\_GaugeOfBufferTimeNum UI - 缓冲时间数字

### V2.15之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_LayerGround [v1.6] 地图 - 多层地图背景

Drill\_LayerCircle [v1.3] 地图 - 多层地图魔法圈

Drill\_LayerGif [v1.3] 地图 - 多层地图GIF

Drill\_GlobalVariable [v1.1] 系统 - 跨存档的变量

Drill\_X\_GlobalOptimization [v1.1] 系统 - 全局存储性能优化[扩展]

Drill\_TitleSocialButton [v1.1] 标题 - 网址按钮

Drill\_TitleBootScene [v1.2] 标题 - 启动界面

Drill\_EventPosition [v1.4] 物体 - 位置与位移

Drill\_EventSelfSwitch [v1.5] 物体 - 独立开关

MOG\_PictureEffects (v1.3)[v1.2] 图片 - 动态图片效果 + 事件头顶图片

Drill\_SceneSelfplateA [v1.9] 面板 - 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateC [v1.6] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_SceneSelfplateG [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板G

新编写了下列插件：

Drill\_DialogSingleSprite 对话框 - 简易对话图

Drill\_EventOtherCondition 物体 - 事件页出现条件

Drill\_PictureShortcut 图片 - 快捷操作

### V2.14之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_SceneSelfplateC [v1.5] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_SceneSelfplateD [v1.5] 面板 - 全自定义信息面板D

Drill\_LayerReverseReflection [v1.7] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v1.6] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_EventFadeInEffect [v1.4] 行走图 - 显现动作效果

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.4] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_EventContinuedEffect [v1.4] 行走图 - 持续动作效果

Drill\_LayerIllumination [v1.2] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_LayerCamera [v1.8] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_MouseDestination [v1.1] 鼠标 - 目的地指向标

新编写了下列插件：

Drill\_SceneSelfplateG 面板 - 全自定义信息面板G

Drill\_PictureFadeOutEffect 图片 - 消失动作效果

Drill\_PictureFadeInEffect 图片 - 显现动作效果

Drill\_PictureContinuedEffect 图片 - 持续动作效果

下面的插件被弃用：

MOG\_CharacterMotion 行走图 - 呼吸效果 + 动作效果

### V2.13之前版本升级说明

这个版本修复了一些bug。

以下插件更新了：

Drill\_TitleVideo [v1.5] 战斗 - 多层战斗视频

Drill\_BattleVideo [v1.5] 标题 - 多层标题视频

Drill\_LayerIllumination [v1.1] 地图 - 自定义照明效果

Drill\_SceneSelfplateE [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板E

Drill\_SceneSelfplateF [v1.1] 面板 - 全自定义信息面板F

Drill\_SceneCredits [v1.1] 标题 - 制作组

Drill\_EventDuplicator [v1.4] 物体 - 事件复制器

Drill\_BombCustomDefine [v1.1] 炸弹人 - 自定义炸弹

MOG\_TimeSystem\_Hud (v1.7)[v1.4] 地图UI - 时间系统固定框

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.2] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_EventShatterEffect [v1.1] 行走图 - 方块粉碎效果

Drill\_PickThrow [v1.4] 互动 - 举起花盆能力

Drill\_OperateHud [v1.7] 互动 - 鼠标辅助操作面板

Drill\_BombCore [v1.5] 炸弹人 - 游戏核心

Drill\_EventSound [v1.2] 物体 - 事件的声音

新编写了下列插件：

Drill\_DialogShatterEffect 对话框 – 方块粉碎效果

Drill\_PictureShatterEffect 图片 – 方块粉碎效果

### V2.12之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfShatterEffect [v1.1] 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_CoreOfBallistics [v1.1] 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.3] 物体 - 移动路线核心

Drill\_BombCore [v1.4] 炸弹人 - 游戏核心

新编写了下列插件：

Drill\_LayerIllumination 地图 - 自定义照明效果

Drill\_MouseIllumination 鼠标 - 自定义照明效果

下面的插件被弃用：

MOG\_LimitedVisibility 地图 - 简单光源精灵

TerraxLighting 地图 - 多光源特效

### V2.11之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_CoreOfMoveRoute [v1.2] 物体 - 移动路线核心

Drill\_MouseTriggerEvent [v1.4] 鼠标 - 鼠标触发事件

Drill\_EventPressureSwitch [v1.3] 物体 - 重力开关

Drill\_EventMutiSwitch [v1.3] 物体 - 计数开关

Drill\_EventSequentialSwitch [v1.1] 物体 - 序列开关

Drill\_EventAutoTrigger [v1.7] 物体触发 - 固定区域 & 玩家接近 & 条件触发

新编写了下列插件：

Drill\_MouseDestination 鼠标 - 目的地指向标

Drill\_MouseGridPointer 鼠标 - 网格指向标

Drill\_EventGatherSwitch 物体 - 聚集开关

Drill\_CoreOfBallistics 系统 - 弹道核心

Drill\_CoreOfShatterEffect 系统 - 方块粉碎核心

Drill\_BattleShatterEffect 战斗 - 方块粉碎效果

Drill\_LayerShatterEffect 地图 - 方块粉碎效果

Drill\_EventShatterEffect 行走图 - 方块粉碎效果

伙伴编写了下列插件：

GT\_ObjectInfoWindow 控件 - 模块信息窗口

GT\_X\_YEPPluginInfo 控件 - 模块信息窗口 - YEP插件信息扩展

下面的插件被弃用：

MOG\_DestinationPointer 地图 - 鼠标指向标

MOG\_CharShatterEffect 行走图 - 粉碎效果

## V2.10之前版本升级说明

**如果你之前使用的是更旧版本的示例（v2.00以下的示例），建议去看看”插件清单.xlsx”有许多mog插件已经被推翻，新插件不一定会兼容旧插件**。

注意，这次大幅度翻新了大部分的**菜单插件**。并且修改了商店界面插件的名称（因为单词拼写错误），以及全自定义信息面板的存储结构，**你需要删除旧存档，以及刷新插件的内容，修改自定义信息面板关键字**才不会出错。

以下插件更新了：

MOG\_BattleCursor [v1.3] 战斗UI - 单位选择指针

Drill\_EventFadeOutEffect [v1.3] 行走图 - 消失动作效果

Drill\_EventText [v1.4] 行走图 - 事件漂浮文字

Drill\_LayerCamera [v1.7] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_ItemCategory [v1.4] 控件 - 物品类型

Drill\_WindowMenuButton [v1.2] 控件 - 按钮窗口管理器

Drill\_SceneShop [v1.7] 面板 - 全自定义商店界面

Drill\_SceneSelfplateA [v1.8] 面板 - 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateB [v1.8] 面板 - 全自定义信息面板B

Drill\_SceneSelfplateC [v1.4] 面板 - 全自定义信息面板C

Drill\_MenuBackground [v1.4] 主菜单 - 多层菜单背景

Drill\_MenuParticle [v1.4] 主菜单 - 多层菜单粒子

Drill\_MenuCircle [v1.4] 主菜单 - 多层菜单魔法圈

Drill\_MenuGIF [v1.4] 主菜单 - 多层菜单GIF

Drill\_MenuBackButton [v1.3] 主菜单 - 返回按钮

Drill\_TitleBootScene [v1.1] 标题 - 启动界面

Drill\_TitleBackground [v1.4] 标题 - 多层标题背景

Drill\_TitleCircle [v1.4] 标题 - 多层标题魔法圈

Drill\_TitleParticle [v1.4] 标题 - 多层标题粒子

Drill\_TitleGif [v1.4] 标题 - 多层标题GIF

Drill\_TitleScene [v1.2] 标题 - 全自定义标题界面

Drill\_BattleVideo [v1.4] 战斗 - 多层战斗视频

Drill\_TitleVideo [v1.4] 标题 - 多层标题视频

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfWindowAuxiliary 系统 - 窗口辅助核心

Drill\_CoreOfScreenRoller 系统 - 滚轴核心

Drill\_CoreOfWaitressSprite 主菜单 - 服务员核心

Drill\_MenuVideo 主菜单 - 多层菜单视频

Drill\_SceneCredits 标题 - 制作组

Drill\_SceneEmpty 面板 - 全自定义空面板

Drill\_SceneSelfplateE 面板 - 全自定义信息面板E

Drill\_SceneLimitedShop 面板 - 限量商店

### V2.02之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_JumpSpeed [v1.4] 物体 - 跳跃速度

Drill\_EventPosition [v1.3] 物体 - 位置与位移

Drill\_EventSound [v1.1] 物体 - 事件的声音

Drill\_Jump [v1.4] 互动 - 跳跃能力

Drill\_RotateDirection [v1.2] 互动 - 原地转向能力

Drill\_EventFrame [v1.3] 行走图 - 多帧行走图

Drill\_EventFrameLock [v1.2] 行走图 - 锁定帧

Drill\_LayerReverseReflection [v1.6] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v1.5] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_ItemTextColor [v1.9] UI - 物品+技能文本颜色

Drill\_ItemCategory [v1.3] 控件 - 物品类型

Drill\_EventItemGenerator [v1.3] 物体 - 可拾取物生成器

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.2] 物体触发 - 固定区域核心

新编写了以下插件：

Drill\_EventAutoTransparent 行走图 - 玩家接近自动透明化

Drill\_EventJump 物体 - 事件跳跃

### V2.01之前版本升级说明

以下插件更新了：

Drill\_EventAutoTrigger [v1.6] 物体触发 - 固定区域 &玩家接近&条件触发

Drill\_CoreOfFixedArea [v1.1] 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_SkillRecorder [v1.1] 技能 - 技能记录器

Drill\_EventUnification [v1.2] 物体 - 事件一体化

Drill\_LayerCamera [v1.6] 地图 - 活动地图镜头

Drill\_OperateHud [v1.6] 互动 - 鼠标辅助操作面板

Drill\_MouseTriggerEvent [v1.3] 鼠标 - 鼠标触发事件

Drill\_EventSelfSwitch [v1.4] 物体 - 独立开关

Drill\_GaugeForVariable [v1.6] UI - 高级变量固定框

Drill\_RotateCard [v1.4] 控件 - 旋转卡牌

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfEventTags 物体 - 事件标签核心

Drill\_EventSound 物体 - 事件的声音

Drill\_EventSequentialSwitch 物体 - 序列开关

## V2.00之前版本升级说明

**注意，当前版本更新了所有”物体触发”类的插件，必须全部升级，旧版本的”物体触发”插件已不兼容。**

以下插件更新了：

MOG\_DestinationPointer [v1.3] 地图 - 鼠标指向标

MOG\_CharShatterEffect [v1.3] 行走图 - 粉碎效果

Drill\_LayerSynchronizedReflection [v1.3] 行走图 - 图块同步镜像

Drill\_LayerReverseReflection [v1.5] 行走图 - 图块倒影镜像

Drill\_EventPosition [v1.1] 物体 - 位置与位移

Drill\_EventThrough [v1.2] 物体 - 事件穿透关系

Drill\_MoveSpeed [v1.3] 物体 - 移动速度

Drill\_EventUnification [v1.1] 物体 - 事件一体化

Drill\_EventDuplicator [v1.3] 物体 - 事件复制器

Drill\_MouseTriggerEvent [v1.2] 鼠标 - 鼠标触发事件

Drill\_EventAutoTrigger [v1.5] 物体触发 - 固定区域 &玩家接近&条件触发

Drill\_EventRangeTrigger [v1.5] 物体触发 - 固定区域 & 条件触发

Drill\_EventRangeAnimation [v1.2] 物体触发 - 固定区域 & 播放并行动画

Drill\_EventLaserTrigger [v1.2] 物体触发 - 可变激光区域 & 条件触发

Drill\_EventLaserAnimation [v1.2] 物体触发 - 可变激光区域 & 播放并行动画

Drill\_BombCore [v1.3] 炸弹人 - 游戏核心

新编写了以下插件：

Drill\_X\_EventTextBackground 行走图 - 事件漂浮文字的背景[扩展]

Drill\_EventBufferVariables 物体 - 事件缓存变量

Drill\_CoreOfFixedArea 物体触发 - 固定区域核心

Drill\_EventRandomPoint 物体触发 - 固定区域 & 随机点

Drill\_BombCustomDefine 炸弹人 - 自定义炸弹

## v1.90之前版本升级说明

**所有含资源的插件，其关联文件夹都被改动**！

查看所有关联文件夹的插件，去看看”插件清单v1.90.xlsx”

**所有 滤镜插件 (10个)经过了大幅度修改，并分离出核，你需要全部更新**：

Drill\_CoreOfFilter 系统 - 滤镜核心

查看所有关联的滤镜插件，去看看 1.系统 文件夹的”关于滤镜效果.docx”。

**经过插件性能测试，以下插件经过了大幅度算法优化**：

Drill\_SecretCode [v1.2] 系统 - 秘籍输入器

Drill\_EventAutoTrigger [v1.3] 物体触发 - 玩家接近 & 条件 & 固定区域

Drill\_MouseTriggerEvent [v1.1] 鼠标 - 鼠标触发事件

查看相关的插件的性能消耗，去看看 0.性能测试报告 文件夹的”性能测试统计表.xlsx”。

新编写了以下插件：

Drill\_CoreOfInput 系统 - 输入设备核心

Drill\_MoveRouteCore 物体 - 移动路线核心

Drill\_EventUnification 物体 - 事件一体化

Drill\_EventFrameLock 行走图 - 锁定帧

以下插件被弃用：

MoveRoutePlus 物体 - 设置移动路线指令扩展

## v1.80之前版本升级说明

当前版本的从脚本层面，重新规划了分类。

**1.80版本的所有插件都进行了修改更新，包括修复一些细节和bug。**

**如果要升级，先备份工程，再将所有使用的插件覆盖，打开插件管理器，逐个插件双击打开，然后点击确定即可。**

新编写了以下插件：

Drill\_EventKeepMoving 物体 - 镜头外事件保持移动

Drill\_DialogSpecialCharSize 对话框 - 特殊字符大小控制器

Drill\_EventFilter 行走图 - 滤镜效果

Drill\_PictureFilter 图片 - 滤镜效果

Drill\_LayerGif 地图 - 多层地图GIF

Drill\_LayerCircle 地图 - 多层地图魔法圈

## v1.70之前版本升级说明

当前版本的下列插件在脚本层面有一些改动，用起来不会有很大变化，**不过可能会出现低版本的插件与高版本一起扩展时出错的问题，建议全升级**。

以下插件更新了：

Drill\_EnemyTextColor [v1.7] 敌人 - 敌人文本颜色

Drill\_GaugeForBoss [v1.1] 敌人 - 高级BOSS生命固定框

Drill\_WindowSkillElement [v1.1] 主菜单 - 技能窗口块元素

MOG\_TreasureHud [v1.2] 画面 - 道具浮动框

Drill\_OperateHud [v1.2] 画面 - 鼠标辅助操作面板

Drill\_MiniPlateForState [v1.1] 鼠标 - 状态和buff说明窗口

Drill\_AnimationInParallel [v1.1] 动画 - 并行动画

Drill\_AnimationInState [v1.1] 动画 - 并行动画绑定于状态

Drill\_AnimationInSkill [v1.1] 动画 - 并行动画绑定于技能

新编写了以下插件：

Drill\_MiniPlateForEvent 鼠标 - 事件说明窗口

Drill\_MouseTriggerEvent 鼠标 - 鼠标触发事件

Drill\_GaugeForVariable 画面 - 高级变量固定框

## v1.60之前版本升级说明

**mog对插件进行了较大改动，更新中 相互组合 的插件需要同时替换刷新。具体的组合去看 “关于兼容性.docx”。**其他插件可以单独替换。

以下插件更新了：

MOG\_Weather\_EX (v3.2) 地图 – 多层天气效果

MOG\_VariableHud (v1.6) 画面 - 变量固定框

MOG\_FlashDamage (v1.4) 技能 - 闪光瞬时伤害

MOG\_BattlerMotion (v2.0) 敌人 - 技能动作+敌人呼吸效果

MOG\_EmergeMotion (v1.4) 敌人 - 敌人出现动画效果

MOG\_CollapseEffects (v1.6) 敌人 - 敌人死亡动画效果

MOG\_ConsecutiveBattles (v1.1) 战斗 - 车轮战

MOG\_ComboCounter (v1.7) 敌人 - 伤害统计浮动框

MOG\_HPGauge (v1.4) 敌人 - 生命浮动框

Drill\_BattleTotal [v1.1] 敌人 - 单次战斗统计信息

Drill\_MenuGIF [v1.2] 主菜单 - 多层菜单GIF

Drill\_TitleGif [v1.2] 主菜单 - 多层标题GIF

Drill\_EnemyTextColor [v1.5] 敌人 – 敌人文本颜色

Drill\_ItemTextColor [v1.5] 主菜单 – 物品+技能文本颜色

Drill\_ActorTextColor [v1.3] 主菜单 - 角色文本颜色

MOG\_SceneMenu [v1.6] 主菜单 - 全自定义主菜单

新编写了以下插件：

Drill\_WindowMenuButton 主菜单 - 按钮窗口管理器

Drill\_WindowSkillElement 主菜单 - 技能窗口块元素

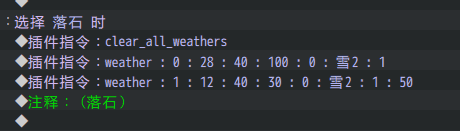
Drill\_X\_ElementSkillImage 主菜单 - 技能块元素的背景图片[扩展]

**注意mog的以下 插件注释 和 插件指令 变化了**：

MOG\_Weather\_EX.js (v3.2) 地图 – 多层天气效果

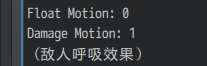
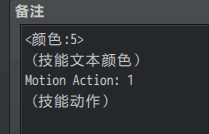
V2.0版本前：weather : 5 : 15 : 0 : 蝴蝶1 （4个参数）

变为：weather : 0 : 5 : 15 : 50 : 0 : 蝴蝶1（6个参数）



MOG\_BattlerMotion.js (v2.0) 敌人 – 技能动作 + 敌人呼吸效果

优化使得能支持旧注释，但是建议重新翻新对应的**技能注释**和**敌人注释**



## v1.50之前版本升级说明

**1.50对大部分含有 插件指令 的插件都进行了修改，规范化。**

**（你需要将save文件夹下的存档删除，部分插件设置可能会和以前存档冲突。）**

**如果你使用了之前版本的部分插件的插件指令，你需要重新检查插件指令。**

以下插件的**插件指令**进行了修正：

Drill\_EnemyTextColor 敌人 – 敌人文本颜色

Drill\_ActorTextColor 主菜单 - 角色文本颜色

Drill\_ItemTextColor 主菜单 – 物品+技能文本颜色

Drill\_BattleVideo 战斗 – 视频动画背景

Drill\_BattleCamera 战斗 - 活动战斗镜头

Drill\_BattleBackground 战斗 - 多层战斗背景

Drill\_BattleCircle 战斗 - 多层战斗魔法圈

Drill\_BattleGIF 战斗 - 多层战斗GIF

Drill\_Jump 物体 - 跳跃能力

Drill\_JumpSpeed 物体 - 跳跃速度

Drill\_MenuBackground 主菜单 – 菜单背景

Drill\_MenuCircle 主菜单 – 菜单魔法圈

Drill\_MenuGIF 主菜单 – 菜单GIF

Drill\_MenuParticle 主菜单 – 菜单粒子

TitleVideo 标题 – 视频动画背景

Drill\_TitleBackground 标题 – 菜单背景

Drill\_TitleCircle 标题 – 菜单魔法圈

Drill\_TitleGIF 标题 – 菜单GIF

Drill\_TitleParticle 标题 – 菜单粒子

Drill\_SenceShop 主菜单 – 全自定义商店界面

Drill\_SceneSelfplateA 主菜单 – 全自定义信息面板A

Drill\_SceneSelfplateB 主菜单 – 全自定义信息面板B

Drill\_SceneSelfplateC 主菜单 – 全自定义信息面板C

Drill\_X\_BattleComControl 战斗 - 技能类型控制[扩展]

Drill\_X\_BattlePictureChange 战斗 - 角色立绘切换[扩展]

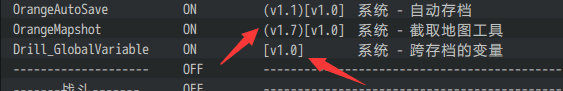
## v1.40之前版本升级说明

（注意，v1.40是指的翻译优化的版本，不是rmmv软件版本）

**1.40对所有插件都进行了修改，并且标记了优化版本，之后可能会对同一个插件进行多次优化，甚至魔改（如果你有绝妙的灵感告诉我的话）。**

圆括号表示原作者的插件版本，方括号表示我修改的版本。

（只要确保两个版本号都是最新的就可以了。）



## v1.30之前版本升级说明

因为优化了窗口和窗口组的插件，添加了更多的脚本参数，也修改部分参数。

**如果你用了1.30之前版本的下列插件，需要刷新一下：**

◆MOG\_SceneMenu 主菜单 - 全自定义主菜单

◆MOG\_SceneItem 主菜单 - 全自定义物品界面

◆MOG\_SceneEquip 主菜单 - 全自定义装备界面

◆MOG\_FastTravel 主菜单 - 世界地图

◆MOG\_Music\_Book 主菜单 - 音乐书

◆MOG\_ChainCommands.js 技能 - 按键连锁攻击

◆MOG\_BattleHud (4.0)战斗 - 角色窗口

◆MOG\_BattleCommands (1.2)战斗 - 技能类型面板

**注意，战斗角色窗口升级后，大部分参数都被修改了，请备份。**

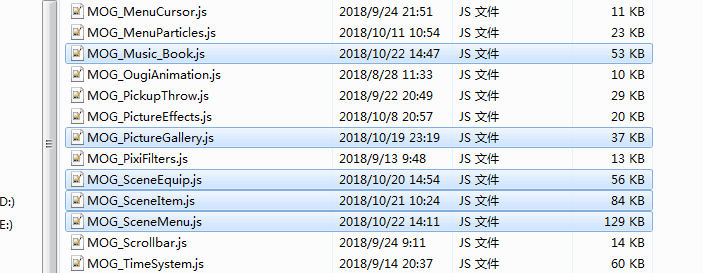
**如果你没有刷新插件，很可能配置的插件在进入游戏后直接不运行。**

### 刷新插件方法

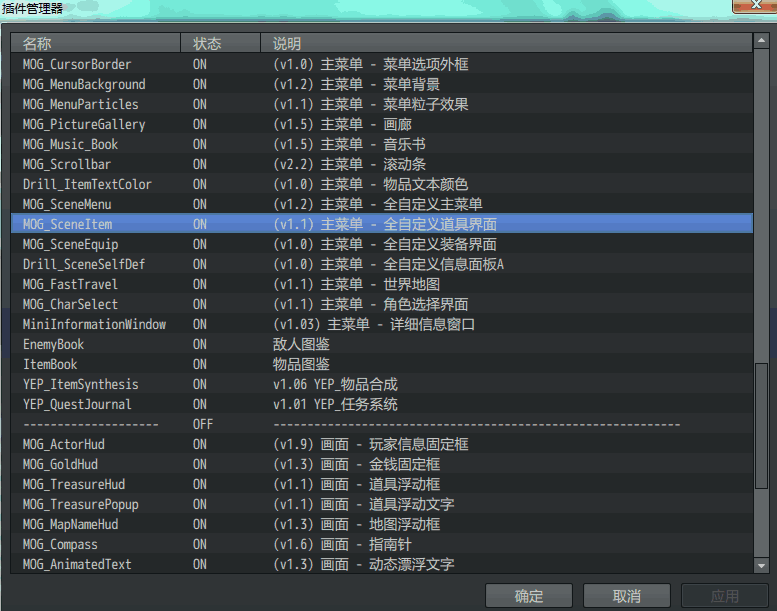
ヽ(\*。>Д<)o゜ 刷新并不麻烦，如果你准备好了刷新了的话，就开始吧。

1. **首先，备份你的工程。**

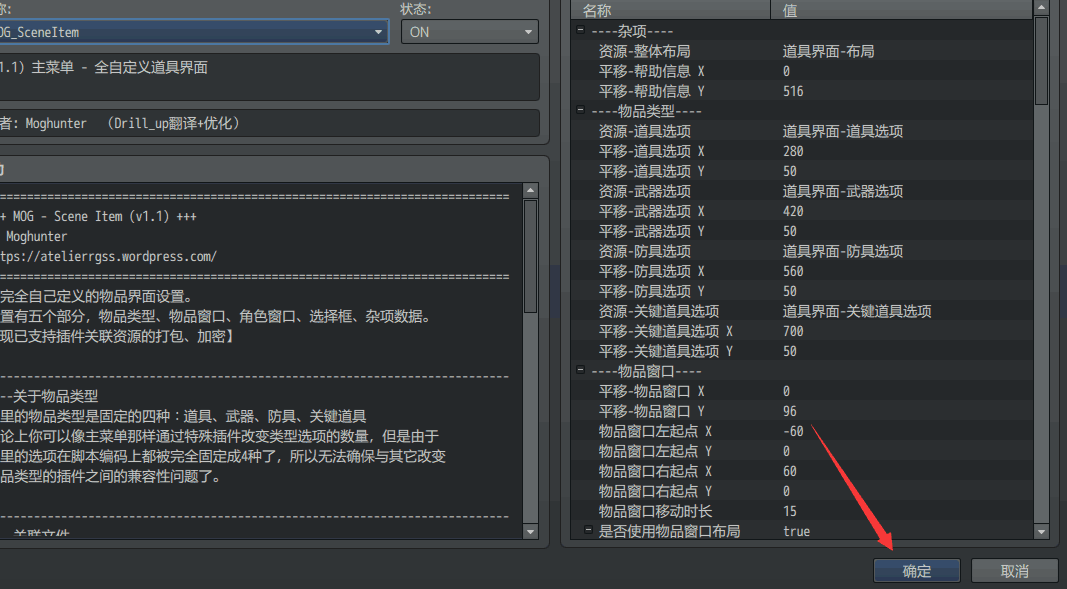
**2.把要用的js文件覆盖。**



**3.打开插件管理器**



**4.打开覆盖的几个插件，然后直接点击确定就刷新啦。**



**（刷新后，你原先的配置一般不会变，不过有的也可能变回默认值，刷新后打开游戏最好确认一下）**

**注意，“资源-角色窗口”修改成了“资源-角色面板”，**如果你覆盖的插件报了找不到资源错误，那么很可能是这个原因，点开你的资源配置，修改成你所指定的资源。

## v1.20之前版本升级说明

(\*ˉ﹃ˉ) 作者我更新Js脚本可能会比较频繁，大多是细节的bug。如果你下了新的示例版本，**直接复制你用到的js，覆盖就可以了，不直接影响插件使用。**

这里作者决定把所有资源换成中文名，主要是为了方便查找到指定资源是哪个插件使用的。（报错显示一堆英文难以看懂，还不如直接中文。）

**如果你已经使用并配置了之前的插件并很多英文内容，请不要直接在示例工程中复制粘贴全部资源。因为许多资源已被修改了名字，你需要一一去对。**

（╭(°A°`)╮ 其实好像也没事，你不删掉原来英文资源的就可以）

### 修改理由

主要是为了资源有更好的格式，以及插件的适应性。

主要是为了防止：**大量资源聚集在system文件夹，无法辨认与其管理的插件。**

直接复制需要关联资源的插件，忘记配置资源，那么插件会报一堆英文错误。

W(ﾟДﾟ)w其实这是强迫症，

报英文错误基本上较难找到是哪里的配置问题，但是如果是中文，一目了然：





### 关于低版本的报错

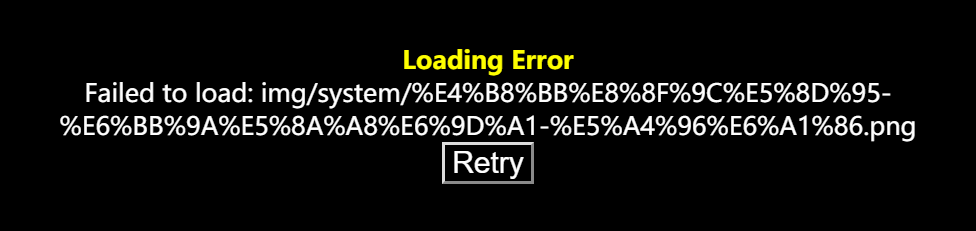
当你配置了插件，但是却把插件的名字给修改了，程序找不到指定名字的插件，就会报下面的错误：



注意，这是1.6版本的才会报的错误！

而旧的1.5版本会直接显示utf-8字节码，这将完全看不懂是什么资源配置错误了：

所以建议大家把内核及时升级成1.6版本的。



(如果你坚持用1.5版本的其实也没有什么问题……配置的文件被删除，才会报找不到文件的错误。)

## 关于rmmv软件低版本转1.6版本方法

(´⊙ω⊙`) 你如果很担心1.6版本和你曾经的版本完全不兼容，这里你不妨试一试我升级的方法。

**1.首先，备份你的工程。**

**2.建立一个新的1.6版本的工程。**

**3.复制下图的文件夹到1.6版本：**

如果提示文件夹重复，直接覆盖。

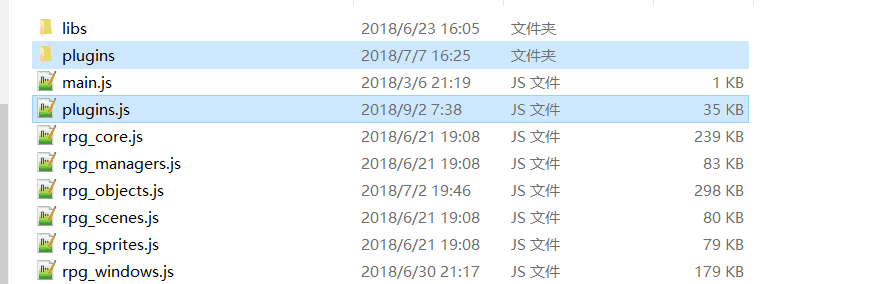


**4.打开工程，查看游戏在没有插件情况下能否正常运行。**

如果仍然不能运行，那么终止你的操作，游戏数据造成的兼容性问题这里无法解决

╭(°A°`)╮。

**5.打开js文件夹，复制（覆盖）下图的plugin.js文件和plugin文件夹：**



**6.ヽ(\*。>Д<)o゜打开1.6工程，就可以啦**

这时候测试1.6工程是否能够正常运行你的游戏，如果出现了错误，那么进入插件管理器，去掉所有插件，重新逐一添加插件，排除目标插件的兼容性问题。