

# 轨道编辑器 v6.3 使用手册

轨道编辑器是一款可自主设计战斗方案和任务流程的自动操作软件，可一键完成各项日常任务。本手册介绍了软件的各项功能和操作方法，为了您的使用顺利，请务必仔细阅读。

使用时遇到问题欢迎进群交流提问（群号 836426865）。提问时请上传软件和游戏完整截图，推荐使用轨道执行器右侧的“一键报错”按钮，可自动打包所需文件，方便上传。

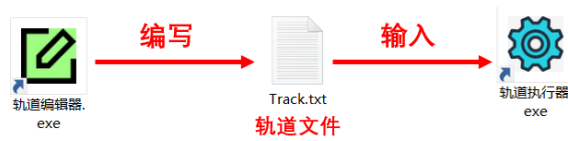
## 目录 (单击可跳转)

<b>第 1 章 新手快速入门</b> .....	<b>3</b>
1.1 准备工作：游戏大厅的安装和配置.....	3
1.2 单人刷图：一分钟开始刷神殿.....	4
1.3 双人刷图.....	4
1.3.1 使用双人轨道进行双人刷图.....	4
1.3.2 使用两个轨道进行双人刷图.....	4
1.4 常见问题解答.....	5
<b>第 2 章 战斗方案的简洁设计：轨道编辑器</b> .....	<b>6</b>
2.1 阵型编辑.....	6
2.1.1 基本操作.....	6
2.1.2 补阵与索敌.....	7
2.1.3 铲除与堆叠.....	7
2.1.4 刷技能轨道.....	7
2.1.5 移动板块追踪.....	8
2.2 轨道编辑.....	9
2.2.1 基本操作.....	9
2.2.2 极限成阵.....	9
2.2.3 录制轨道.....	10
2.2.4 定时退出.....	11
2.2.5 放卡限速.....	11
2.2.6 自动承载.....	11
<b>第 3 章 游戏任务的高效执行：轨道执行器</b> .....	<b>12</b>
3.1 普通任务.....	12
3.1.1 基本用法.....	12
3.1.2 补充说明.....	13
3.1.3 卡槽调整.....	13
3.1.4 开局加速.....	14
3.1.5 执行记录.....	14
3.2 高级任务.....	15
3.2.1 任务列表.....	15
3.2.2 邀请机制.....	17
3.2.3 自动刷新.....	18
3.2.4 常见报错分析.....	18
3.2.5 签到施肥（含温馨礼包）.....	20
3.2.6 送花.....	20

3.2.7	清理背包.....	20
3.2.8	使用双倍卡.....	21
3.2.9	购买魔塔次数.....	21
3.2.10	公会与情侣任务.....	21
3.2.11	美食大赛.....	22
3.2.12	营地与主线任务.....	22
3.2.13	自动爬塔.....	23
3.2.14	控制任务（定时、关机、循环等）.....	23
3.3	卡片强化系统.....	25
3.3.1	强化任务.....	25
3.3.2	强化计算.....	26
3.3.3	强化模拟.....	27
3.3.4	强化统计.....	27
<b>第 4 章</b>	<b>编辑器高级操作.....</b>	<b>28</b>
4.1	轨道文件.....	28
4.2	独立计时.....	28
4.3	按波变阵.....	29
4.3.1	基本操作.....	29
4.3.2	执行原理.....	29
4.3.3	波次规则与注意事项.....	29
4.4	条件放卡.....	29
4.4.1	火苗、波次、卡片和图像条件.....	30
4.4.2	延时、索敌、跟随和终止条件.....	30
4.4.3	自定图像的识别与截取.....	31
4.5	优先放卡队列.....	31
4.6	自动布轨.....	32
4.6.1	防御卡编辑.....	32
4.6.2	生产信息编辑.....	32
4.6.3	布轨操作.....	32
<b>第 5 章</b>	<b>执行器高级操作.....</b>	<b>33</b>
5.1	补阵原理与调控.....	33
5.2	任务监视.....	33
5.3	自动带卡.....	34
5.4	检查任务.....	34
5.5	动态验证.....	35

# 第 1 章 新手快速入门

本软件的构造如图所示：**轨道编辑器**编写轨道文件（即战斗方案），然后输入**轨道执行器**执行刷图。



本章先介绍如何用现成的轨道文件（预制轨道）刷图，第 2 章再介绍轨道文件的编写方法。

## 1.1 准备工作：游戏大厅的安装和配置

轨道只能用于 **360 游戏大厅**或**微端**，其中 360 游戏大厅具备多开、刷新、加速等重要功能，是登录器的首选。本节介绍如何安装和配置 360 游戏大厅。

1. 进入 360 游戏大厅官网：<http://360game.360.cn>，点击右上角的“客户端下载”，下载游戏大厅安装包并进行安装。

2. 打开游戏大厅，依次点击**我的**→**添加游戏**，输入游戏名称和网址。

**4399 平台** <https://my.4399.com/yxmsdzls/wd-air>

**QQ 空间** <https://game.qqzone.qq.com/13057?via=QZ.MYAPP>

**QQ 游戏大厅** <http://qqgame.qq.com/webappframe/?appid=10802>



3. 启动游戏并登录账号。如果大厅右上角是兼容模式，需要切换为**极速模式**。



## 1.2 单人刷图：一分钟开始刷神殿

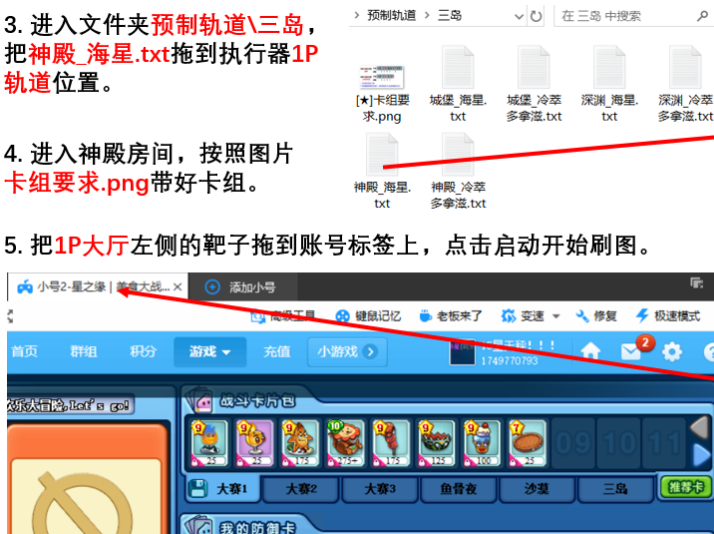
本节以刷神殿为例介绍使用轨道执行器进行单人刷图的步骤。

1. 用 360 游戏大厅或微端登录美食。

3. 进入文件夹**预制轨道\三岛**，把**神殿\_海星.txt**拖到**执行器1P轨道**位置。

4. 进入神殿房间，按照图片**卡组要求.png**带好卡组。

5. 把**1P大厅**左侧的靶子拖到账号标签上，点击启动开始刷图。



2. 打开轨道执行器。

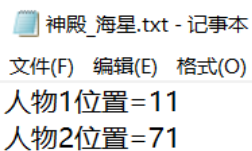


放卡账号必须**可见**，不能最小化或切换到其他账号，但可以用执行器自带的隐藏按钮。

## 1.3 双人刷图

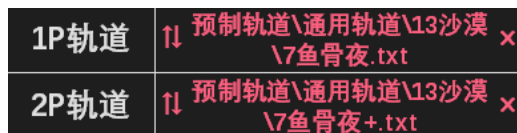
### 1.3.1 使用双人轨道进行双人刷图

记录了两个人物位置的轨道是**双人轨道**，例如**神殿\_海星.txt**（左图）。将双人轨道拖入执行器的**1P轨道**位置，然后分别抓取**1P**和**2P**大厅（右图），即可由**1P**放卡带**2P**刷图。



### 1.3.2 使用两个轨道进行双人刷图

将两个轨道文件分别拖入**1P轨道**和**2P轨道**（左图），即可让**1P**和**2P**都按各自的轨道放卡。预制轨道中文件名带+的是**2P专属轨道**（右图），必须和对应的**1P轨道**一起使用。



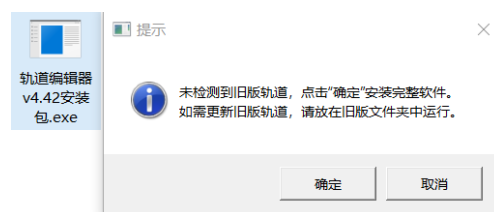
存在多个放卡账号时，请点击大厅右上角的**多窗口玩游戏**按钮让所有放卡账号分开显示。启动后，点击**隐藏1**和**隐藏2**可分别隐藏**1P**和**2P**窗口。



## 1.4 常见问题解答

### Q1. 如何安装和更新?

答: 直接运行安装包, 即可将软件安装在当前目录。将安装包放在旧版轨道文件夹内运行, 即可更新版本并保留数据。



### Q2. 360 游戏大厅是流氓软件吗? 微端和浏览器能用吗?

答: 360 游戏大厅不是流氓软件, 在设置里取消勾选各项推荐即可安心使用 (右图)。

微端可以用, 但不能双开和自动刷新, 不如 360 游戏大厅方便。浏览器不能用。



(可选操作: 按 Win+R 打开运行窗口, 输入 %appdata% 并回车, 在弹出的文件夹中新建文本文档, 重命名为 360se6 (删除后缀名)。这样即便点到 360 浏览器广告也不会安装)

### Q3. 已进入房间/关卡, 仍然提示“未进入房间”或“进入关卡失败”怎么办?

答: 先尝试刷新游戏, 不行则重启电脑, 大多数情况下都能解决。

### Q4. 如何刷技能?

答: 使用 [高级任务-魔塔](#) 执行刷技能轨道即可。详见 [2.1.4 刷技能轨道](#)。

### Q5. 如何刷威望?

答: 使用 [高级任务-跨服](#) 执行刷威望轨道即可。文件夹“预制轨道\专用轨道\跨服威望”中提供了一个刷威望的预制轨道。

### Q6. 如何强卡? 轨道强卡器在哪?

答: 详见 [3.3 卡片强化系统](#)。

### Q7. 为什么我的轨道捡不到战利品?

答: 游戏设定每天常规刷图满 45 局后掉落大幅减少, 表现为虽然捡到了物品, 但战利品里没有。并不是轨道捡不到物品。

### Q8. 为什么高级任务一启动就刷新?

答: 高级任务要求在任意岛屿主界面 (如美味岛) 启动。如果不在这个界面, 轨道会刷新回到城镇, 然后继续执行任务。

### Q9. 轨道执行器显示“未找到绑定[气泡]或占位卡”等报错信息, 如何解决?

答: 请阅读 [3.2.4 常见报错分析](#)。

## 第 2 章 战斗方案的简洁设计：轨道编辑器

轨道编辑器是轨道文件（即战斗方案）的编写工具，分**阵型编辑**和**轨道编辑**两个界面。前者用于设置阵型，后者用于设置放卡时机和放卡逻辑。编写结果实时保存至**轨道文件**（默认为 Track.txt），用户可以在关闭编辑器后对轨道文件重新命名，并放入执行器中执行刷图。

### 2.1 阵型编辑

阵型编辑界面主要由卡槽、防御卡背包、地图等区域组成。从**防御卡背包**中携带卡槽，然后将卡槽中的卡片放置到地图中，即可完成布阵。



#### 2.1.1 基本操作

操作名称	操作方法	操作名称	操作方法
选卡	单击防御卡背包中的卡片	删除选卡	右击卡槽中的卡片
交换卡槽	单击卡槽 A，右击卡槽 B	更换卡槽	单击卡槽，右击背包中的卡片
放卡	选中卡槽，单击地图格子	删除放卡	右击地图中的卡片
清空放卡	选中卡槽后右击卡槽	移动卡片	选中卡片，单击目标格子
切换双人	单击左上角“+”	移动人物	选中人物，单击目标格子
地图背景	将  地图 左侧的靶形光标拖至游戏画面，可截取地图作为背景 移动地图的截取请看		
双轨模式	点击[添加 2P 轨道]，或将其他轨道文件拖入编辑器。		
清空轨道	右击 1P 人物/2P 人物	删除 2P	无 2P 轨道时右击 2P 人物
卡片编辑	右击背包中的卡片或点击【新增卡片】。请勿修改默认卡片的名称。		
添加注释	单击底部的注释区，可添加注释文字，用于说明配置要求或其他信息		

温馨提示：误操作不要慌，点右下角“撤销”就能恢复，撤销不限步数。



## 2.1.5 移动板块追踪

勾选编辑器右侧的  移动板块 后，玩家只需在地图初始位置布阵（如下图），执行时即可自动识别地图实时位置放卡，大幅简化移动板块关卡的轨道制作。



要截取移动板块的初始地图，玩家需要先进入房间并至少带一张卡，然后将  地图 × 左侧的靶形图标拖动至游戏画面内（如下图），软件将自动进入关卡并截取第 1 帧地图。

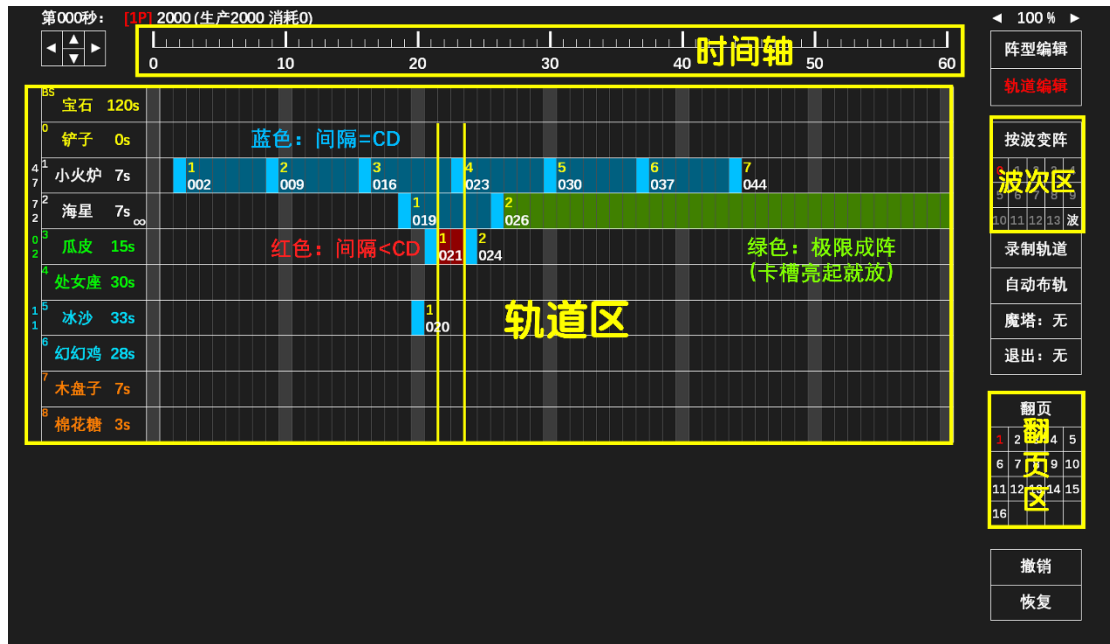


注意事项：

1. 适用范围：浮空岛、勇士、魔塔、汉堡王星。只能用高级任务执行。
2. 不能让诸神、精灵龙等光圈挡住一个板块的所有格子。卤料花园 7x6 的板块被诸神挡掉 5x5 依然能完整识别，而丁香彩虹某一行 1x5 的板块被诸神全部挡住后就识别不到了。所以应尽量把带光圈的人物、卡片放角落。

## 2.2 轨道编辑

轨道编辑界面主要由时间轴、轨道区组成。“轨道”在图中以蓝色长条表示，例如小火炉轨道 1<sub>002</sub> 表示在第 2 秒放下第 1 个小火炉。



### 2.2.1 基本操作

操作名称	操作方法
添加轨道	点击轨道区空白处。点击已有轨道可按该卡冷却时间连续添加轨道。
删除轨道	右击已添加的轨道。右击防御卡名称可清空该卡轨道。
填满轨道	点击防御卡轨道第 0 秒，会按该卡冷却时间填满整条轨道。
平移轨道	选中防御卡，点击左上角的左右箭头。
调整冷却	选中防御卡，点击左上角的上下箭头。
翻页	点击左上角的左右箭头，或直接点击翻页框数字。一页为一分钟。
滚动	当卡槽数大于 13 时，点击左上角的上下箭头进行滚动显示。

### 2.2.2 极限成阵

点击防御卡右下角标上“∞”激活**极限成阵**，轨道以**绿色**填充：



(海星设置了从第 30 秒开始放)

极限成阵轨道是无条件的自动放卡轨道，只要卡槽亮起就立即放置，以最快速度完成阵型。如果再激活补阵模式，则软件会不断修补被毁的卡片。大多数关卡只需激活每张卡的补阵+极限成阵（简称**极补**），即可完成轨道制作。一些较难关卡不能无脑极补，而是要根据火苗、出怪、场上物件等信息来决定放卡时机和放卡位置，这时可使用 [4.4 条件放卡](#)。

## 2.2.3 录制轨道

录制轨道可以将手动放卡转化为轨道文件，方便新用户上手。进入房间后选好卡组，在编辑器中携带同样的卡组，然后点击 **录制轨道** 按钮，按提示将鼠标放在游戏区域内，软件将自动点击开始并开始录制。玩家每一次放卡都会记录在左侧窗口中，格式为：

序号 [卡片名] 放卡时间|行列



注意事项：

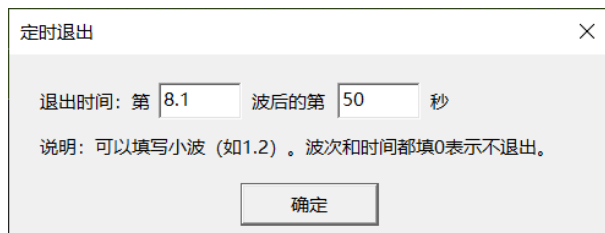
1. 铲子也必须用鼠标点击才能录上。
2. 只要点击了卡槽、地图位置就会记录，而不论是否放置成功，因此应**尽量避免多余的点击**。如果拿起卡槽失败而程序记录了拿卡，可点击地图左侧释放。如果卡片放置失败而程序记录了放卡，可点击记录右侧的“×”进行删除。
3. 注意**火苗充足时再放卡**，以免实际执行时因为没有及时收集火苗导致放卡失败。录制移动地图轨道时，尽量**在卡片阴影与格子重合时放置**（如下图），以免录制错位。



4. 放卡完成后点击“结束录制”，录制结果自动保存到 Track.txt 中，可以直接执行。

## 2.2.4 定时退出

单击界面右侧的**退出：无**，输入**退出波次**和**退出时间**（如图），执行时将在到达指定波次后的指定时间退出关卡。主要用途：跨服挂机 60 秒退出刷威望；做高难度的单人任务时先双人打，最后一波 2P 退出，让 1P 完成单人任务。**只有高级任务能使用定时退出。**



定时退出

退出时间：第  波后的第  秒

说明：可以填写小波（如1.2）。波次和时间都填0表示不退出。

确定

## 2.2.5 放卡限速

单击界面右侧的**限速：无**，输入每秒最大放卡张数，即可限制该轨道的放卡速度。主要用于降低性能消耗。但限速可能会导致轨道战斗能力下降。

轨道执行器的“更多设置”中可以设置全局放卡限速，作用范围为所有未设置限速的轨道。

## 2.2.6 自动承载

轨道内置了所有常驻地图的承载卡轨道（包括补云洞）。用户无需设置承载卡阵型，只需在第 0 波轨道编辑界面按住 Ctrl 单击承载卡编号，即可使用自动承载（如下图）。**只有高级任务能使用自动承载。**

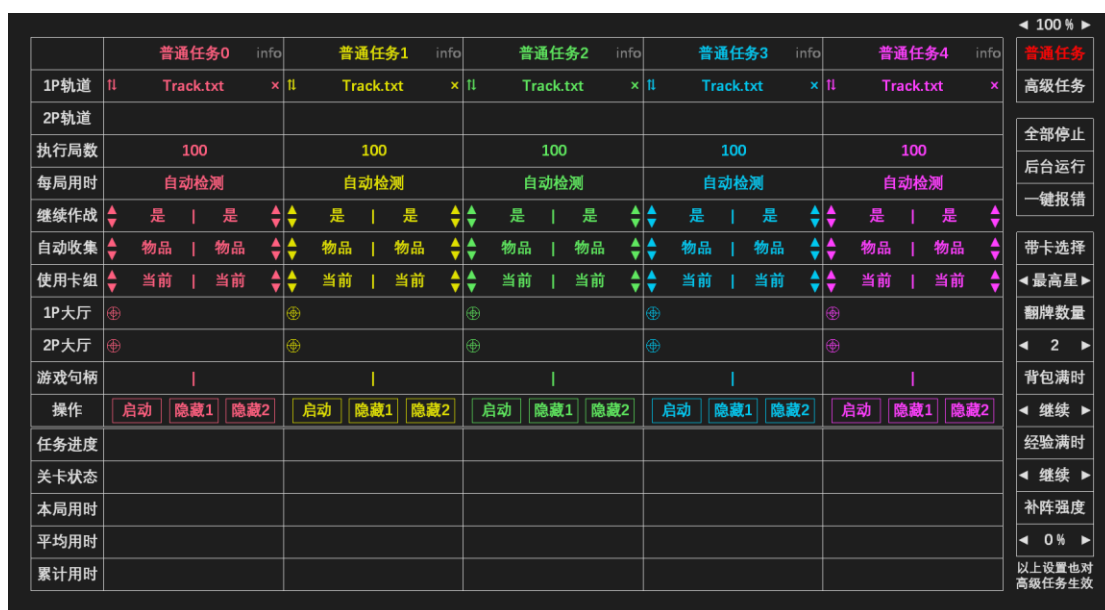
1	小火炉 7s	★	
2	海星 7s	★	
3	棉花糖 10s	★	使用自动承载

## 第 3 章 游戏任务的高效执行：轨道执行器

轨道执行器用于执行轨道文件所记录的刷图操作。其中**普通任务**用于单个关卡的重复刷图（如 100 局神殿），适合新用户上手；**高级任务**则可以连刷多个关卡（如悬赏+勇士+公会任务），支持签到、强卡等非战斗任务，且拥有定时启动、自动刷新等强大功能。

### 3.1 普通任务

普通任务界面如下图所示，5 个任务栏位可以同时执行 5 组刷图。如何使用预制轨道刷图已在第 1 章简要介绍，本节将对各项参数的设置和注意事项进行补充。



#### 3.1.1 基本用法

使用预制轨道或自编轨道刷图时，各项设置说明如下（1P 为房主）：

	普通任务0 info
1P轨道	↑ 预制轨道\三岛\375s\神殿-单人.txt x
2P轨道	
执行局数	100
每局用时	自动检测
继续作战	是   是
自动收集	物品   物品
使用卡组	当前   当前
1P大厅	⊕
2P大厅	⊕
游戏句柄	
操作	启动 隐藏1 隐藏2

任务名称可以修改，方便区分不同账号的刷图。

把轨道文件拖至此处即可自动填写。

可不填。

刷完 100 局停止。

无需修改。

是否用钥匙。左右分别为 1P 和 2P 的设置，下同。

有 VIP7 就别开。

“当前”指当前携带的卡组，也可选择卡组 1-6。

把图标拖至游戏大厅 1P 窗口内（见 3.1.2）。

同上，单人刷图不用填。

抓取 1P/2P 标签时自动填写。

点“启动”开始刷图，点“隐藏”隐藏大厅。

### 3.1.2 补充说明

1. 点击 **后台运行** 可隐藏执行器，再次运行“轨道执行器.exe”恢复界面。
2. 点击 **一键报错** 可一键打包所需截图和日志，方便上传至交流群提问/报错。**执行时遇到问题请上传报错信息，单纯提问（如“为什么不放卡”）很难确定问题的原因。**
3. 抓取标签有两种方法。一是抓取**标签位置**，此方法可以抓取处于后台的账号。



二是拖到**游戏画面**内，此方法只能抓取当前显示的账号。微端操作方法相同。



#### 4. 执行器右侧设置说明

**带卡选择：**自动带卡遇到相同卡片（如 2 个开水壶）如何选择，可选择最高星级或背包位置最靠前的卡。

**翻牌数量：**关卡胜利时翻牌的张数。

**背包满时：**建议选择**继续**，此时遇到“背包空间不足”的提示会继续刷图，遇到没带盘子等提示也会继续。若选择**停止**，遇到这些提示会中断任务。

**经验满时：**每日经验到达上限时会弹窗提示，可选择是否继续刷图。

**补阵强度：**决定补阵的方式。0%只补空位，100%遍历整个阵型。推荐设为 0%（性能最优），若出现漏放卡片，则可以适当调高补阵强度。

**以上五项设置对高级任务也有效。**



### 3.1.3 卡槽调整

在轨道路径前添加<>指令可以实现卡槽的卸除、替换和放置。

1. 卸除。例如轨道 Track.txt 使用了 10 个卡槽，则<3,4,5>Track.txt 表示卸除 3,4,5 槽（冰激凌、糖葫芦、木盘子）及 10 以后的卡槽，确保只带 7 张卡进入关卡，用于限卡类任务。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
小火炉	海星	冰激凌	糖葫芦	木盘子	棉花糖	狮子座	瓜皮	处女座	油灯
7s	7s	42s	7s	7s	5s	35s	15s	30s	12s

2. 替换。例如<1 酒杯灯>Track.txt 表示将 1 槽小火炉换成酒杯灯，用于禁小火类任务。

3. 放置。例如<热狗>Track.txt 表示将轨道中第 1 个不使用的卡槽（不含咖啡粉）替换为热狗，并在火苗足够时放置 1 次，用于放卡类任务。

三种指令可以同时使用，如<1 酒杯灯,3,4,5,热狗>Track.txt。

### 3.1.4 开局加速

开局加速一小段时间可以减少出怪间隔，显著提高通关速度。使用加速前需要在游戏大厅中显示加速按钮：依次点击**更多-自定义**（左图），在自定义设置中**只勾选变速**（右图），点击确定即可。



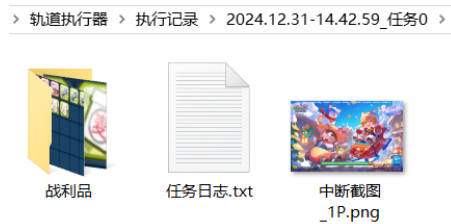
在轨道路径前输入加速时间和分隔符“|”即可开局加速。例如 **500|Track.txt** 表示开局加速 500 毫秒。如需同时使用加速和卸卡，加速指令放在前面，例如 **500|<3,4,5>Track.txt**。

开启加速时，胜利结算部分也会被加速跳过。加速时间范围为 0~1000 毫秒。如果填写 **0|Track.txt**，则开局不加速，只加速跳结算。一般关卡推荐将倍速设置为 3 倍，加速时间 500 毫秒。过度加速会导致无奖励。

点击执行器右侧的 **加速：关** 可设置**全体任务**的开局加速时间，优先级低于加速指令。

### 3.1.5 执行记录

每次启动任务后会在**执行记录**目录下生成一个日志文件夹，保存本次任务的战利品、任务日志、中断截图等信息：



**战利品**文件夹保存每局的战利品截图，并统计总收益：



**任务日志**保存启动、终止时间和每局用时。如果执行中断（由掉线或其他错误引发），任务日志中会记录中断原因并保存**中断截图**。超过 3 天的执行记录将被自动清理。

### 3.2 高级任务

高级任务可一键完成多项任务（如签到+悬赏+公会任务），界面如下图所示。本节主要介绍战斗任务和事件任务，强化任务的用法请看 [3.3 卡片强化系统](#)。



#### 3.2.1 任务列表

任务列表用于设置需要执行的各项任务。任务可以自由添加或删除，基本操作如下表：

操作名称	操作方法	操作名称	操作方法
激活任务	单击勾选框（打上√）	选中任务	单击任务编号（文字变红）
新增任务	单击[新增]	删除任务	右击任务编号
交换任务	依次单击两任务编号	插入任务	选中任务，右击插入位置
复制任务	选中任务，单击[复制]	原地复制	按住 Ctrl 单击任务编号
载入列表	将列表文件拖动到高级任务界面或执行器图标上		
批量调整	按住 Shift 调整卡组，对卡组相同的所有任务生效		
批量交换	选中任务 A，按住 Shift 单击任务 B 的卡组，可批量交换两种卡组		

设置好每项任务的类型、关卡、局数、轨道、卡组，然后抓取 1P 和 2P 大厅，进入任意岛屿主界面（如美味镇），启动任务，程序便会依次执行任务列表中每项勾选的任务。

执行过程中会用红绿灯指示任务状态。绿色表示已完成的任务，红色表示未完成的任務，黄色表示正在进行的任务，如下图所示。在左上角的消息区可以看到具体的执行信息。执行过程中单击“暂停”可以暂停任务，在任意岛屿主界面点击“继续”即可恢复执行。

[1] 事件(签到) 已完成 1/1	√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
[2] 美味(深渊) 仅完成 0/1	√ 1	事件	签到	-	-	-	0温馨礼包, 每日	√	-	×
[1P] 自定卡槽中没有[冰晶龙]截图	√ 2	美味	深渊	1	√	1P	Track.txt	×	3	×
[3] 美味(神殿) 进行中 1/1	√ 3	美味	神殿	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\6美味\7神殿.txt	×	3	×
	√ 4	火山	城堡	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\7火山\5城堡.txt	×	3	×
	【新增】									

补充说明：

1. 支持的任务类型有：**悬赏**、**勇士**、**跨服**、**魔塔**（含宠塔）、**副本**（假期/公会/巅峰）、**任务**（公会/情侣/大赛）、**主线**（三岛/遗迹/海底/星际）、**番外**（营地/沙漠/雷城/雪山/奇境）、**事件**（签到/施肥/清包/送花/双倍卡等）、**强化**（卡片/宝石）。单击任务类型即可修改。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	事件	签到	-	-	-	0温馨礼包, 每日	√	-	×
√ 2	美味	深渊	1	√	1P	Track.txt	× 3		×



2. 房主可选择 1P 或 2P。例如假期互票 65 局可以如下设置：

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	假期		65	√	1P	Track.txt	× 1		1
√ 2	假期		65	√	2P	Track.txt	× 1		1

3. 将房主设为**同步**，即可让 1P 和 2P 分别建房执行单人刷图。若一方先刷完，则会等待另一方刷完再执行后面的任务。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	魔塔	单151	10	√	同步	Track1.txt	× 1	Track2.txt	× 2

4. 卡组设为“×”表示该账号不参与本条任务。例如下图表示 2P 单刷美味悬赏。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	悬赏	美味	1	√	2P		×	美味悬赏-双人.txt	× 1

5. 单击执行器右侧的**一键配轨**按钮可以为所有任务填写通用轨道。通用轨道所需卡槽截图均已内置，可直接使用空卡组全自动带卡。自动带卡原理请看 [5.3 自动带卡](#)。

6. 高级任务可以同时执行 5 组，点击两侧箭头即可切换。点击任务名称可以修改。



如果还不够用，将整个轨道文件夹复制一份，即可同时启动不同文件夹中的执行器。

### 3.2.2 邀请机制

执行双人任务时，轨道会通过邀请加入队友。邀请原理如下：

1. 初次执行双人任务时，轨道在**好友列表**中搜索玩家的角色名，并截图（左图）。
2. 需要邀请该玩家时，轨道在**邀请列表**中识别队友的角色名，并发送邀请（右图）。



一些游戏 bug 可能导致邀请失败，包括但不限于：①好友列表无法输入角色名。②好友列表搜索不到角色名。③邀请列表与好友列表角色名显示不一致（如下图）。



遇到这些问题时，只需手动截取角色名即可正常邀请。方法如下：

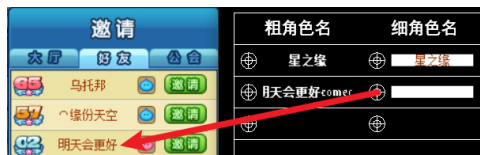
1. 打开**用户参数\综合截图工具.exe**，进入“角色名”标签：



2. 将“粗角色名”左侧的图标拖动至头像框位置，软件自动截取粗角色名：



3. 将“细角色名”左侧的图标拖动至邀请界面对应位置，软件自动截取细角色名：



这样就建立了一份粗细角色名的对应关系(如下图)，轨道将按照截取的细角色名进行邀请。

粗角色名	细角色名
星之缘	星之缘
明天会更好comec	明天会更好

4. 含有非中文字符（字母、数字或特殊符号）的粗角色名存在两种形态，需要分别与细角色名配对。刷新、换区或单击左上角的角色名即可在两种形态间切换。



5. 如果列表中存在匹配错误的角色名，用户可以右击删除，或者截取正确的角色名来覆盖。

### 3.2.3 自动刷新

高级任务流程通常较长，为了避免游戏的不稳定性（掉线、卡顿等）导致任务中断，轨道将在出现异常时刷新游戏并继续执行任务。触发刷新时会在左上角消息区显示一条报错信息（左图），并在**执行记录**文件夹中保存此刻的游戏截图（右图），用于检查刷新原因。



刷新是轨道应对异常的正常操作，并非轨道 bug。大部分问题刷新后即可解决，如果反复刷新，请结合执行记录排查原因，也可查阅 [3.2.4 常见报错分析](#)。

#### 注意事项：

1. 需要在执行器右侧设置刷新次数才能启用自动刷新。若一条任务刷新满设定次数仍无法完成，则跳过该条任务。一般设置 3-5 次即可，因为多次刷新后仍然无法解决的问题很可能一直刷新也无法解决（如遗迹次数不足）。



2. 游戏大厅不能折叠刷新按钮，否则无法刷新。微端不支持刷新。



3. QQ 空间/3366 刷新时可能需要重登 QQ，故必须保持 QQ 登录才能正常刷新。使用前请用**用户参数综合截图工具.exe** 截取 QQ 头像。3366 玩家请在执行器上方选择服务器。

### 3.2.4 常见报错分析

报错信息	原因分析
未找到游戏窗口	登录器版本不对。轨道只能用于特定版本的 360 游戏大厅（群文件“轨道编辑器”文件夹可以找到安装包）和官方微端（不推荐）。
未找到最近服务器	1. 选择服务器界面没有显示完整。 2. 部分电脑上游戏大厅隐藏后无法识别服务器。建议使用微端网址 ( <a href="https://my.4399.com/yxmsdzls/wd-air">https://my.4399.com/yxmsdzls/wd-air</a> )，不用识别服务器即可完成刷新。使用其他网址时不要隐藏游戏大厅。 3. 游戏处于维护状态。
刷新按钮点击无效	1. 没有把刷新按钮显示出来。 2. 电脑过于卡顿，点了刷新按钮没反应。
不在岛屿主界面	高级任务要求在美味镇或任意岛屿启动（必须看得到“世界地图”按钮），在别的地方（如房间内）启动就会触发此报错。

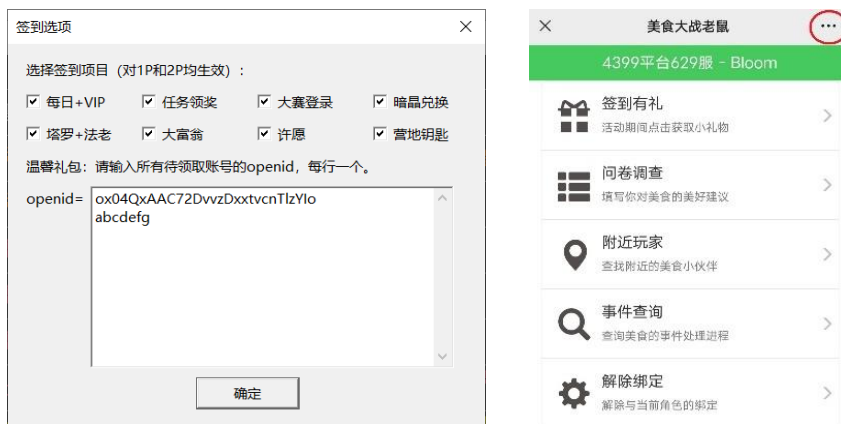
未进入[xx]界面	轨道每一步操作后都会识图检查，如果没有进入预期界面则触发此报错。例如点击悬赏图标后 10 秒内没有打开悬赏面板，就会报错“未进入[悬赏]界面”。 <a href="#">网络卡顿</a> 、 <a href="#">点击失效</a> 或 <a href="#">游戏 bug</a> 都可能导致此类问题，也可能是因为 <a href="#">游戏机制</a> （关卡未解锁、次数不足）导致无法进入特定界面。
创建房间失败	一般是因为输入密码失败。可能原因有： 1. 用户使用键盘干扰轨道输入，例如按住 Ctrl 键就会使轨道无法输入密码（并不是说用户不能在轨道运行时使用键盘，毕竟干扰的概率不大，碰到干扰也能自动刷新解决）。 2. 游戏卡顿导致输入被吞。
地图跳转失败	1. 网络太卡。 2. 人物等级不够，无法跳转到对应地图。
未找到绑定[xx]或占位卡（带卡失败）	（原因有很多种，建议先阅读 <a href="#">5.3 自动带卡</a> 了解带卡机制） 1. 需要携带的卡已经被保存在卡组，且位置不正确。 2. 自定卡槽文件夹没有这张卡的截图。 3. 背包里没有这张卡（有时需要的是 <a href="#">占位卡</a> ，例如夜晚咖啡粉用木塞子占位，非海底关卡气泡用面粉袋占位）。 4. 卡片未绑定。
邀请列表中未找到队友名字（邀请失败）	1. 游戏 bug。队友明明和房主在一个区，但邀请列表中就是没有。一般刷新后即可解决。 2. 邀请界面的队友名称和轨道在好友列表搜索到的名称不一致。请使用 <a href="#">3.2.2 邀请机制</a> 介绍的方法解决。
缺少依赖文件（夹） 缺少图片文件[xx]	没有正确安装软件，或者安装后移动、删除了必需文件。重新安装即可解决。
图像获取失败	1. 游戏太卡，画面刷新率太低（开了自动刷新就不用管）。 2. 微端特色，建议改用 360 游戏大厅。
出现动态验证 出现拼图验证	1 服低等级号会弹验证码（数字或拼图），验证不通过就会封号。使用 <a href="#">动态验证 DLC</a> 可自动通过验证。
缺少头像截图	空间服没有正确截图 QQ 头像，或删除了默认头像。
登录游戏超时	服务器太卡进不去。不用担心，轨道会刷新到进去为止。

### 3.2.5 签到施肥（含温馨礼包）

添加高级任务“特殊-签到”或“特殊-施肥”，局数、房主、轨道不用填写：

任务0.txt		[1P] 最近   无二级密码				[2P] 最近   无二级密码				锁定
√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组	
√ 1	特殊	签到	-	-	-	1温馨礼包,全部签到	√	-	√	
√ 2	特殊	施肥	-	-	-	-	√	-	√	

卡组“√”“×”表示该账号是否执行。“施肥”包含浇水和施肥。“签到”默认包含8项签到和温馨礼包，点击1P轨道即可设置（左图）。其中暗晶兑换需要二级密码，如有密码请点击执行器顶部“无二级密码”进行填写。领取温馨礼包需要填写openid：进入微信服务号“美食大战老鼠”，打开“美食中心”（右图），点击右上角“...”，选择“复制链接”，将链接中“openid=”后面的字母填入温馨礼包输入框即可（左图）。



openid支持自定义。例如玩家想绑定“1234579”这个openid，只需用浏览器打开网址<http://meishi.wechat.123u.com/meishi/index?openid=1234579>，然后按提示绑定账号即可。

### 3.2.6 送花

添加高级任务“特殊-送花”，即可让两号互相送花。该功能需要二级密码。

任务0.txt		[1P] 最近   无二级密码				[2P] 最近   无二级密码				锁定
√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组	
√ 1	特殊	送花	-	-	-	-	√	-	√	

### 3.2.7 清理背包

添加高级任务“特殊-清包”，即可自动清理背包空间。默认执行删除道具、分解0星宝石、使用消耗品三项，单击1P轨道处可以设置执行哪些项目、分解宝石的星级、通用礼包全开还是只用十三香。该功能需要二级密码。

任务3.txt		[1P] 最近   无二级密码				[2P] 最近   无二级密码				锁定
√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组	
√ 1	事件	清包	-	-	-	删物,分解(0),消耗	√	-	√	

在用户参数清理背包文件夹内有截图的物品才会删除、分解或使用。运行用户参数综合截图工具.exe，选择清理背包选项卡（如左下图），将右上角靶子拖动至道具背包截图需删除的物品，拖动至装备背包截图需分解的宝石和需使用的消耗品（金币、威望等）。



使用消耗品的注意事项:

1. **截图一种物品就会使用所有图像相同的物品**，如有不希望使用的物品请放入储藏室。特例：截图**通用礼包**时，如果没有设置“通用礼包全开”，则只会使用整理后位于3-11星卡包后面的礼包（如右上图），主要包括十三香礼包、米苏的回礼，不会使用各种转职套餐。但用户至少要保留一个3-11星卡包用于定位，否则不会使用任何普通礼包。

2. **只能截图可以无条件使用的物品**。如果想使用各类礼包，必须确保背包空间充足，否则使用时会弹出绿字，轨道将判定为无法使用并终止清包流程。**不能使用经验瓶**。

### 3.2.8 使用双倍卡

添加高级任务“特殊-双倍卡”，“局数”填使用张数，即可自动使用双倍卡。单击1P轨道可设置只在星期几使用双倍卡（默认为周一至周五），以及使用的双倍卡种类。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	特殊	双倍卡	1	-	-	周一二三四五,2倍道具	√	-	√

### 3.2.9 购买魔塔次数

添加高级任务“特殊-买魔塔”，即可自动购买魔塔次数。**该功能需要二级密码**。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	特殊	买魔塔	1	-	-	-	√	-	√

### 3.2.10 公会与情侣任务

添加高级任务“任务-公会”，局数、轨道不用填写（情侣任务用法相同，不再赘述）：

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	任务	公会	-	-	1P	-	1	-	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2	任务	情侣	-	-	1P	-	1	-	1

启动后将自动识别当天的公会任务并填写预制轨道，执行完每项任务自动领取奖励。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	美味	可可日	1	1P	预制轨道\公会任务\8_融化冰渣.txt	1	-	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2	美味	咖喱夜	1	1P	预制轨道\公会任务\19_咖喱岛限定通关.txt	1	预制轨道\公会任务\19_咖喱岛限定通关+.txt	1
<input checked="" type="checkbox"/>	3	美味	咖喱日	1	1P	预制轨道\公会任务\23_团战咖喱岛.txt	1	-	1
<input checked="" type="checkbox"/>	4	海底	珊瑚日	1	1P	预制轨道\公会任务\38_珊瑚洋流(日).txt	1	预制轨道\公会任务\38_珊瑚洋流(日)+.txt	1

如需修改公会任务预制方案，请将 **预制列表\公会任务.txt** 拖入高级任务界面进行编辑：

列表路径：预制列表\公会任务.txt 锁定

操作说明	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
1. 删除：右击任务编号	<input type="checkbox"/> 1	美味	色拉陆	1	√	1P	预制轨道\公会任务\1_生命之水.txt	+0		+0
2. 交换：依次单击两任务编号	<input type="checkbox"/> 2	美味	色拉陆	1	√	1P	预制轨道\公会任务\2_茁壮成长的大树.txt	+0		+0
3. 复制：按住Ctrl单击任务编号	<input checked="" type="checkbox"/> 3	美味	慕斯	1	√	1P	预制轨道\公会任务\3_偷食物的老鼠.txt	+0		+0
4. 配置完成后在任意岛屿启动	<input checked="" type="checkbox"/> 4	火山	港口	1	√	1P	预制轨道\公会任务\4_挑战迷雾朱莉.txt	+0		+0
	<input checked="" type="checkbox"/> 5	美味	咖喱夜	1	√	1P	预制轨道\公会任务\5_扰民的垃圾车.txt	+0		+0
	<input checked="" type="checkbox"/> 6	浮空	十三香	1	√	1P	预制轨道\公会任务\6_终极决战.txt	+0		+0

1. 预制列表中卡组以“+n”表示。若“任务-公会”选择卡组 1，则预制列表中“+0”的任务使用卡组 1，“+1”的任务使用卡组 2（即两数相加），方便不同任务使用不同卡组。

2. 只有勾选的任务才会执行。例如你的配置不足以通关音乐节夜，则可取消勾选此任务。其中 4 个任务（冰跨 12，冰跨 13，多拿滋，10 损巴旦夜）暂无平民轨道，默认不勾选，若玩家配置足够，可自制轨道后勾选。

**注意：预制列表是全部公会任务的方案，请勿直接执行此列表。**

### 3.2.11 美食大赛

此处只介绍识别法，列表法完成大赛请见 [3.2.12 营地与主线任务](#)。

添加高级任务“任务-大赛”。若只需 1P 完成任务，请将房主设为 **1P**；如需 1P 和 2P 均完成任务，请将房主设为 **同步**。

ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/> 1	任务	大赛	-	-	同步	-	2	-	2

启动后将自动识别当前大赛进度，从预制列表中调用对应的轨道并执行。每完成一步后领取奖励并重新识别大赛进度，直至完成全部任务。

识别法的优势有：1. 已完成的任务不会重复执行。2. 若执行一步后未完成对应任务，将重复执行本步，防止卡住后续任务（但最多重复 3 次）。

如需修改美食大赛预制方案，请在 **预制列表** 文件夹中找到本期大赛的预制列表，使用与 [3.2.10 公会与情侣任务](#) 相同的方法进行编辑。

桌面 > AutoClear > 轨道编辑器v4.7a > 预制列表

名称	修改日期	类型	大小
美食大赛_奇境2期_单人.txt	2025/4/12 17:07	文本文档	4 KB
美食大赛_奇境2期_双人.txt	2025/4/11 21:28	文本文档	5 KB

### 3.2.12 营地与主线任务

执行文件名包含“美食大赛”的自制列表时，完成每项任务后自动领取大赛奖励。该方法也能用于全自动完成大赛，但只能按顺序执行各项任务，不能像 [3.2.11 美食大赛](#) 介绍的识别法一样跳过已完成任务和重试未完成的任务。

桌面 > AutoClear > 轨道编辑器v4.7a > 预制列表

名称	修改日期	类型	大小
美食大赛_综合1期_单人.txt	2025/4/12 17:39	文本文档	5 KB
美食大赛_综合1期_双人.txt	2025/4/12 16:50	文本文档	6 KB

同理，执行文件名包含“营地任务”的自制列表时，完成每项任务后自动领取营地任务奖励。执行文件名包含“主线任务”的自制列表时，完成每项任务后自动领取主线任务奖励。

### 3.2.13 自动爬塔

添加高级任务“任务-单塔”，局数、轨道不用填写。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	任务	单塔	-	-	1P	-	3	-	×

启动后将自动进入魔塔最高层，自动识别层数并添加对应的魔塔任务：

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	任务	单塔	-	-	1P	-	3	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	M1	魔塔	单25	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单25.txt	3	-	×

打完一局后继续打最高层，直至魔塔次数耗尽。如果双人执行“任务-单塔”，则会先执行房主的自动爬塔，再执行队友的自动爬塔。

如需修改自动爬塔预制方案，请将[预制列表\自动爬塔.txt](#)拖入高级任务界面进行编辑：

<input type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	魔塔	单4	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单5.txt	+0	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	2	魔塔	单5	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单5.txt	+0	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	3	魔塔	单9	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单10.txt	+0	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	4	魔塔	单10	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单10.txt	+0	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	5	魔塔	单14	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单15.txt	+0	-	×
<input checked="" type="checkbox"/>	6	魔塔	单15	1	√	1P	预制轨道\通用轨道\2魔塔\单15.txt	+0	-	×

列表中“单4”为1-4层（小兵层）方案，“单5”为5层（BOSS层）方案，其他层数以此类推。预制列表中卡组以“+n”表示。若“任务-单塔”选择卡组3，则预制列表中“+0”的任务使用卡组3，“+1”的任务使用卡组4（即两数相加），方便不同任务使用不同卡组。

### 3.2.14 控制任务（定时、关机、循环等）

控制任务包括定时、刷新、退服、关机、循环、启动6种任务。

假设现在是晚上8点，你希望0点后再启动任务，可以在列表开头添加一项**定时**任务（如下图）。通常还会跟一条**刷新**任务来刷新游戏（以便刷新公会任务和掉落次数）。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	控制	定时	-	-	-	00:00:00	-	-	-
<input checked="" type="checkbox"/>	2	控制	刷新	-	-	-	-	√	-	√

定时可以放在列表的中间或末尾，按效果分为两类：一是**强制定时**（下图第2条任务），时间到达后若之前的任务还未完成将被放弃。二是**非强制定时**（下图第4条任务，在时间前面加“~”表示），时间到达后若之前的任务还未完成将继续执行。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	美味	神殿	99	√	1P	fl Track.txt	× 1		1
√ 2	控制	定时	-	-	-	19:00:00	-	-	-
√ 3	星际	蛇来	5	√	1P	fl Track.txt	× 1		1
√ 4	控制	定时	-	-	-	~19:30:00	-	-	-
√ 5	美味	神殿	99	√	1P	fl Track.txt	× 1		1

对于上述列表，19 点会强制开始执行第 3 条“蛇来”，不论第 1 条“神殿”有没有执行完毕。而到了 19 点 30 分，如果第 3 条还未执行完毕，则会等待执行完毕后再执行第 5 条。

**退服**指退出游戏，回到选服界面，一般放在列表末尾。任务完成后退服可以大幅降低 CPU 和内存占用。**关机**指关闭计算机，需要谨慎使用。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	控制	退服	-	-	-	-	√	-	√
√ 2	控制	关机	-	-	-	-	-	-	-

**循环**只能添加在列表末尾，执行到此处后从头开始执行。例如下面的列表表示从 0 点开始刷花园，刷到 8 点结束并退服，然后等待第 2 天 0 点继续循环。

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	控制	定时	-	-	-	00:00:00	-	-	-
√ 2	浮空	花园	99	√	1P	fl Track.txt	× 1		1
√ 3	控制	定时	-	-	-	08:00:00	-	-	-
√ 4	控制	退服	-	-	-	-	√	-	√
√ 5	控制	循环	-	-	-	-	-	-	-

**启动**任务用于在一个任务列表中启动其他任务列表。例如下面的列表表示刷完 45 局神殿后退出服务器，并启动高级任务 1 继续刷图。该方法可用于一键完成多个号的刷图，由于任务是依次执行的，同一时间只有 2 个账号在运行，电脑性能消耗较小。

高级任务 0	√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
	√ 1	美味	神殿	45	√	1P	fl 预制轨道\通用轨道\6美味\7神殿.txt	× 1		1
	√ 2	控制	退服	-	-	-	-	√	-	√
	√ 3	控制	启动	-	-	-	高级任务1	-	-	-
高级任务 1	√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
	√ 1	美味	神殿	45	√	1P	fl 预制轨道\通用轨道\6美味\7神殿.txt	× 1		1
	√ 2	控制	退服	-	-	-	-	√	-	√

启动任务也可添加在列表开头，用于同时启动多个高级任务。例如高级任务 0 如下设置，则启动高级任务 0 时会同时启动高级任务 1：

√ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
√ 1	控制	启动	-	-	-	高级任务1	-	-	-
√ 2	美味	神殿	45	√	1P	fl 预制轨道\通用轨道\6美味\7神殿.txt	× 1		1
√ 3	控制	退服	-	-	-	-	√	-	√

### 3.3 卡片强化系统

轨道的卡片强化系统包含**强化任务**、**强化计算**、**强化模拟**、**强化统计**四大模块。**强化任务**可以稳定、快速地强化特定星级的副卡或主卡，支持多配方混合强化、中差卡强化和跨页强化。**强化计算**可以计算最优方案和卡片造价。**强化模拟**用于计算当前材料能强化出什么卡片。**强化统计**用于记录强化结果和测定实际成功率。

#### 3.3.1 强化任务

1. 添加高级任务“强化-卡片”。强化任务只能单人执行，另一个号卡组需设为“×”。

<input checked="" type="checkbox"/>	ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
<input checked="" type="checkbox"/>	1	强化	卡片	-	-	-	(无方案)	√	(无方案)	×

2. 点击 1P 轨道下方的“无方案”，打开“轨道强化系统”面板。在“使用方案”处选择需要使用的强化方案，或点击“新建方案”按钮创建新的方案。

3. 设置强化方案并点击“确定”，然后在任意岛屿启动任务。

设置项	说明
使用卡片	制作和强化时使用的卡片种类。 <b>这些卡片既会当主卡也会当副卡。</b>
强化模式	“不绑”模式只使用不绑材料（卡片、香料和草），“绑定”模式只使用绑定材料（因此不会使用 0 星卡），“混合”模式两者都用（优先使用绑定材料）。
目标卡片	想要强化的主卡（一般是稀有卡，如炭烧海星）。 <b>目标卡片仅用作主卡</b> ，不会作为副卡消耗。 <b>例：用瓜皮强化 9 海星，“使用卡片”设为瓜皮，“目标卡片”设为海星。</b> 如需把非配方卡（如小火炉）作为目标卡片，请使用 <b>用户参数\综合截图工具.exe</b> 截取目标卡片。重启执行器后即可选择之前截图的卡片作为目标卡片。不设目标卡片时，轨道将强化“使用卡片”中的任意好卡。
卡片制作	选择制卡时使用的香料。
卡片强化	设置强化的星级范围和强化数量。不勾选“制卡”则只会用现有卡片强化。
强化方案	上 1/上 2 可以选择 0 星中卡（0-）或差卡（0--），其他星级的副卡均为好卡。

注：单击“填写推荐方案”将会填入一种可行的强化方案，但并非最优方案。不同加成、不同物价下的最优方案可能不同，可以用“强化计算”模块进行计算。

**注意事项：**

1. 防御卡背包容量需要大于 112 格。空位数量建议大于 50 格。

2. 强化过程中遇到下列情形之一将结束强化：①配方耗尽。②四叶草耗尽。③背包已满且无法继续强化。④需要的卡片无法获取。

情形④举例：下一步强化需要 0 星卡，但卡片制作没有勾选 0 星，导致 0 星卡无法获取，强化终止。只要卡片制作勾选了 0 星，且最低强化星级为 1，就不会出现情形④。

3. 香料耗尽不会导致强化终止。需要使用  $n$  星卡而没有  $n$  星香料时，轨道会根据强化方案用低星卡制造该星级的卡片。

**3.3.2 强化计算**

强化计算页面如左图所示，包含**最优方案**和**卡片造价**两个计算项目。计算前需要填写VIP和公会合成屋等级，并进行物价设置（右图）。



图中数据为手册编写时 1 服不绑物价

1. 最优方案：在物价设置中选择计算模型，基础模型计算造价最低的方案，高级模型计算收益最快的方案。

2. 卡片造价：计算从卡套出发强化 1 张目标星级卡片需要的卡套、四叶草、金币和强化次数。计算时使用“强化设置”页面填写的方案。“造价”指消耗的材料按物价设置折算成点券的数量。“单次收益”指 1 次强化的利润，计算公式为：

$$\text{单次收益} = \frac{\text{目标星级市场价} - \text{目标星级造价}}{\text{目标星级强化次数}}$$

### 3.3.3 强化模拟

强化模拟通过模拟真实强化过程，计算现有材料能强化出多少卡片。界面如下图所示：

计算前需要填写 VIP、公会合成屋等级、强化目标星级、计算时间和材料数量。其中材料数量可以单击“检查背包”自动填写。单击“计算”后，系统将从填写的材料出发，按照轨道强卡算法模拟真实强化过程，直至材料耗尽无法强化（这个过程称为一轮计算）。计算时间越长，计算的轮数越多，结果越接近均值。计算时间填 0 将只进行一轮计算。

### 3.3.4 强化统计

强化统计分为**本次数据**和**历史数据**两个页面。

**本次数据**统计正在执行的强化任务的结果（成功数、总次数、实际成功率、理论成功率）及强化材料的实时数量。

**历史数据**统计历史所有强化任务的结果，数据较大时可以验证理论成功率的真实性。若同一星级使用过多种强化方案，结果将被合并。可以在下方的“数据查询”模块查询单一强化方案的统计结果。

## 第 4 章 编辑器高级操作

### 4.1 轨道文件

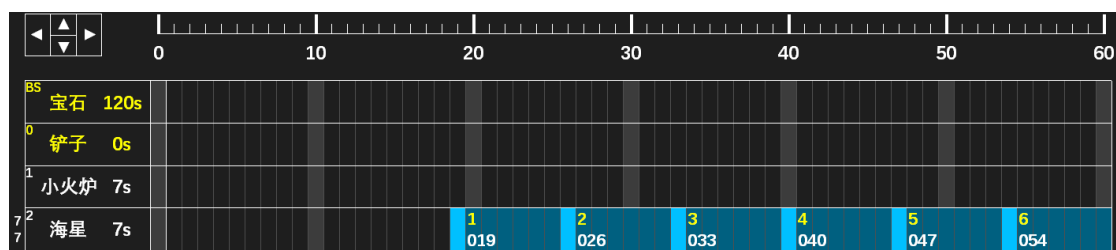
**轨道文件**是记录一局游戏放卡操作的 txt 文档，简称**轨道**，内容包括人物位置、卡组、各卡片的放置位置和时间等。例如下面是一个简单的刷神殿轨道：

人物1位置=11 人物放在**1行1列**  
卡槽数=2 携带**2张卡片（小火炉、海星）**  
铲子 0[0]  
小火炉 7[3]  
海星 7[3] **019|18** 026|28 033|38 040|48 047|58 054|68 061|78  
**第19秒在1行8列放一个海星，下同**

执行效果为在第 8 列放一列海星，各海星与轨道记录的对应关系如左图所示：



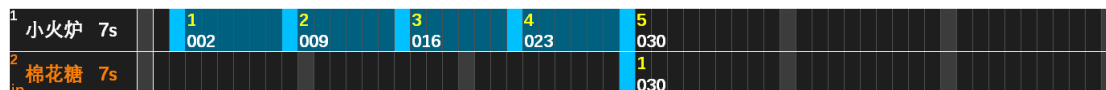
在轨道编辑器中，海星的阵型如上面右图所示，海星轨道如下图所示。



### 4.2 独立计时

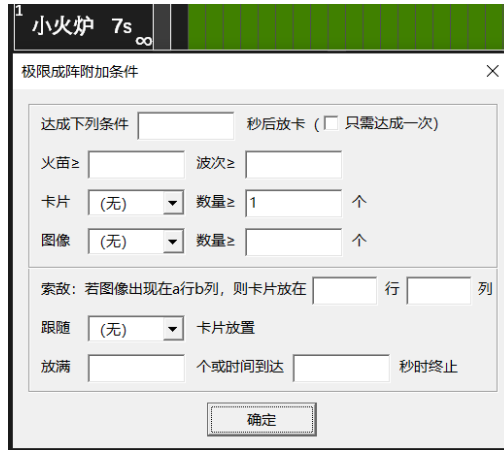
点击防御卡左下角标上“in”激活**独立计时**，该卡将准确按系统时间放置而不再与轨道时间同步。一般用于解冻、补棉花、卡大炮间隔等要求放卡时间精准的操作。

轨道默认计时模式为**同步计时**，下面以下图所示的轨道为例讲解两者的区别：



小火每放一次需要等 7 秒，而放卡本身也需要时间，放到第 5 次实际用时已超过 30 秒。**同步计时**会接受这种计时误差，让第 30 秒的棉花与第 30 秒的小火同时放置，导致棉花实际放置时间晚于第 30 秒（放卡量大时，这种偏差可能大到让棉花补不上第 30 秒的云洞）；而**独立计时**模式下，棉花依然精准地在第 30 秒放置，不会为了与小火同步改变放置时间。





#### 4.4.1 火苗、波次、卡片和图像条件

条件	说明
火苗	火苗达到设定数值后放卡。 例如冰沙可设置 <b>火苗<math>\geq 1000</math></b> 才放置，以免用冰后严重缺火。
波次	波次达到设定数值后放卡，可以用 <b>a.b</b> 表示第 <b>a</b> 波第 <b>b</b> 小波。 例如狮子座可设置 <b>波次<math>\geq 1</math></b> 才放置，在前期没有鼯鼠时节约火苗。
卡片	场上特定卡片数量达到设定数值后放卡。 例如糖葫芦设置 <b>卡片【海星】数量<math>\geq 3</math></b> ，则放满3个海星才会放糖葫芦。
图像	场上特定图像数量达到设定数值后放卡。 例如草扇设置 <b>图像【神风】数量<math>\geq 1</math></b> ，则神风出现时才会放草扇。 所用图像需要自行截取（详见 <a href="#">4.4.3 自定图像的识别与截取</a> ）。

设置多项条件时，所有条件同时满足才视为条件达成。

#### 4.4.2 延时、索敌、跟随和终止条件

条件	说明
达成	<b>勾选只需达成一次</b> ，条件达成一次即开始放卡，否则每次放卡都要满足条件。 例如条件为火苗 $\geq 1000$ ，若勾选 <b>只需达成一次</b> ，则火苗满1000开始放卡，之后火苗低于1000也照放不误。若不勾选，则每次放卡都要求火苗 $\geq 1000$ 。
延时	条件达成后等待一定秒数再放卡。 例如可乐条件为 <b>图像【神风】数量<math>\geq 1</math></b> ，达成条件 <b>2秒后放卡</b> ，则每次出现神风后等待2秒才放可乐。
索敌	根据 <b>图像位置</b> 放置卡片（设置了图像条件才能使用，图像位置记为 <b>a行b列</b> ）。 例如面粉袋条件为 <b>图像【帽子】数量<math>\geq 1</math></b> ，卡片放在 <b>a行b+1列</b> ，则每次出现帽子时将面粉袋放在帽子右边1格。
跟随	仅在特定卡片放置成功后放置本卡。 例如幻鸡条件为 <b>跟随【海星】放置</b> ，则幻鸡紧跟海星放置，避免复制其他卡片。 冰沙、冰激凌也可以设置跟随要冷却的卡放置，确保效用最大化。
终止	<b>放卡数量或时间到达设定值后不再放卡</b> 。

### 4.4.3 自定图像的识别与截取

1. 运行**用户参数\综合截图工具.exe**，将图标拖至游戏画面，软件将显示实时截图。



2. 点击**【截图】**冻结画面（左图）。点击**【点此截取背景】**截取地图背景，然后点击格子截取本格图像（例如要识别洞君的管道，点击管道所在格子即可保存管道截图）。



3. 点击**【识别】**恢复实时画面（右图）。每个格子左上角显示本格图像与截图的匹配度（默认匹配度 200 以上视为识别成功，以**红色**显示）。

4. 左侧可以调节**识别范围**的**X 偏移**、**Y 偏移**、**宽度**、**高度**以及**识别成功**的**标准**。这些参数会自动保存在图像的文件名中，例如**管道[200](0,0,60,64).bmp**（不设参数视为默认）。不同物件可能需要选用不同的识别范围和识别标准，请确认能够识别再用于战斗。

5. 将图像文件拖至软件窗口内可设为当前识别的图像。

### 4.5 优先放卡队列

如果小火炉、海星、狮子座全部开启极限成阵，则火苗一到 175 就会放海星，导致很难攒下放狮子座的火苗。为此我们提供了**优先放卡队列**，确保依次放下队列中的每张卡片后再放其他卡片。单击左上角“优先放卡队列”，然后依次单击海星、海星、狮子座将它们加入队列，则执行时会先放 2 个海星，然后攒火苗放 1 个狮子座，然后才会放置其他卡片。

优先放卡队列	海星	海星	狮子座											
-1 宝石 120s														
0 铲子 0s														
1 小火炉 7s														
2 海星 7s														
3 狮子座 35s														
4 瓜皮 15s														

单击小火炉右上角的★可标记为**绝对优先**。无论队列中的卡有没有放置完毕，绝对优先卡都会正常放置。



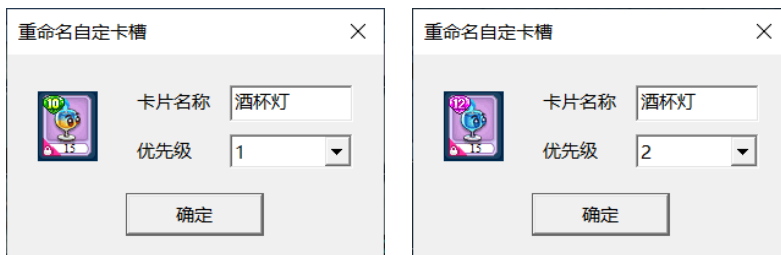


### 5.3 自动带卡

使用的卡组中存在空卡槽时，软件将按照轨道中的卡组自动带卡。例如下列卡组第 5 槽留空，则执行轨道 1 时自动带换气扇，而执行轨道 2 时自动带酒杯灯。



执行前需用用户参数\综合截图工具.exe 的自定卡槽模块截取需携带的卡片，截图命名需与轨道中的卡片名称保持一致。同一卡片名称可以设置多个优先级，范围为-9~9，数字越大越优先携带。例如存在酒杯灯\_1 和酒杯灯\_2 两张卡槽截图时（如下图），执行时优先带酒杯灯\_2，找不到酒杯灯\_2 则带酒杯灯\_1。



负数优先级表示占位卡。例如将木塞子截图命名为咖啡粉\_-1，则夜晚无法携带咖啡粉时用木塞子占位。

通用轨道所需卡片截图均已内置，玩家可以直接使用空卡组全自动带卡。删除全部自定卡槽图片可禁用自动带卡。

### 5.4 检查任务

点击高级任务界面右侧的**检查任务**，轨道将自动统计完成整个列表需要的门票和卡槽（如下图，不包含公会、情侣、大赛这三类需要识别的任务）。



显示的卡片截图来自用户参数\自定卡槽文件夹，它们的星级和转职不代表实际需求。

单击“检查背包”按钮，轨道将自动翻找背包，统计实际拥有的门票和卡槽（如下图）。缺少的门票和卡槽以灰色显示，门票右上角显示盈余数量（绿）或缺少数量的数量（红）（例如 1P 需要 8 把沙漠钥匙，实际拥有 136 把，则显示绿色的 128）。用户可据此补充门票和卡片。



轨道计算门票消耗时都算在房主上面，而实际上房主订票时队友可以提供门票，所以检查出来缺票不意味着执行时一定缺票。例如列表中只有一条双人刷 10 局曲奇岛（1P 房主）的任务，如果 1P 只有 8 把神殿钥匙，则检查后会报告 1P 缺 2 把神殿钥匙。这时如果 2P 有 2 把神殿钥匙，则执行时不会缺票。当然，两个号的门票都达到数量要求是最稳妥的。

### 5.5 动态验证

1 服低等级号会不定期弹出数字验证或拼图验证，验证失败会封号一段时间。



轨道提供了动态验证 DLC 来自动通过验证。在群文件“轨道编辑器”文件夹下载动态验证 DLC.zip，把压缩包里的“动态验证”文件夹放在轨道执行器所在目录，重启执行器，即可使用动态验证功能。