

轨道编辑器 v4.9 使用手册

轨道编辑器是一款可自主设计方案的自动放卡战斗软件，能帮助玩家全自动完成签到、施肥、三岛、悬赏、魔塔、勇士、跨服、美食大赛等日常任务。本手册介绍了软件的各类功能和操作方法，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。

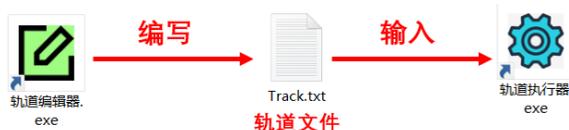
目录 (单击可跳转)

第 1 章 新手快速入门	3
1.1 一分钟开始刷神殿.....	3
1.2 双人刷图.....	3
1.3 常见问题解答.....	4
第 2 章 战斗方案的简洁设计：轨道编辑器	5
2.1 阵型编辑.....	5
2.1.1 基本操作.....	5
2.1.2 补阵与索敌.....	6
2.1.3 铲除与堆叠.....	6
2.1.4 刷技能轨道.....	6
2.2 轨道编辑.....	7
2.2.1 基本操作.....	7
2.2.2 极限成阵.....	7
2.2.3 录制轨道.....	8
2.2.4 定时退出.....	8
第 3 章 通关任务的高效执行：轨道执行器	9
3.1 普通任务.....	9
3.1.1 基本用法.....	9
3.1.2 补充说明.....	10
3.1.3 卡槽调整.....	10
3.1.4 开局加速.....	11
3.1.5 执行记录.....	11
3.2 高级任务.....	12
3.2.1 基本用法.....	12
3.2.2 签到施肥（含温馨礼包）.....	13
3.2.3 二级功能（清理背包、买魔塔次数）.....	14
3.2.4 使用双倍卡.....	14
3.2.5 公会与情侣任务.....	14
3.2.6 美食大赛.....	15
3.2.7 营地与主线任务.....	15
3.2.8 自动刷新.....	15
3.2.9 高级控制（定时、关机、循环执行）.....	16
第 4 章 编辑器高级操作	17
4.1 轨道文件.....	17

4.2 独立计时	17
4.3 按波变阵	18
4.3.1 基本操作	18
4.3.2 执行原理	18
4.3.3 波次规则与注意事项	18
4.4 条件放卡	18
4.4.1 火苗、波次、卡片和图像条件	19
4.4.2 延时、索敌、跟随和终止条件	19
4.4.3 自定图像的识别与截取	20
4.5 优先放卡队列	20
4.6 自动布轨	21
4.6.1 防御卡编辑	21
4.6.2 生产信息编辑	21
4.6.3 布轨操作	21
第 5 章 执行器高级操作	22
5.1 补阵原理与调控	22
5.2 任务监视	22
5.3 自动带卡	23
5.4 检查任务	23

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，然后输入轨道执行器执行刷图。



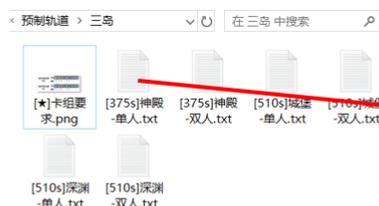
为了让用户尽快上手，本章先介绍如何用现成的轨道文件（预制轨道）刷图，轨道文件的介绍及编写方法则放在第 2 章讲解。使用过程中遇到问题请先看 [1.3 常见问题解答](#)，若依然无法解决，请将游戏和软件全屏截图向群友提问。

1.1 一分钟开始刷神殿

1. 用 360 游戏大厅（极速模式）或微端登录美食。

2. 打开轨道执行器。

3. 进入文件夹 **预制轨道\三岛**，把 **[375s]神殿-单人.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。



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

1.2 双人刷图

打开后能看到两个人物位置的轨道是**双人轨道**，例如**[375s]神殿-双人.txt**（左图）。将双人轨道拖入 **1P 轨道**，同时抓取 **1P 和 2P 大厅**（右图），即可由 1P 带 2P 刷图。

[375s]神殿-双人.txt
文件(F) 编辑(E) 格式(O)
人物1位置=11
人物2位置=71



也可以同时填写 **1P 和 2P 轨道**（右图），此时 **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**（左图），这类轨道必须和对应的 **1P 轨道** 一起使用。

名称

- 7鱼骨夜+.txt
- 7鱼骨夜.txt

1P 轨道	↑↓ 预制轨道\通用轨道\13沙漠\7鱼骨夜.txt
2P 轨道	↑↓ 预制轨道\通用轨道\13沙漠\7鱼骨夜+.txt

双人刷图时**所有放卡账号必须保持可见**。如果两个号都放卡，需点击大厅右上角**多窗口玩游戏**将两个窗口分别显示。启动后，点击**隐藏 1**和**隐藏 2**可分别隐藏两个窗口。

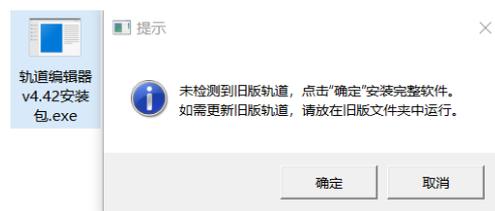


若同时执行多组刷图，需要将每组刷图中的放卡账号都显示出来。

1.3 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. 如何用 360 游戏大厅登录美食？

答：在群文件“轨道编辑器”文件夹下载 360 游戏大厅安装包 **360game5_setup.exe** 并安装，打开游戏大厅后依次点击**我的**→**添加游戏**，输入美食大战老鼠网址。各平台网址如下：

4399 <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>

启动游戏后，请在大厅右上角切换到**极速模式**。



Q3. 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件，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）

Q4. 轨道编辑器/轨道执行器打不开，提示缺少 dll 文件，怎么办？

答：进群下载 **dll 修复工具**，安装里面的**微软常用运行库**，然后重启电脑即可。

Q5. 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。

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 左侧的靶形光标拖至游戏画面，可截取地图作为背景		
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。

2.2 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**₀₀₂ 表示在第 2 秒放下第 1 个小火炉。

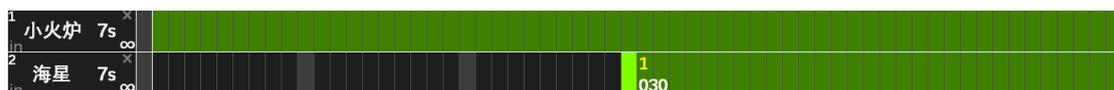


2.2.1 基本操作

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)

极限成阵是无条件的自动轨道，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**，输入退出时间，即可在游戏开始指定时间后退出关卡。主要用途：跨服挂机 60 秒退出刷威望；做单人探险任务时先双人打，胜利前退出一个号，让另一个号完成单人任务。只有魔塔和高级任务能使用定时退出。

第 3 章 通关任务的高效执行：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）；**高级任务**则可以连刷多个关卡（如悬赏+勇士+公会任务），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，各设置项说明如下（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。

建议不改。

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**只勾选加速**（右图），点击确定即可。



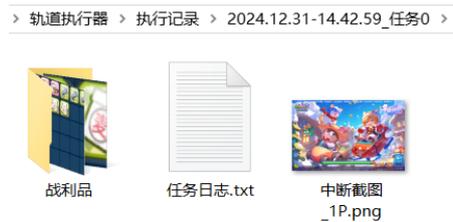
在轨道路径前输入加速时间和分隔符“|”即可开局加速。例如 **500|Track.txt** 表示开局加速 500 毫秒。如需同时使用加速和卸卡，加速指令放在前面，例如 **500|<3,4,5>Track.txt**。

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签到、悬赏、公会、大赛等任务，界面如下图所示。



3.2.1 基本用法

1. 设置好每项任务的轨道和卡组，然后抓取 1P 和 2P 的标签，在任意岛屿启动任务。程序将依次执行每项勾选的任务。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/巅峰对决）、任务（公会/情侣/大赛）、主线（美味至星际）、番外（营地/沙漠/雷城/雪山/奇境）、特殊（签到/施肥/清包/双倍卡）。任务列表基本操作如下表：

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
定位复制	选中任务，再按住 Ctrl 单击要复制到位置		
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		

2. 1P 和 2P 均可做房主。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. 双人轨道可以用于单人刷图，只需将被禁用的账号卡组设为“×”即可：

√ 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

4. 将房主设为**同步**，可以让 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

5. 执行器右侧的**操作速度**选项用于控制建房和刷技能的速度。如果您的电脑和网络能流畅运行游戏，建议设置为“快”以提高执行效率。

6. 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。

7. 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。

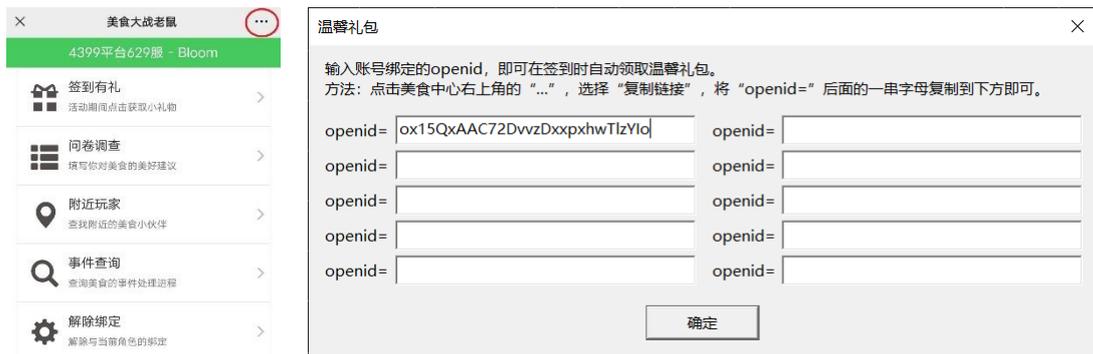
3.2.2 签到施肥（含温馨礼包）

添加高级任务“特殊-签到”或“特殊-施肥”，房主、局数、轨道不用填写：

√ 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	-	-	-	点此设置温馨礼包	√	-	√
√ 2	特殊	施肥	-	-	-	-	√	-	√

卡组“√”“×”表示该账号是否执行。“签到”包含**每日签到**、**VIP 签到**、**领取日常任务**、**领取美食大赛**、**领取温馨礼包**，“施肥”包含**浇水和施肥**。

领取温馨礼包前需要点击“点此设置温馨礼包”填写 openid。进入公众号“美食大战老鼠”，打开“美食中心”（左图），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设置面板（右图）。最多可以填写 10 个 openid。



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。

3.2.3 二级功能（清理背包、买魔塔次数）

添加高级任务“特殊-清包”，即可自动清理背包空间（包括删除道具和分解0星宝石），以免各项任务无法领取奖励。如果账号有二级密码，请点击顶部“无二级密码”进行填写。

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	清包	-	-	-	-	✓	-	✓	

在用户参数\可删物品文件夹内有截图的物品才会删除、分解。软件内置了9种可分解宝石的截图（如下图），其他需要删除的物品请用用户参数\综合截图工具.exe自行截图。



安全起见，请把贵重物品（如进化凭证）存入储藏室以防误删。

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

✓ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
✓ 1	特殊	买魔塔	5	-	-	-	✓	-	✓

3.2.4 使用双倍卡

添加高级任务“特殊-双经卡”（或双爆卡），“局数”填张数，即可自动使用双倍卡。

✓ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
✓ 1	特殊	双经卡	1	-	-	-	✓	-	✓
✓ 2	特殊	双爆卡	2	-	-	-	✓	-	✓

3.2.5 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）：

✓ ID	类型	关卡	局数	钥匙	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
✓ 1	任务	公会	-	-	1P	-	1	-	1
✓ 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。

ID	类型	关卡	局数	房主	1P轨道	卡组	2P轨道	卡组
✓ 1	美味	可可日	1	1P	预制轨道\公会任务\8_融化冰渣.txt	1	-	1
✓ 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
✓ 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
✓ 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	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	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	✓ 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	✓ 4	火山	港口	1	✓	1P	预制轨道\公会任务\4_挑战迷雾未莉.txt	+0	-	+0
	✓ 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

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。

3.2.6 美食大赛

此处只介绍识别法，列表法完成大赛请见 [3.2.7 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**。

<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	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 [3.2.5 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

3.2.7 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 3.2.5 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。

3.2.8 自动刷新

1. 启用自动刷新时，遇到进房失败、账号掉线等问题会刷新后继续执行。

2. 自动刷新可设置次数限制（如右图）。若单项任务刷新满次数仍无法完成，则跳过该条任务。若执行的是美食大赛列表，一条任务无法完成将终止列表。



3. 游戏大厅不要折叠刷新按钮，否则无法刷新。微端不支持刷新。



4. 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。

3.2.9 高级控制（定时、关机、循环执行）

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）。

☑ 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	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	-	-	-	-	-	-	-

第 4 章 编辑器高级操作

4.1 轨道文件

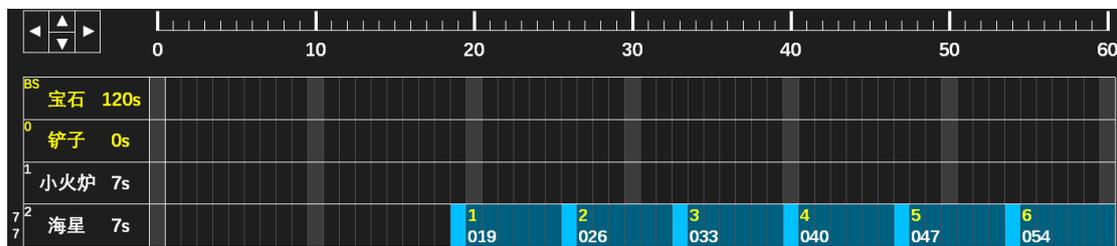
轨道文件是记录一局游戏放卡操作的 txt 文档，简称**轨道**，内容包括人物位置、卡组、各卡片的放置位置和时间等。例如下面是一个简单的刷神殿轨道：

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：



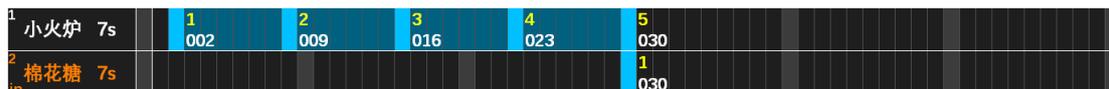
在轨道编辑器中，海星的阵型如上面右图所示，海星轨道如下图所示。



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。

4.3 按波变阵

按波变阵即**进入指定波次后使用新的放卡程序**。例如：音乐节夜第 6 波后排放葫芦针对战警，击败后（第 8 波）改为海星蹲守卫；最后一波停止一切放卡，以免完不成万火任务。

4.3.1 基本操作

新建波次：点击“+”，输入要创建的波次。您可以在新波次重新设置每张卡的阵型和轨道，关卡到达该波就会按该波轨道放卡。

选择波次：点击波次。

删除波次：右击波次。

移动波次：按住 Shift 点击目标波次或“+”，可将当前波次移动到目标波次或新波次。

复制波次：按住 Ctrl 点击目标波次或“+”，可将当前波次复制到目标波次或新波次。**推荐用复制方式创建新波次**，这样可以保留原阵型，方便铲除原有卡片和放置新卡。

0	1	1.1	2
+			

4.3.2 执行原理

若轨道包含 0,4 两个波次，则执行时先按照第 0 波轨道放卡，进入第 4 波后改为按第 4 波轨道放卡。进入新波次后，原波次未放完的卡不再放置。

如果希望某些卡到达新波次后继续执行原波次的轨道，只需单击卡槽左上角的编号启用**轨道继承**。例如第 4 波轨道按下图设置时，小火进入第 4 波后继续执行第 0 波轨道，而海星则执行第 4 波轨道。

1	小火炉 7s	继承第0波轨道																		
2	海星 7s	1 002	2 009	3 016	4 023															

4.3.3 波次规则与注意事项

1. 波次计算规则：开局为 0.0 波，首次出怪、进度条移动、boss 亮血条均增加 1 小波；大波为进度条上的“第 x 波”，无进度条时（如跨服 boss 段、公会副本）boss 死亡更新 1 大波；大波更新时小波归零。

2. 如需使用小波变阵，开局有雾的关卡请立即放油灯，以免检测不到第 1 小波出怪。

3. 卡槽的新增、删除、交换和更换会同步到所有波次，其他操作则只影响本波轨道。

4.4 条件放卡

一些较难的关卡不能无条件极补，而是需要根据关卡环境作出相应的对策。例如：戈壁开局放不下防风草会被龙卷风摧毁，因此需要为防风草留出最低火苗；音乐节夜容易被大波瓦力破阵，因此需要在特定波次进行轰炸；梦境疯帽匠放出的帽子威胁很大，因此需要用面粉袋精准压掉。**条件放卡**可以根据火苗、波次、卡片、图像（老鼠、BOSS、物件）等信息执行放卡，大幅提高轨道战斗力。

按住 Ctrl 点击防御卡右下角的“∞”，可设置极限成阵轨道的放卡条件，如图所示：



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 火苗≥ 1000 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 a.b 表示第 a 波第 b 小波。 例如狮子座可设置 波次≥ 1 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 卡片【海星】数量≥ 3 ，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 图像【神风】数量≥ 1 ，则神风出现时才会放草扇。 所用图像需要自行截取（详见 4.4.3 自定图像的识别与截取 ）。

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	勾选只需达成一次 ，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 ≥ 1000 ，若勾选 只需达成一次 ，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 ≥ 1000 。
延时	条件达成后等待一定秒数再放卡。 例如可乐条件为 图像【神风】数量≥ 1 ，达成条件 2秒后放卡 ，则每次出现神风后等待2秒才放可乐。
索敌	根据 图像位置 放置卡片（设置了图像条件才能使用，图像位置记为 a行b列 ）。 例如面粉袋条件为 图像【帽子】数量≥ 1 ，卡片放在 a行b+1列 ，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 跟随【海星】放置 ，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	放卡数量或时间到达设定值后不再放卡 。

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。

第 5 章 执行器高级操作

5.1 补阵原理与调控

最初版本是通过放卡时遍历阵型中的每个位置来实现补阵的。例如在编辑器中把海星放满第 6 列并开启补阵（左图），则每次放卡时拿起海星依次点击第 6 列的每一格，使它落在阵型中第一个空缺的位置（右图）。



为了避免大量遍历导致游戏卡顿，新版软件会对卡片进行识别，只对空缺位置进行补阵。以海星补阵为例，软件会比较地图各格图像与海星模板的相似度。相似度 >40 的格子判定为有海星（0%补阵强度下），补阵时会跳过这些格子。

提高补阵强度会降低卡片识别成功率，导致放卡时遍历更多位置。补阵强度为 100%时退化为遍历补阵。因此一般情况下补阵强度设为 0%最好。但软件有时会把空格误判为有卡（如右图，水上的海星位置偏高，导致上方的空格误判为有海星）。如需避免误判，可以适当提高补阵强度，让判定更严格。



部分卡片识别效果可能不佳，用户可通过自截图进行修复。打开 [4.4.3 自定图像的识别与截取](#) 介绍的截图识别工具，进入关卡后点击工具下方的“截卡槽”即可截取卡片图像。用户可以调整识别范围和相似标准。将图像放入用户参数\自定卡片文件夹即可完成修复。

棉花糖（麦芽糖）补阵使用初始地图遮挡判定法。软件会在开局时截取初始地图，若地图中某个格子中心区域完全被遮盖，则判断该格有棉花糖。每次补阵会放在第一个无棉花糖的位置。开启补阵的棉花糖不能放在开局有卡的格子，因为无法截取这些格子的初始图像。

5.2 任务监视

点击任务标题右侧的 info 按钮  可以开启监视功能。开启后将在游戏画面上标注识别到的卡片和图像（仅限轨道中使用的图像），效果如 [5.1 补阵原理与调控](#) 的第二张图所示。该功能用于检查卡片、图像是否可以准确识别。

5.3 自动带卡

为了节约卡组，软件允许用户将某卡槽留空，执行不同轨道时携带不同的防御卡。例如希望以下两个轨道共用一个卡组，则只需将前四张卡保存至卡组，卡槽 5 留空：



然后使用 `用户参数\综合截图工具.exe` 的 `自定义卡槽` 模块截取酒杯灯和换气扇的图片，并重命名截图使之与编辑器中的卡片名一致：



打开执行器，运行卡槽 5 为酒杯灯的轨道会自动携带背包里的酒杯灯，运行卡槽 5 为换气扇的轨道则自动带换气扇。有多张同种卡时，可以在执行器中设置携带最高星或最靠前的卡。

同一卡片可以设置多张候选卡。例如酒杯灯可以保存以下 2 张截图：



执行时优先带 `酒杯灯_2`，找不到 `酒杯灯_2` 则带 `酒杯灯_1`。命名格式为 `卡片名_优先级`，其中优先级范围为 0~9，数字越大越优先携带。命名不带优先级则视为最低级。

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。删除全部自定义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）或缺少数目（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，而实际上房主缺票时队友可以提供门票，所以检查出来缺票并不意味着执行时一定缺票。例如列表中只有一条刷 10 局曲奇岛的任务，检查发现 1P 缺 5 把神殿钥匙，这时如果 2P 有 5 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。