

# 无名杀全教程(v10.0)

——一款完全免费的开源软件使用教程

# noname

Android/Windows/Mac/iOS/Linux通用

遗计两个桃 主编

流沙、神王权笺、遗计两个桃 著

# 无名杀教程

主编 遗计两个桃 (QQ: 2998242135)  
作者 流沙 (QQ: 1044039495)、神王权笺 (QQ: 2954882064)、遗计两个桃  
增补 棘手怀念摧毁  
宣传 废城  
字数 35000  
特别顾问 无名杀教程编写组  
美术设计 周子鱼yu、世中人、无中一无中  
插画设计 周子鱼yu  
模板参考 枫雨



版本

(v10.0)二〇二二年一月七日更新为第10.0版。本版为遗计两个桃编写的最终版大结局。

(v9.9)二〇二一年十二月一日更新为第9.9版。

(v9.8)二〇二一年十一月一日更新为第9.8版。



## 前言

当你看到这段前言时，我已经退坑无名杀圈子多日了。曲终人散，繁华终落尽。

这是本教程最后的大结局了。我伤心到讲不出再见。一时间，想说的太多，却欲辨已忘言。客套的虚情假意的感伤离别之词却是说不出口，只留两泪纵横，挥泪告别无名杀。

无名杀v2.0版本也即将出台，还是让我们期待祈祷明天会更好吧。

回首这一年来，全教程大大小小更新十余次。每次更新时，我总是兴高采烈，因为更新一次就代表向v10.0最终版更近一步。然而我此时此刻写最终版教程，往事情形再也不浮现，留给我的的是无尽空虚。也许这就是我的使命吧……

我曾经说过，无名杀是一场戏，每一次版本更新都是这场戏的下一情节开始。这场戏会永远地唱下去，经典咏流传。但是，真有人会接手《无名杀全教程》继续发扬下去吗？

本教程历经沧桑，著作者接二连三也纷纷退坑了。在此，我必须诚挚地向所有为本教程付出的大佬表达谢意。

限于篇幅，这里就不再多说。一个人对于一个圈子的眷恋，相信大家都感同身受有所体会。

遗计两个桃

二〇二一年十二月二十一日



# 说明

遗计两个桃

4

一、无名杀本体、扩展、素材、UI、界面、布局均为完全100%免费。这些东西的官方下载渠道均为无名杀各大官方群。因此，在发现利用非官方无名杀倒卖收费的骗子，不要犹豫直接举报给无名杀官方。

二、如果在运行扩展的时候遇到bug，那么请联系扩展作者，联系不到就联系上传扩展的人，最后才是问群友。如果是游戏本体的武将出现了问题，那么请移步无名杀贴吧，找到置顶的专门反馈bug的帖子，在群里乱艾特人毫无作用！

三、在官方群里问问题的时候，如果抛出问题没人理，那么就是大家不想回答或者大家也不会。请别乱@人。此外，请善用群文件的搜索功能，别动不动就问“这个东西在哪里下载啊？”

四、漂亮的界面人人都向往，有些界面要完成很简单，有些则很复杂。也许确实可以得到一个漂亮的无名杀界面，但如果想改动里面的哪怕一点点东西，都很复杂，需自行研究。如果是想学别的大佬的的界面，就去问该大佬。本教程恕不指导。

五、想制作一个属于自己的武将需要自行学习js代码，如果找人帮忙，那么请到群里或在无名杀贴吧开帖询问。价格双方自行商量，参考价是不超过20元一个技能（特别复杂或功能特效、小游戏类技能等可能更贵）。如果想做属于自己的美化，那么应该没人接单。

六、引用、转发、包括B站制作视频宣传别人的东西时，请告知并标注原作者。

七、允许直播、录播无名杀，但应先通知无名杀官方。

八、在运行游戏时出现疑惑或错误时，尽量自己研究，迫不得已再向别人请教。



# 无名杀全教程

## 〔整论〕——前排提示

- 一、觉得本教程太不懂的可以去B站搜索“狂怒之心”。此人为无名杀的主要推广人员，废城。顺手三连加关注，支持一下大佬！
- 二、安卓用户（安卓11除外）可以使用“渊龙安装器”一键操作，包括了很多方面的强大功能，但还是建议大家学习一下“万能导入”、“离线包覆盖”等方法。
- 三、特别声明，【iOS】版目前下载方式请在网站<https://testflight.apple.com/join/hpktqVRq>下载，万分感谢发布者董政元大佬。
- 四、本教程最终解释权归流沙、神王权笺、遗计两个桃所有。本教程不作任何商业用途，仅供无名杀官方群内部使用。未经神王权笺、流沙或遗计两个桃允许，任何对本教程进行剽窃、篡改、扭曲、造谣、传谣、发布违法图片、视频、音频的行为，作者均有权追究法律责任。

## 玄武版、由理版、兼容版异同

玄武版素材内容与由理版素材内容一致，而且可以互相联机。玄武版仅支持安卓手机，而由理版iOS、安卓、Windows、Mac上均可以使用。但玄武版适合快速方便的直接安装，而且游戏更新、扩展导入方法也非常简单。原玄武版安装教程是寰宇星城的“安卓11安装教程(2).pdf”。本教程“模块一、安卓-玄武版”部分内容引用了该教程，故在此向寰宇星城及他的工作团队表示感谢。玄武版无名杀不仅仅供安卓11可以使用，而且安卓9、10都可以正常下载，但不支持电脑版或iOS下载。

渊龙安装器：渊龙安装器跟玄武版并无多大关系。渊龙安装器只适用于由理版，不支持玄武版，请各位玩家注意。



# 无名杀全教程

## 你是否有这些问题？

### 问 计

游戏怎么下载；怎么更新；怎么下载素材；为什么更新失败；游戏为什么崩溃；为什么游戏没有图片没有声音；什么叫“完整包”、“离线包”；怎么导入扩展；怎么换武将皮肤；怎么修改配音；怎么联机……？

是不是很烦很难？是不是耗费了你大量时间却一无所获？是不是想询问大佬却发现没人理你？

恭喜你发现了宝藏，这些难题统统迎刃而解！

这些题目的答案全部在本教程各个角落收录，只要你根据目录提示耐心寻找，定有所获。

不必担心页码太多根本找不到答案

本教程有编好的总目录

一一对应了分目录，直接问题答案对应





本教程为了更加方便玩家阅读  
共分为**安卓**、**Windows**、**iOS**、**其他机型**四个模块  
其中安卓又分为**由理版模块**和**玄武版模块**

FAQ合集除外，所有机型问题都汇合于FAQ合集！

为了满足大部分玩家需要

本教程特地收录了部分其他教程供参考  
找错模块不仅解决不了问题，还可能误操作使游戏崩溃！



## 总目录

前言.....	3~7	二、Windows无名杀教程.....	24	1、如何下载无名杀.....	41
一、①安卓-由理版无名杀教程.....	9	1、如何下载无名杀		2、如何更新无名杀.....	42
1、如何下载无名杀		法一.游戏外下载.....	25	3、如何导入扩展.....	43
法一.游戏外下载.....	10	法二.游戏内下载.....	26	五、FAQ合集.....	44~53
法二.游戏内下载.....	11	法三.Github(VPN).....	26	无名杀群聊汇总.....	54
法三.Github(VPN).....	11	法四.无名杀安装程序.....	26	《死亡笔记》名单.....	55
2、如何更新无名杀		2、如何更新无名杀		其他教程汇总.....	56~150
法一.游戏内更新.....	12	法一.游戏内更新.....	27	后记.....	151
法二.游戏外更新.....	12	法二.游戏外更新.....	27		
3、如何导入扩展		3、如何导入扩展			
法一.游戏内导入.....	13	法一.游戏内导入.....	28		
法二.游戏外导入.....	13	法二.游戏外导入.....	28		
4、如何添加游戏内武将皮肤.....	14	4、如何添加游戏内武将皮肤.....	29		
5、导入扩展后导致游戏崩溃如何解决.....	15	5、导入扩展后导致游戏崩溃如何解决.....	30		
6、如何添加武将皮肤、替换武将配音.....	16	6、如何添加武将皮肤、替换武将配音.....	31		
7、游戏崩溃后处理方式.....	17	7、游戏崩溃后处理方式.....	32		
一、②安卓-玄武版无名杀教程.....	18	三、iOS无名杀教程.....	33、34、35		
1、如何下载无名杀.....	19	四、①其他机型-Linux无名杀教程.....	36		
2、如何更新无名杀.....	20	1、如何下载无名杀.....	37		
3、如何导入扩展.....	21	2、如何更新无名杀.....	38		
4、游戏崩溃后处理方式.....	22	3、如何导入扩展.....	39		
5、如何添加本体或扩展的各类素材.....	23	四、②其他机型-Mac无名杀教程.....	40		



# 模块一、安卓-由理版

由理版目前不支持安卓11系统  
安卓11系统请看安卓-玄武版教程



## 法一：游戏外下载

**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载 无名杀\_Android\_兼容版.apk 或 无名杀\_Android\_由理版.apk(安卓9及以上系统，安卓11除外)。

**第二步：**下载完成后回到手机主界面，将软件**打开再关闭一次**(防止游戏数据读取异常)，然后用文件管理器查看根目录是否正常。路径：

Android/data/yuri.nakamura.noname(noname\_android 由理版)

**第三步：**在群文件“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹下载最新的**完整包/离线包**并解压，将**完整包/离线包**内所有的**文件夹覆盖**到游戏根目录（见上）中。

**第四步：**打开软件，点击右下角**“无法在线下载？”**，再点击**“点击此处”**。



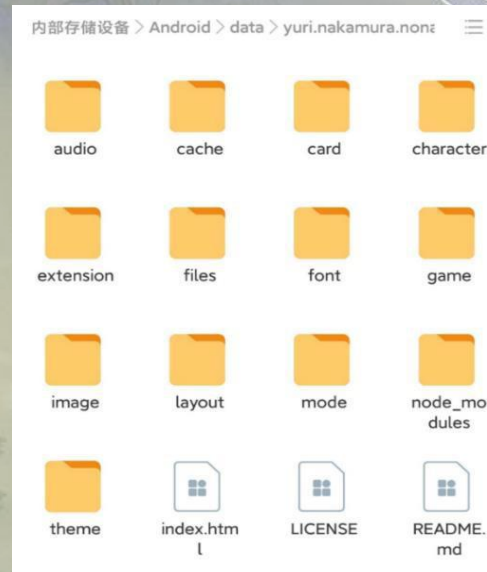
①无名杀\_Android\_兼容版(由理修复版).apk



V1.9.111**完整包.zip**



游戏根目录



覆盖完整包后

下载无名杀

v1.9.96.3

下载源: GitHub

无法在线下载?

1. 访问 <https://github.com/libccy/noname/releases/latest>，下载zip文件
2. 解压后将noname-master目录内的所有文件放入对应文件夹：  
windows/linux: resources/app  
mac: (右键显示包内容) contents/resources/app  
android: android/data/com.widget.noname  
ios: documents (itunes—应用—文件共享)
3. 完成上述步骤后，**点击此处**

返回



# 无名杀全教程

11

## 法二：游戏内下载

第一步：在无名杀官方QQ群-群文件下载 无名杀\_Android\_兼容版.apk 或 无名杀\_Android\_由理版.apk(安卓9及以上系统，安卓11除外)。

第二步：下载完成后将软件打开，直接点击“下载无名杀”开始下载。

若连接失败可以左下角切换下载源重试。

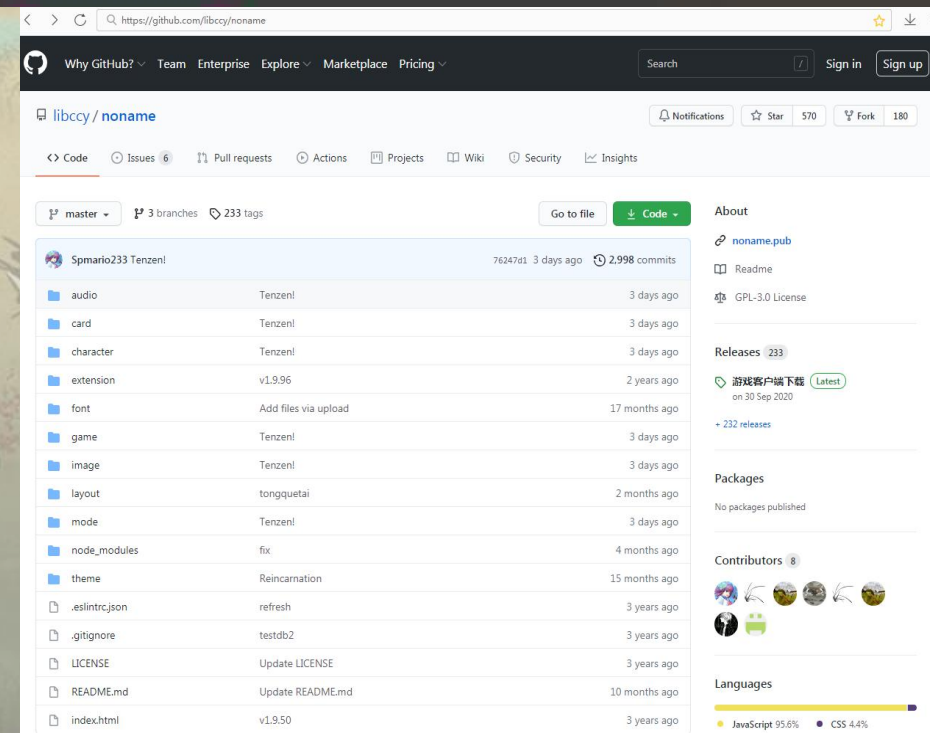
若发生崩溃、卡死等现象，请参考上页的法一，完整包/离线包导入解决问题。



## 法三：GitHub(VPN)

在<https://github.com/libccy/noname> ;

<https://github.com/libccy/noname/releases/latest> (最新完整包)网站上下载无名杀。





### 法一：游戏外更新

进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载最新的**完整包/离线包**并解压，将**完整包/离线包**内所有的文件夹覆盖到游戏根目录中。完整包、离线包下载一个即可，无需全都覆盖。

### 法二：游戏内更新

打开无名杀，依次点击“**选项-其它-更新**”，检查游戏版本和素材版本是否为最新版。

若在线更新未完成导致游戏崩溃，则只需使用法一覆盖最新**完整包/离线包**即可更新完成！

素材更新期间可以正常游戏，但切勿关闭游戏（允许后台开启），否则可能导致下载崩溃。

不要用旧的离线包替换新的文件！

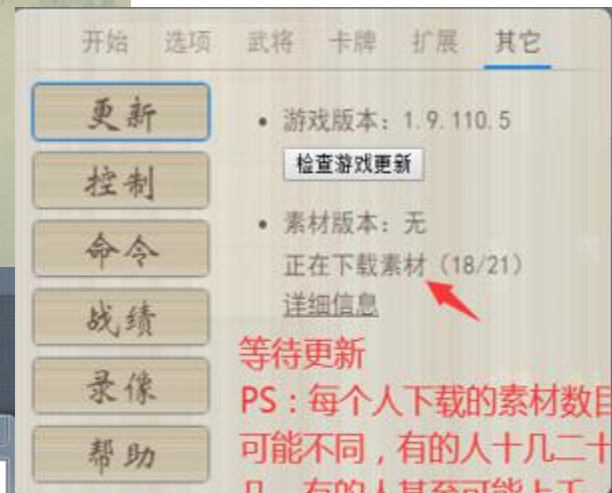
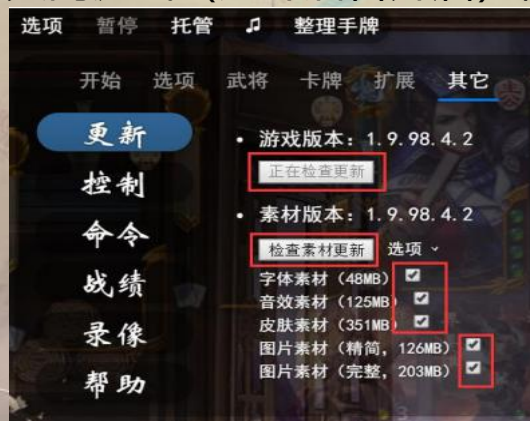
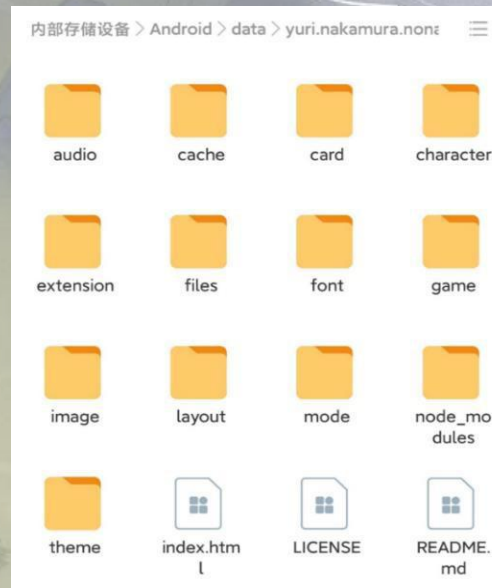
以旧换新必定发生崩溃！



### 游戏根目录



### 覆盖后



等待更新  
PS：每个人下载的素材数目可能不同，有的人十几二十几，有的人甚至可能上千。这其实是游戏素材更新不同造成的。



### 法一：游戏内导入

**第一步：**请先确认**给予App存储权限**，然后进入无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**下载完成后打开无名杀，依次点击“**选项-扩展-获取扩展-导入扩展**”。

**第三步：**选择你要导入的扩展文件（**后缀必须为.zip形式**），点击确定，约半分钟内会出现“导入成功，3秒后将重启”字样。

**切勿解压扩展文件，否则无名杀无法读取该扩展。**

后缀不为.zip的扩展、特效扩展请参考**法二**解决。若导入发生乱码现象，**请删除扩展包并重新用法二导入。**

### 法二：游戏外导入（万能导入）

**第一步：**请先确认**给予App存储权限**，然后进入无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**打开无名杀，依次点击“**选项-扩展-制作扩展**”，根据扩展原名建立一个同名扩展，然后点击确定-保存。以“无名扩展”为例。

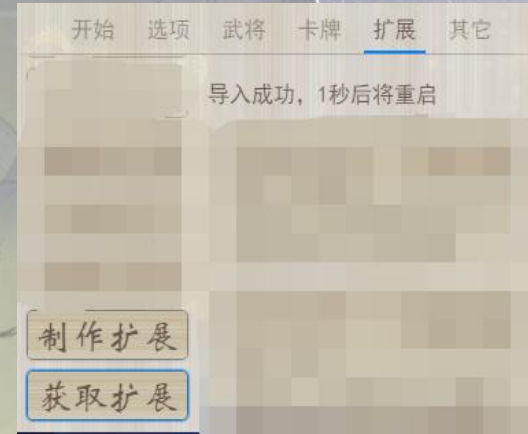
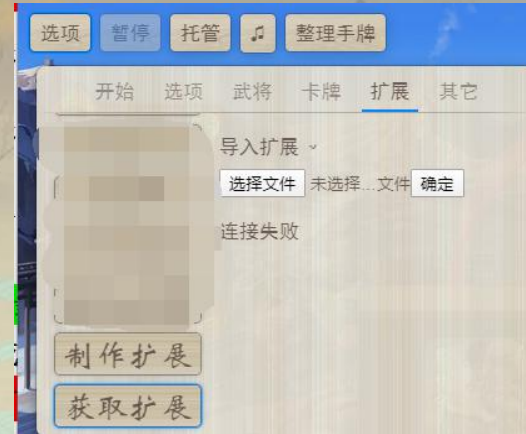
**第三步：****解压**扩展文件，将解压后的**扩展文件夹内的所有文件移入**该目录下：

Android/data/yuri.nakamura.noname\_android extension/无名扩展。

若出现同名文件，全部用新文件**替换**之。

**第四步：**重启无名杀。

**特效扩展只能用万能导入。**



禁止直接在yuri.nakamura.noname\_android extension文件夹下自己创建一个新文件夹“无名扩展”，然后把扩展包里的文件移入该文件夹。无名杀将无法读出此扩展。

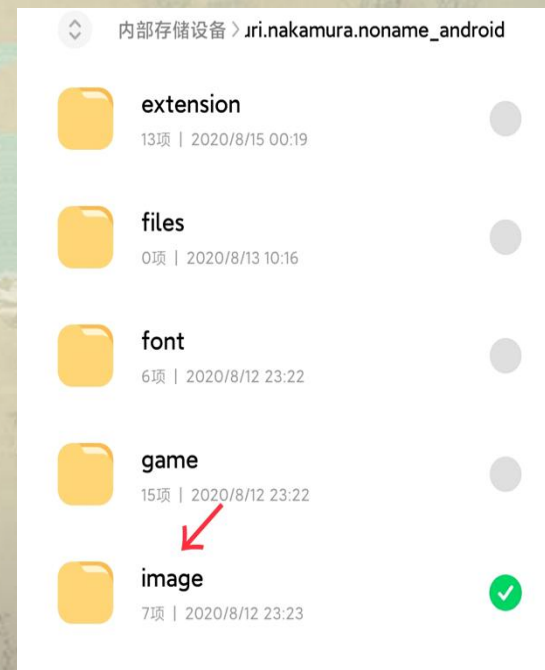


# 无名杀全教程 4、如何添加游戏内武将皮肤

第一步：群里下载素材之后，将其解压出来

第二步：替换掉游戏文件中名为image的文件夹

第三步：点击替换全部





## 5、导入扩展后导致游戏崩溃如何解决

**第一步：**请先检查这是不是扩展包，以及**后缀是不是.zip形式**(确认为扩展可尝试使用渊龙安装器进行安装)

**第二步：**导入扩展之后导致游戏崩溃无法正确载入，或扩展无法在游戏中删除，在游戏文件夹**extension**中删除此扩展即可。





## 6、如何添加武将皮肤、替换武将配音

除非使用扩展，否则无名杀暂不支持皮肤和配音一一对应；增加配音文件需要修改对应代码，建议只替换配音。

### 添加皮肤方法：

**第一步：**打开无名杀游戏文件夹中名为image中的skin文件夹。

**第二步：**找到想替换武将皮肤的拼音名称，多音字则按照普遍认可的拼音（例如张嶷拼音为zhangyi，非zhangni）。

**第三步：**重命名图片(若为动态皮肤文件格式后缀应为.jpg)，按数字编号（1、2、3.....）顺序标号后，将图片放入文件夹。

**第四步：**重启游戏。

扩展武将添加皮肤只需要在skin中建立一个同名称的文件夹，步骤同第三步。

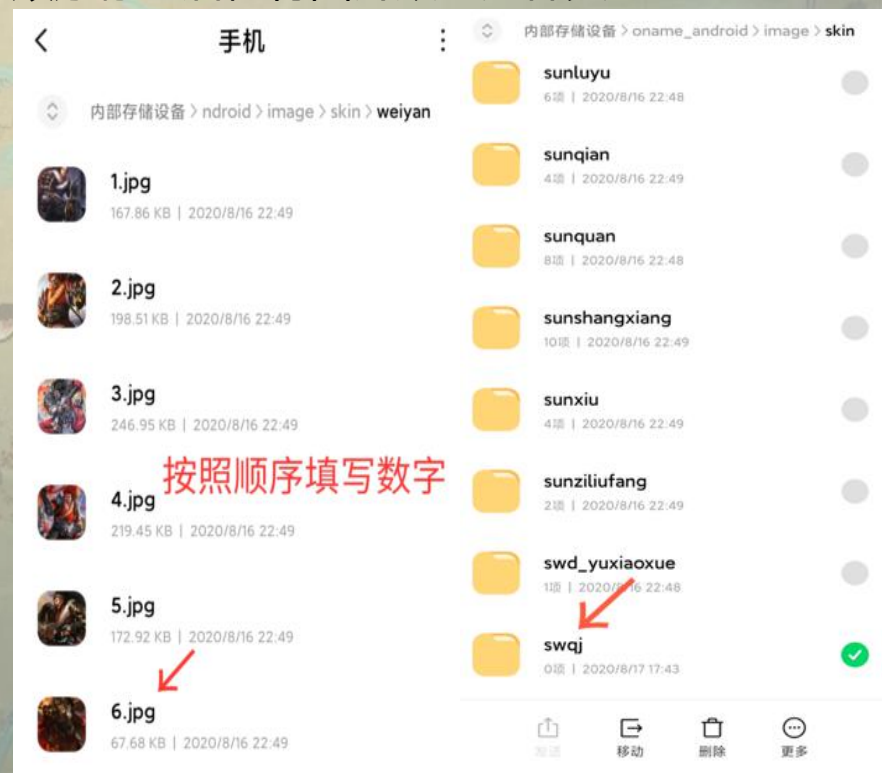
说明：扩展武将需要和 | 前的名称完全一致，如果没有|则填写武将昵称。

如果没有打开游戏提前放进，直接进入游戏即可，已经打开游戏需要重启一次游戏。

### 替换配音方法：

**第一步：**打开Android/data/yuri.nakamura.noname\_android/audio/skill文件夹

**第二步：**替换配音。





先无名杀官方群里详细描述问题询问情况，并附上截图（或视频），耐心地听从大佬的意见。若大佬的方法与本教提供的解决步骤不同，以大佬的要求操作为主。

以下方法仅供参考：

**第一步：**重启游戏重试，重复2至3次。

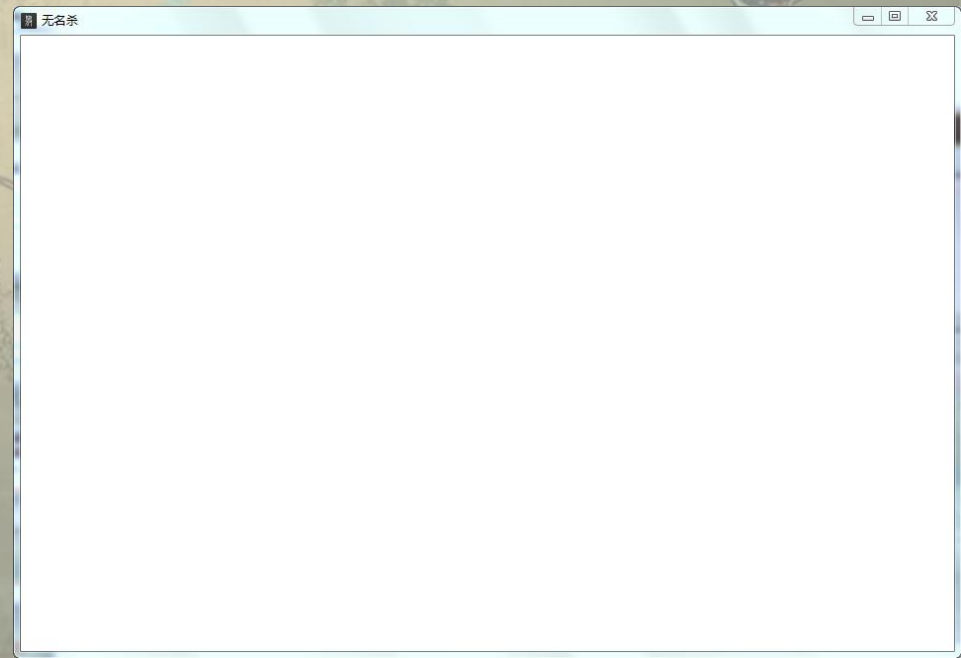
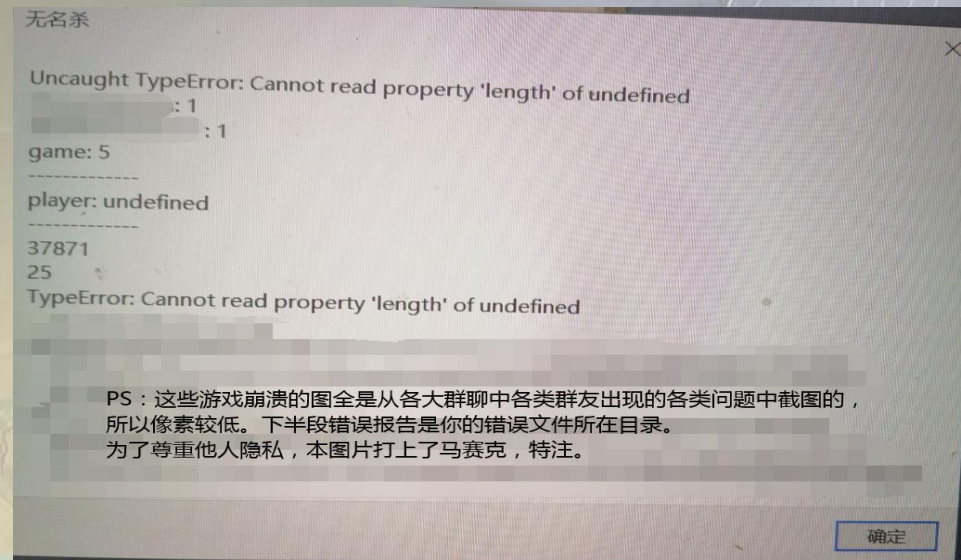
**第二步：**若仍无法解决，下载最新**离线包**覆盖游戏文件目录：

Android/data/yuri.nakamura.noname\_android兼容版为  
(yuri.nakamura.noname)

**第三步：**若仍无法解决，重置游戏，下载最新**完整包**覆盖游戏文件目录：

Android/data/yuri.nakamura.noname\_android兼容版为  
(yuri.nakamura.noname)

请勿隐藏任何官方模式或武将，例如标准、军争武将卡牌等。隐藏后极易造成崩溃！





# 模块一、安卓-玄武版

玄武版目前仅支持安卓系统（尤其是安卓11）  
暂无Windows版玄武版无名杀



**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载 **无名杀\_Android\_玄武版.apk**。

**第二步：**回到手机主界面，打开无名杀，会出现“正在加载文件...尝试导入压缩文件，请等待”的提示，请耐心等待游戏启动。

**第三步：**游戏启动后会出现“欢迎来到无名杀.....”的提示，玩家可以自由选择是否进入新手向导。

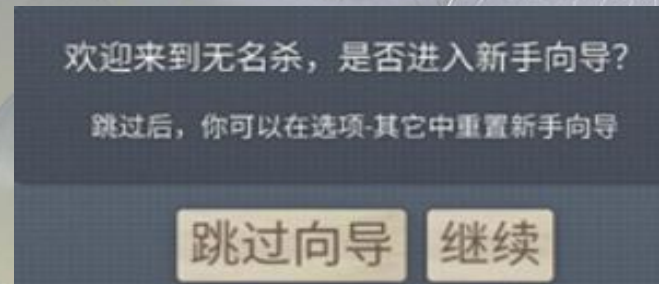
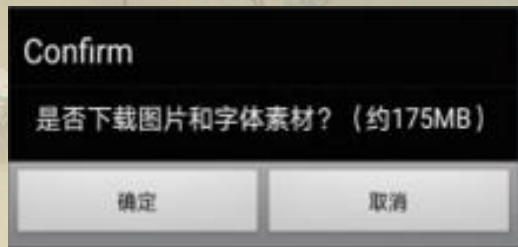
**第四步：**游戏弹出“Confirm (确认) 是否下载.....”的对话框，请务必点击**取消**。

前四步操作期间**禁止关闭或退出APP**，否则之后将无法导入扩展。

**第五步：**关闭 APP，重新打开 QQ 群，在官方群-群文件下载**完整包/离线包**。下载完成后，点进去，点击**右上角的...**，在弹出的窗口中，点击**“其它应用”**，然后选择**“无名杀导入”**。

**第六步：**耐心等待文件自动解压，解压完成后可以直接游戏。

无名杀Android (玄武版)  
正在加载文件.....  
尝试导入压缩文件，请等待



无名杀Android (玄武版)  
这个文件比较大，请耐心等待。  
正在解压无名杀程序包...  
此压缩包被识别为无名杀安装包。  
正在加载文件.....  
尝试导入压缩文件，请等待



**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—"(进群必下)无名杀[游戏本体]"文件夹，下载最新的**完整包**。

**第二步：**下载完成后，点进去，点击**右上角的...**，在弹出的窗口中，点击**"其它应用"**，然后选择**"无名杀导入"**。

**第三步：**耐心等待文件自动解压，解压完成后可以继续游戏。

不要用旧的离线包替换新的文件！

以旧换新必定发生崩溃！



无名杀Android（玄武版）  
这个文件比较大，请耐心等待。  
正在解压无名杀程序包...  
此压缩包被识别为无名杀安装包。  
正在加载文件.....  
尝试导入压缩文件，请等待



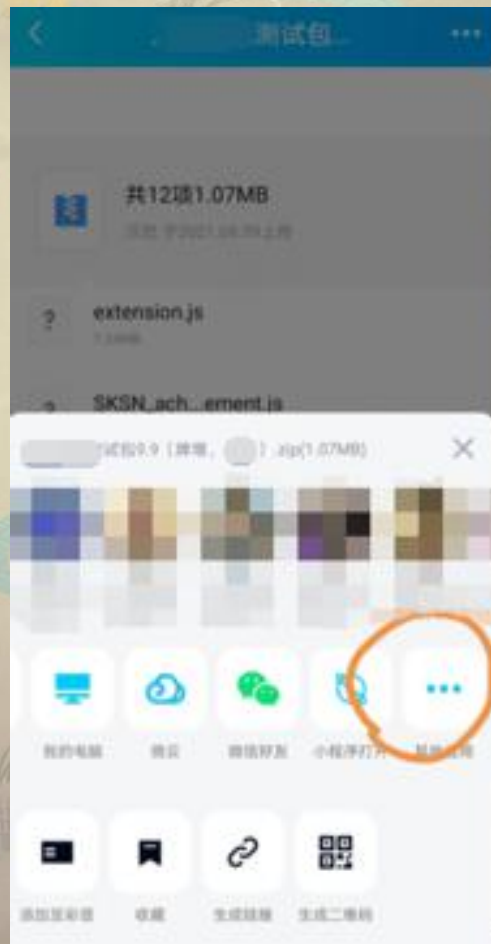
## 3、如何导入扩展

**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件，下载你所需要的扩展。

**第二步：**下载完成后，点进去，点击右上角的…，在弹出的窗口中，点击“其它应用”，然后选择“无名杀导入”。

**第三步：**耐心等待文件自动解压，解压完成后**打开游戏**，以触发内部处理扩展导入后续过程的代码。

**注意事项：**①不要卸载游戏里的 XwTool 扩展，否则外部导入扩展功能将无法正常使用！②玄武版无名杀不支持渊龙安装器导入扩展！





## 4、游戏崩溃后处理方式

先无名杀官方群里详细描述问题询问情况，并附上截图（或视频），耐心地听从大佬的意见。若大佬的方法与本教提供的解决步骤不同，**以大佬的要求操作为主。**

**以下方法仅供参考：**

**第一步：**重启游戏重试，重复2至3次。

**第二步：**若仍无法解决，参考本章“2、如何更新无名杀”，导入最新**完整包**重试。

**第三步：**联系作者寰宇星城（QQ：472563655）或在群聊无名杀玄武江湖工作室（QQ：522136249）寻求帮助。注意，不要伸手党行为问这问那，更不可趾高气扬、耀武扬威。一定要一针见血、就事论事地描述自己的问题，并附上截图或视频，耐心等待解答。

**第四步：**若仍无法解决，清除无名杀应用数据，重新操作。参考本章“1、如何下载无名杀”。

**请勿隐藏任何官方模式或武将**（例如：标准、军争武将卡牌等），否则可能造成崩溃！



群名称:无名杀玄武江湖工作室  
群 号:522136249



## 5、如何添加本体或扩展的各类素材

**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载最新的**完整包**。

**第二步：**将**完整包**在**文件管理器**中**解压**。

**第三步：**将素材资源放到解压后的完整包**文件夹相应位置**（例如：皮肤对应image文件夹）。

**第四步：**重新**压缩完整包**（直接压缩里面的文件，不要套一层文件夹）。

**第五步：**用**无名杀**打开重新压缩后的**完整包**。





# 模块二、Windows



### 法一：游戏外下载

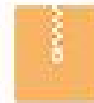
**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载 **无名杀\_Windows\_由理版.zip**。

**第二步：**解压你下载的无名杀.zip，打开**无名杀\_Windows\_由理版.exe**。

路径：C:\Users\Administrator\Documents\Tencent Files\你的QQ号。

**第三步：**在群文件“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹下载最新的**完整包/离线包**并**解压**，将**完整包/离线包**内所有的**文件夹覆盖**入游戏根目录noname/resources/app。

**第四步：**打开程序，点击右下角**“无法在线下载？”**，再点击**“点击此处”**。



无名杀\_Windows(由理修复版).zip



V1.9.111**完整包**.zip

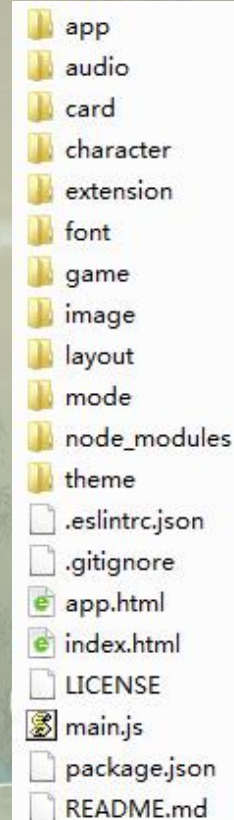


v1.9.111(**离线包**).7z

noname ▸ resources ▸ app ▸



游戏根目录



覆盖完整包后

下载无名杀

v1.9.96.3

下载源: GitHub

无法在线下载?

1. 访问 <https://github.com/libccy/noname/releases/latest>，下载zip文件
2. 解压后将noname-master目录内的所有文件放入对应文件夹：  
windows/linux: resources/app  
mac: (右键显示包内容) contents/resources/app  
android: android/data/com.widget.noname  
ios: documents (itunes—应用—文件共享)
3. 完成上述步骤后，**点击此处**

返回



# 无名杀全教程

## 法二：游戏内下载

第一步：在无名杀官方QQ群-群文件下载 无名杀\_Windows\_由理版.zip。

第二步：解压你下载的无名杀.zip，打开无名杀\_Windows\_由理版.exe。路

径：C:\Users\Administrator\Documents\Tencent Files\你的QQ号。

第三步：直接点击“下载无名杀”开始下载。

若连接失败可以左下角切换下载源重试。

若发生崩溃、卡死等现象，请参考上页的法一，完整包/离线包导入解决问题。

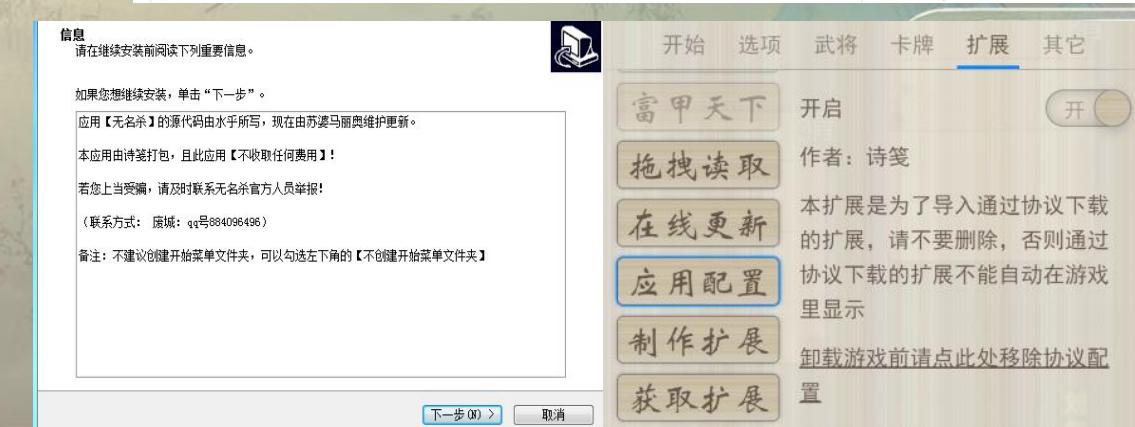
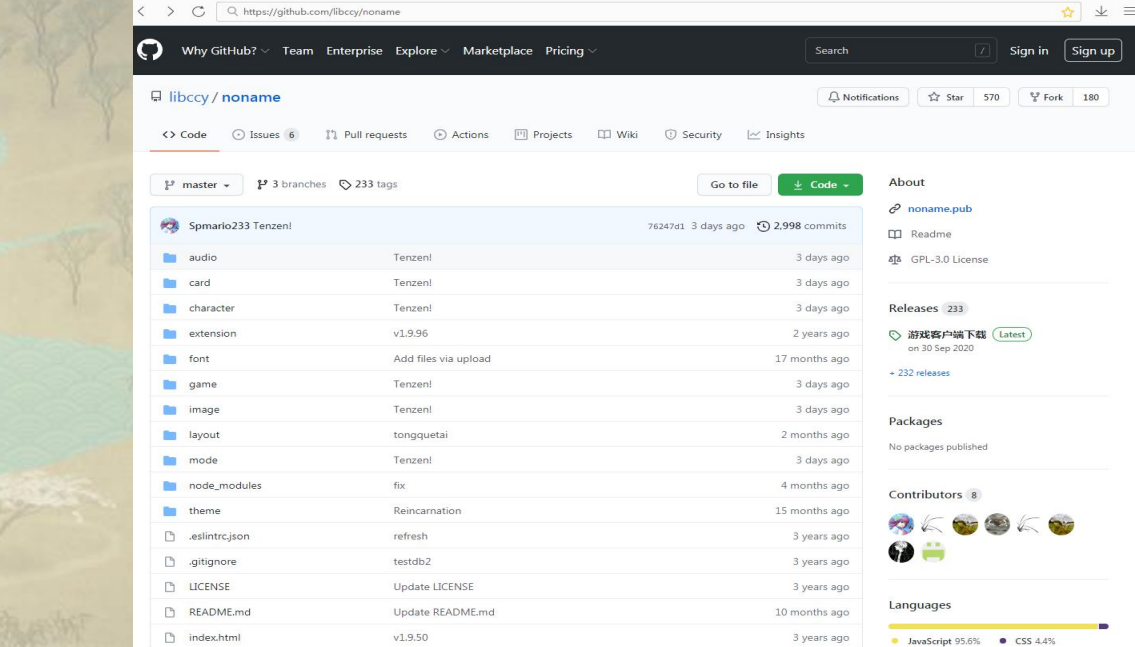
## 法三：GitHub(VPN)

在<https://github.com/libccy/noname>；

<https://github.com/libccy/noname/releases/latest> (最新完整包)网站上下载无名杀。

## 法四：无名杀安装程序

在无名杀官方QQ群-群文件下载有最新内核的 无名杀安装程序.exe，根据提示一步步操作。若需卸载无名杀，请先在“选项-扩展-应用配置”中移除





### 法一：游戏外更新

进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载最新的**完整包/离线包**并解压，将**完整包/离线包内所有的文件夹覆盖**到游戏根目录中。完整包、离线包下载一个即可，无需全都覆盖。

### 法二：游戏内更新

打开无名杀，依次点击“**选项-其它-更新**”，检查游戏版本和素材版本是否为最新版。

若在线更新未完成导致游戏崩溃，则只需使用法一覆盖最新**完整包/离线包**即可更新完成！

素材更新期间可以正常游戏，但切勿关闭游戏（允许后台开启），否则可能导致下载崩溃。

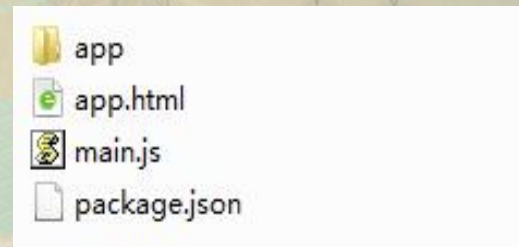
不要用旧的离线包替换新的文件！

以旧换新必定发生崩溃！

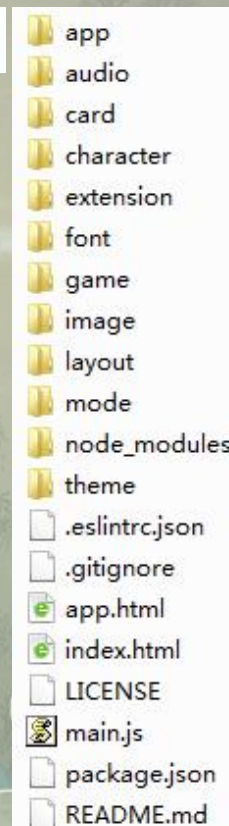
可以尝试用扩展**在线更新**更新游戏



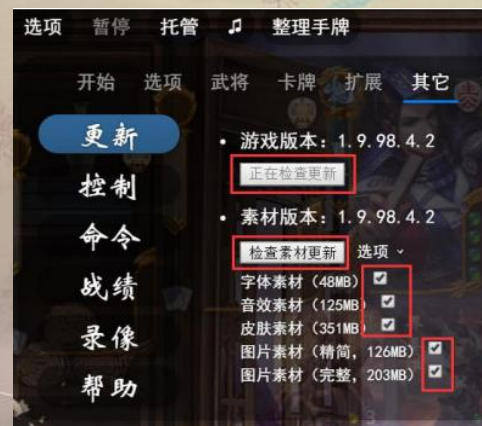
noname ▸ resources ▸ app ▸



游戏根目录



覆盖完整包/离线包或离线包后





### 法一：游戏内导入

**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**下载完成后打开无名杀，依次点击“选项-扩展-获取扩展-导入扩展”。

**第三步：**选择你要导入的扩展文件（**后缀必须为.zip形式**），点击确定，约半分钟内会出现“导入成功，3秒后将重启”字样。

**切勿解压扩展文件，否则无名杀无法读取该扩展。**

后缀不为.zip的扩展、特效扩展请参考**法二**解决。若导入发生乱码现象，请删除扩展包并重新用法二导入。

### 法二：游戏外导入（万能导入）

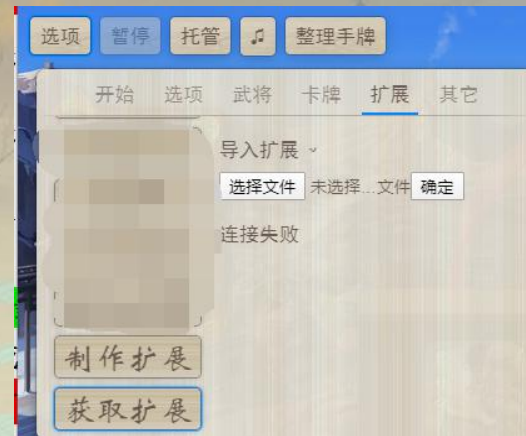
**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**打开无名杀，依次点击“选项-扩展-制作扩展”，根据扩展原名建立一个同名扩展，然后点击确定-保存。以“无名扩展”为例。

**第三步：**解压扩展文件，将解压后的**扩展文件夹内的所有文件移入**该目录下：resources\app\extension\无名扩展。若出现同名文件，全部用新文件**替换**之。

**第四步：**重启无名杀。

**特效扩展只能用万能导入。**



禁止直接在resources\app\extension文件夹下自己创建一个新文件夹“无名扩展”，然后把扩展包里的文件移入该文件夹。无名杀将无法读出此扩展。



# 无名杀全教程 4、如何添加游戏内武将皮肤

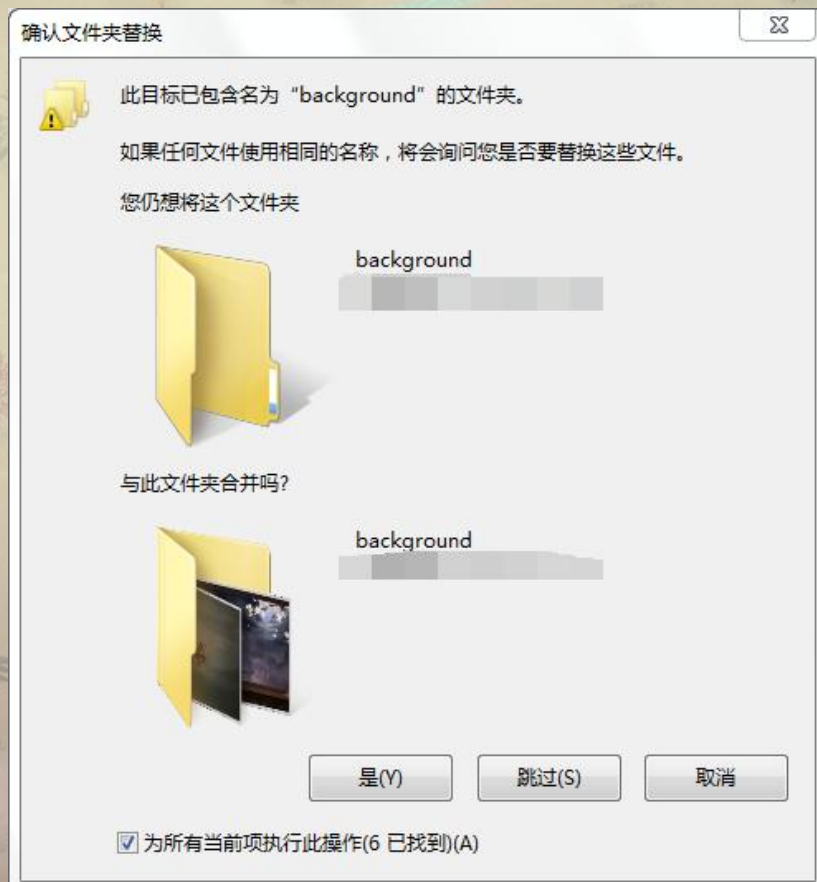
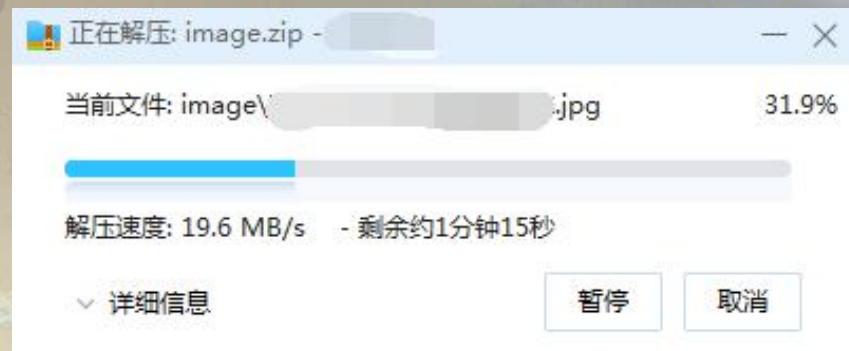
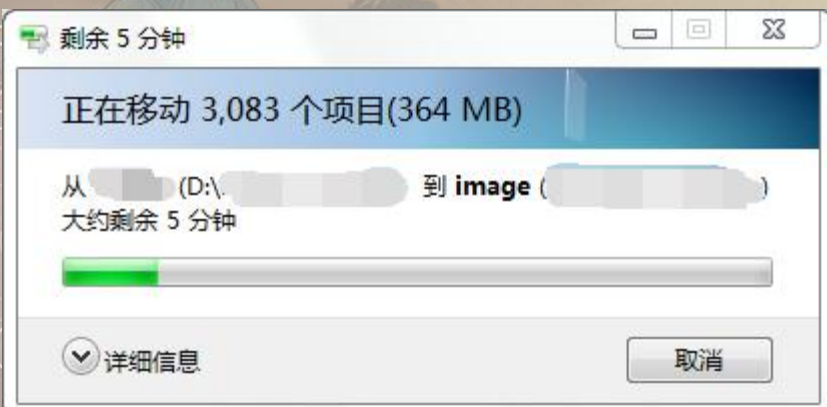
**第一步：**群里下载素材之后，将其**解压**出来

**第二步：****替换**掉游戏文件中名为**image**的文件夹

**第三步：**点击“移动和替换”，并为所有冲突项均执行此操作。

noname ▸ resources ▸ app ▸ image ▸

- background
- card
- character
- decoration
- emotion
- FC
- font
- mode
- splash





## 5、导入扩展后导致游戏崩溃如何解决

**第一步：**请先检查这是不是扩展包，以及**后缀是不是.zip形式**(确认为扩展可尝试使用渊龙安装器进行安装)

**第二步：**导入扩展之后导致游戏崩溃无法正确载入，或扩展无法在游戏中删除，在游戏文件夹**extension**中删除此扩展即可。

noname ▶ resources ▶ app ▶ extension ▶



假设这个扩展导致游戏崩溃



## 6、如何添加武将皮肤、替换武将配音

除非使用扩展，否则无名杀暂不支持皮肤和配音一一对应；增加配音文件需要修改对应代码，建议只替换配音。

### 添加皮肤方法：

**第一步：**打开无名杀游戏文件夹中名为image中的skin文件夹。

**第二步：**找到想替换武将皮肤的拼音名称，多音字则按照普遍认可的拼音（例如张嶷拼音为zhangyi，非zhangni）。

**第三步：**重命名图片(若为动态皮肤文件格式后缀应为.jpg)，按数字编号（1、2、3.....）顺序标号后，将图片放入文件夹。

**第四步：**重启游戏。

扩展武将添加皮肤只需要在skin中建立一个同名称的文件夹，步骤同第三步。

说明：扩展武将需要和 | 前的名称完全一致，如果没有|则填写武将昵称。

如果没有打开游戏提前放进，直接进入游戏即可，已经打开游戏需要重启一次游戏。

### 替换配音方法：

**第一步：**打开noname/resources/app/audio/skill文件夹

**第二步：**替换配音。

« resources ▶ app ▶ image ▶ skin ▶ weiyang



1.jpg



2.jpg



3.jpg



4.jpg

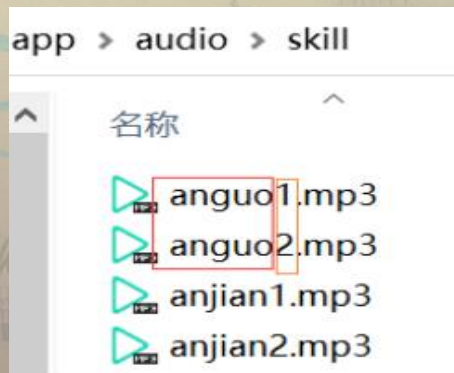
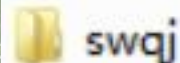


5.jpg



6.jpg

noname ▶ resources ▶ app ▶ image ▶ skin ▶





先无名杀官方群里详细描述问题询问情况，并附上截图（或视频），耐心地听从大佬的意见。若大佬的方法与本教提供的解决步骤不同，以大佬的要求操作为主。

以下方法仅供参考：

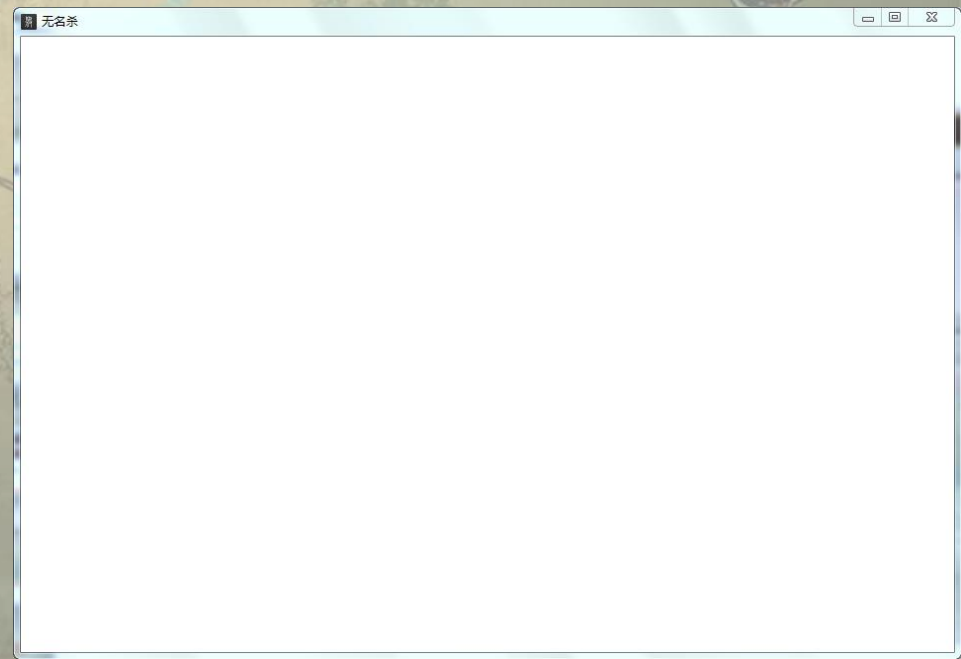
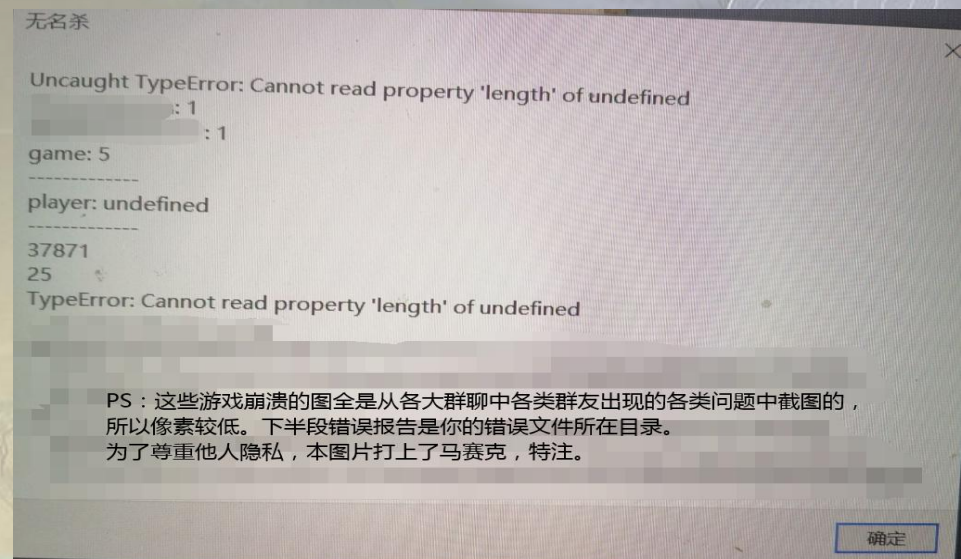
**第一步：**重启游戏重试，重复2至3次。

**第二步：**若仍无法解决，下载最新**离线包**覆盖游戏文件目录：

noname/resources/app。

**第三步：**若仍无法解决，重置游戏，下载最新**完整包/离线包**覆盖游戏文件目录：noname/resources/app。

**请勿隐藏任何官方模式或武将**，例如标准、军争武将卡牌等。隐藏后极易造成崩溃！





# 模块三、iOS



## 游戏下载

无名杀签名版\_XXX(发布日期).ipa

## 签名安装

### 自签名

#### 个人签名

爱思助手个人签名(7天限制)

个人开发者签名(需开发者账号)

询问iOS版开发者

#### 企业签名

目前企业签名不稳定, 极易失效, 且价格略贵, 请与企业签名提供商联系。

### 越狱免签

1. 自行查询自己的苹果设备和iOS版本是否能越狱

2. 安装越狱工具(可能承担因越狱造成的设备不稳定, 自行决定)

3. 安装免签名插件AppSync

4. 直接安装ipa

### 安装流程

1. 使用Windows电脑安装"爱思助手", 并根据提示安装驱动

2. 打开工具-App签名

3. 准备一个关闭了双重验证的Apple ID(建议不要使用常用号, 各区皆可)

4. 将下载的ipa文件导入, 输入准备好的Apple ID账号密码, 进行个人签名

5. 将设备连接电脑, 安装签名好的ipa

6. 安装完成后, 在设备上打开 设置-通用-描述文件-自己的Apple ID-信任

### 注意事项

1. 使用个人普通账号签名, 每7天需重新签名

2. 建议使用非常用的Apple ID, 提交给爱思助手用于签名的账号发生任何情况, 与本教程无关







# 模块四、其他机型-Linux



**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载 **无名杀\_Linux(由理版).zip**。

**第二步：**在群文件“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹下载最新的**完整包**并**解压**，将**完整包**内所有的**文件夹覆盖**进入游戏根目录noname/resources/app。

**第三步：**退回至“noname”文件夹，命令行输入“chmod 777 noname”。

**第四步：**点击程序，点击右下角**“无法在线下载?”**，再点击**“点击此处”**。



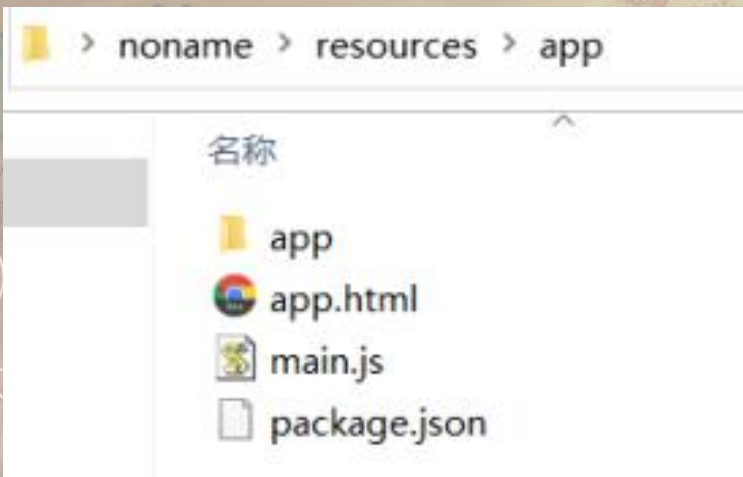
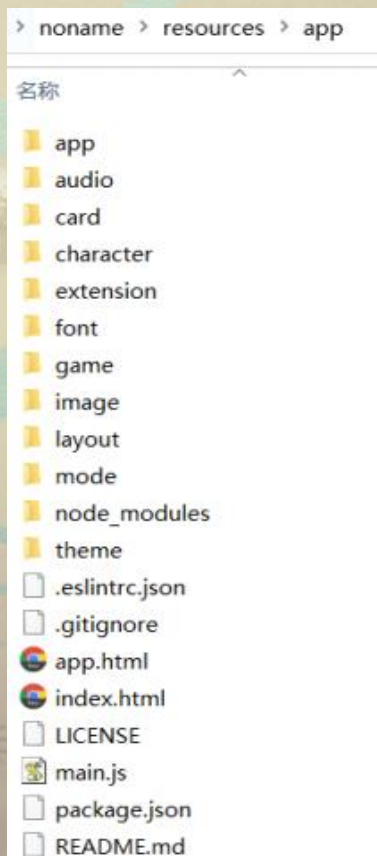
①无名杀\_Linux(由理修复版).zip



V1.9.111**完整包**.zip



v1.9.111(**离线包**).7z



1. 访问 <https://github.com/libccy/noname/releases/latest>，下载zip文件
2. 解压后将noname-master目录内的所有文件放入对应文件夹：  
windows/linux: resources/app  
mac: (右键显示包内容) contents/resources/app  
android: android/data/com.widget.noname  
ios: documents (itunes—应用—文件共享)
3. 完成上述步骤后，**点击此处**





### 法一：游戏外更新

进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹中，下载最新的**完整包/离线包**并**解压**，将**完整包/离线包**内所有的**文件夹覆盖**入游戏根目录中。完整包、离线包下载一个即可，无需全都覆盖。

### 法二：游戏内更新

打开无名杀，依次点击“**选项-其它-更新**”，检查游戏版本和素材版本是否为最新版。

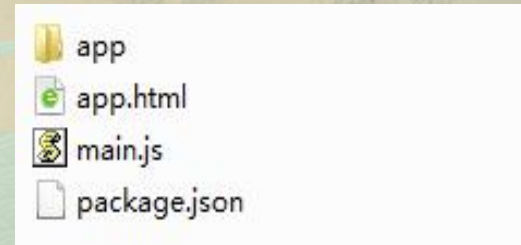
若在线更新未完成导致游戏崩溃，则只需使用法一覆盖最新**完整包/离线包**即可更新完成！

素材更新期间可以正常游戏，但切勿关闭游戏（允许后台开启），否则可能导致下载崩溃。

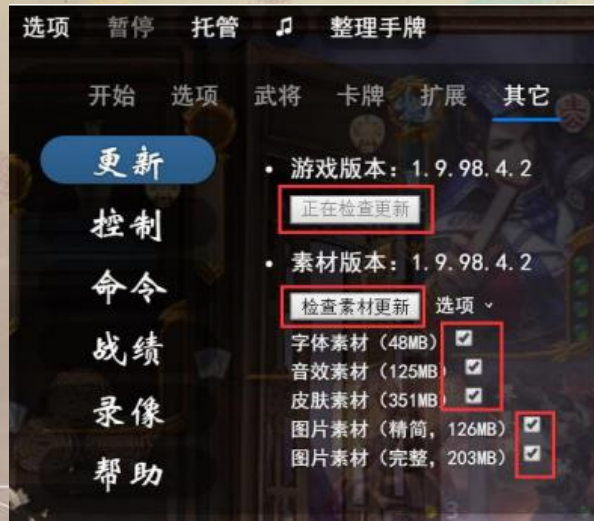
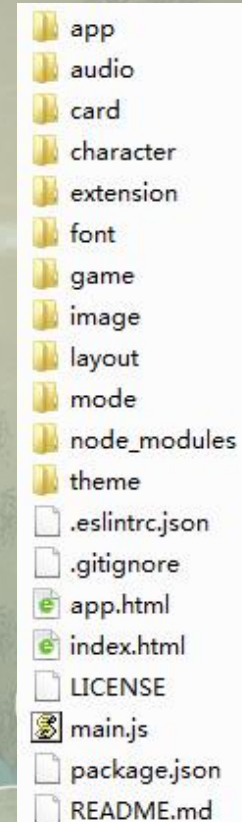
不要用旧的离线包替换新的文件！  
以旧换新必定发生崩溃！



noname ▶ resources ▶ app ▶



游戏根目录



覆盖完整包/离线包/离线包后



### 法一：游戏内导入

**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**下载完成后打开无名杀，依次点击“选项-扩展-获取扩展-导入扩展”。

**第三步：**选择你要导入的扩展文件（**后缀必须为.zip形式**），点击确定，约半分钟内会出现“导入成功，3秒后将重启”字样。

**切勿解压扩展文件，否则无名杀无法读取该扩展。**

后缀不为.zip的扩展、特效扩展请参考**法二**解决。若导入发生乱码现象，请删除扩展包并重新用法二导入。

### 法二：游戏外导入（万能导入）

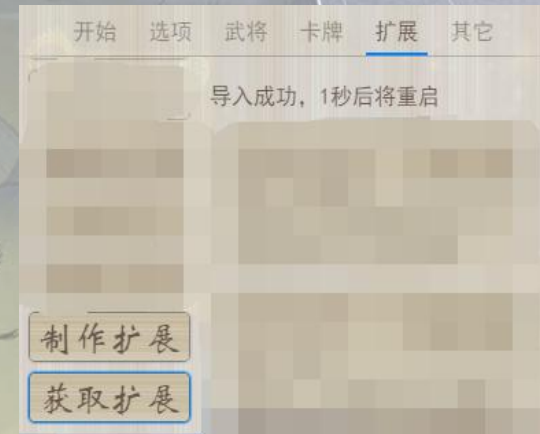
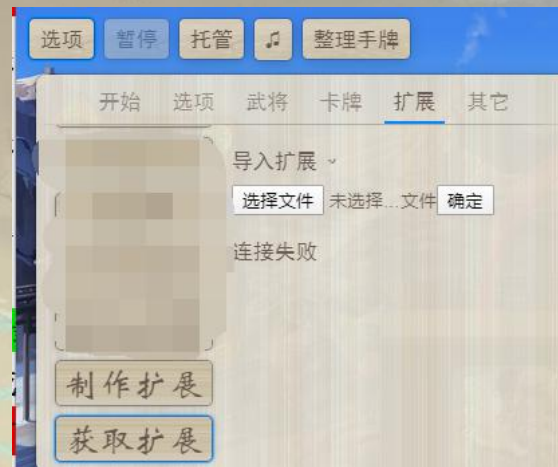
**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**打开无名杀，依次点击“选项-扩展-制作扩展”，根据扩展原名建立一个同名扩展，然后点击确定-保存。以“无名扩展”为例。

**第三步：**解压扩展文件，将解压后的**扩展文件夹内的所有文件**移入该目录下：resources\app\extension\无名扩展。若出现同名文件，全部用新文件**替换**之。

**第四步：**重启无名杀。

**特效扩展只能用万能导入。**



禁止直接在resources\app\extension文件夹下自己创建一个新文件夹“无名扩展”，然后把扩展包里的文件移入该文件夹。无名杀将无法读出此扩展。



# 模块四、其他机型-Mac



## 1、如何下载无名杀

**第一步：**进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹，下载 **无名杀\_Mac(由理版).dmg**。

**第二步：**在群文件“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹下载最新的**完整包**并**解压**。

**第三步：**执行 **无名杀\_Mac(由理版).dmg** 后将无名杀拖拽至 **“应用程序”**。

**第四步：**在 **“应用程序”** 中**右键**无名杀，点击 **“显示包内容”**，将解压后的完整包所有文件拖拽入游戏根目录Contents/Resources/app。

**第四步：**打开程序，点击右下角 **“无法在线下载?”**，再点击 **“点击此处”**。

下载无名杀

v1.9.96.3

1. 访问  
<https://github.com/libccy/noname/releases/latest>，下载zip文件
2. 解压后将noname-master目录内的所有文件放入对应文件夹：  
windows/linux: resources/app  
mac: (右键显示包内容) contents/resources/app  
android: android/data/com.widget.noname  
ios: documents (itunes—应用—文件共享)
3. 完成上述步骤后，**点击此处**



### 法一：游戏外更新

进入无名杀官方QQ群—群文件—“(进群必下)无名杀[游戏本体]”文件夹中，下载最新的**完整包/离线包**并**解压**，将**完整包/离线包**内所有的**文件夹覆盖**入游戏根目录中。完整包、离线包下载一个即可，无需全都覆盖。



### 法二：游戏内更新

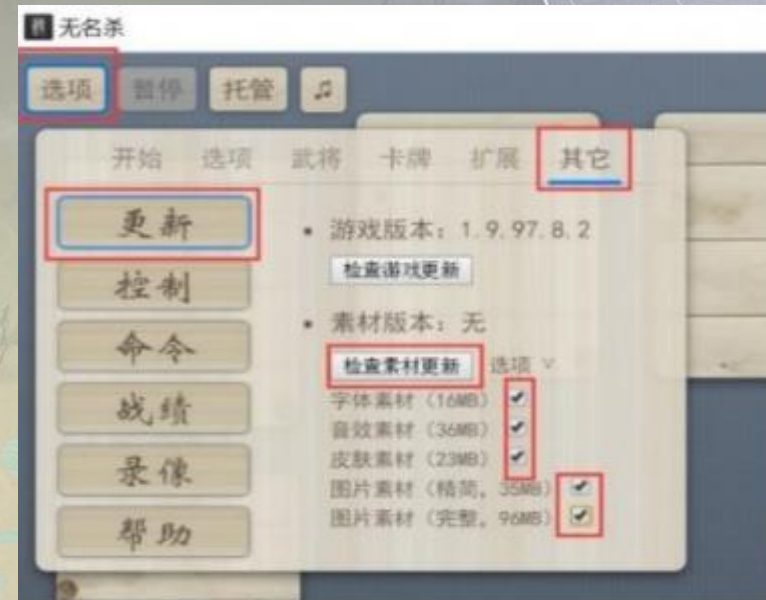
打开无名杀，依次点击“**选项-其它-更新**”，检查游戏版本和素材版本是否为最新版。

若在线更新未完成导致游戏崩溃，则只需使用法一覆盖最新**完整包/离线包**即可更新完成！

素材更新期间可以正常游戏，但切勿关闭游戏（允许后台开启），否则可能导致下载崩溃。

不要用旧的离线包替换新的文件！

以旧换新必定发生崩溃！





### 法一：游戏内导入

**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**下载完成后打开无名杀，依次点击“选项-扩展-获取扩展-导入扩展”。

**第三步：**选择你要导入的扩展文件（**后缀必须为.zip形式**），点击确定，约半分钟内会出现“导入成功，3秒后将重启”字样。

**切勿解压扩展文件，否则无名杀无法读取该扩展。**

后缀不为.zip的扩展、特效扩展请参考**法二**解决。若导入发生乱码现象，请删除扩展包并重新用法二导入。

### 法二：游戏外导入（万能导入）

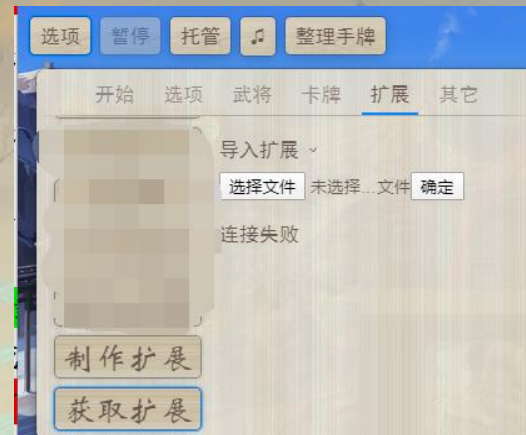
**第一步：**在无名杀官方QQ群—群文件—下载你所需要的扩展。

**第二步：**打开无名杀，依次点击“选项-扩展-制作扩展”，根据扩展原名建立一个同名扩展，然后点击确定-保存。以“无名扩展”为例。

**第三步：**解压扩展文件，将解压后的**扩展文件夹内的所有文件**移入该目录下：Contents/Resources/app/extension/无名扩展。若出现同名文件，全部用新文件**替换**之。

**第四步：**重启无名杀。

**特效扩展只能用万能导入。**



禁止直接在Contents/Resources/app/extension文件夹下自己创建一个新文件夹“无名扩展”，然后把扩展包里的文件移入该文件夹。无名杀将无法读出此扩展。



# 目 录



Q1: 什么是“无名杀”？	46	Q23: 卡牌变成文字怎么改图片？	51
Q2: 什么是“由理版无名杀”、“玄武版无名杀”？	46	Q24: 为什么禁止使用“选项-文件-导入素材包”功能？	51
Q3: 什么是“完整包”、“离线包”、“游戏本体”？	46	Q25: 如何打开隐藏武将？	51
Q4: 什么是国战副将变更方式的“发现式”和“随机式”？	46	Q26: 游戏内导入扩展点击确定后一分钟以上没有反应/白屏、显示导入失败、导入后扩展不正常(没导进图片/配音等素材)怎么办？	52
Q5: 什么是“幸运星模式”？	46	Q27: 正确导入扩展后武将不显示图片素材，或图片显示为白框，怎么办？	52
Q6: 什么是“开发者模式”？	46	Q28: 如何重置游戏？	52
Q7: 什么是“更新地址”？	46	Q29: 如何重置隐藏内容？	52
Q8: 怎么联机？	48	Q30: 如何设置双将技能禁用？	52
Q9: 挑战模式如何操作 Boss/挑战 Boss？	48	Q31: 网页版无名杀网址？	53
Q10: 如何使用守卫剑阁/挑战模式武将？	48	Q32: 如何导出游戏设置？	53
Q11: 为什么在例如【顺手牵羊】【过河拆桥】或其他选择牌的技能时不能指定卡牌？	48	Q33: 如何帮ai选择武将/设置七个反贼？	53
Q12: 国战模式如何变成君主？	48	Q34: 如何反馈bug？	53
Q13: 如何选择马钧【巧思】人偶？	48		
Q14: 扩展不同能否联机？	49		
Q15: 如何更换武将皮肤？	49		
Q16: 如何自制扩展包？	49		
Q17: 在哪里可以编写扩展武将代码？	49		
Q18: 无名杀如何使皮肤和配音对应？	49		
Q19: 界面按钮遮挡文字描述框怎么办？	49		
Q20: 如何添加游戏背景,体力条,人物背景,卡牌界面,背景音乐,边框.....？	49		
Q21: 如何下载未通过安全检测的群文件？	51		
Q22: 为什么更新地址有误？	51		





# FAQ合集—— 一、概念篇



# 无名杀全教程

Q1: 什么是“无名杀”？

A1: 无名杀是一款基于 JavaScript 的 HTML 网页游戏，完全免费且不做任何商业用途，与三国杀语言结构代码完全不同，所以不构成侵权。

Q2: 什么是“由理版无名杀”、“玄武版无名杀”？

A2: “由理版”得名于“yuri.nakamura.noname”的“yuri”（英译：由理）；“玄武版”得名于无名杀“玄武江湖工作室”的“玄武”。Windows、iOS、安卓7及以下系统适合用“由理版”；安卓8~10系统“由理版”、“玄武版”均可以使用；安卓11系统仅限使用“玄武版”。

Q3: 什么是“完整包”、“离线包”、“游戏本体”？

A3: 游戏本体=完整包=离线包+素材。

Q4: 什么是国战副将变更方式的“发现式”和“随机式”？

A4: 可在“选项-开始-国战”中更改。①发现式：移动版，每局游戏限一次，随机获得 3 张与你武将牌势力相同的武将，选择其中的一张替换你的副将。②随机式：OL版，随机亮出一张武将牌堆中与你武将牌势力相同的武将，替换你的副将。

Q5: 什么是“幸运星模式”？

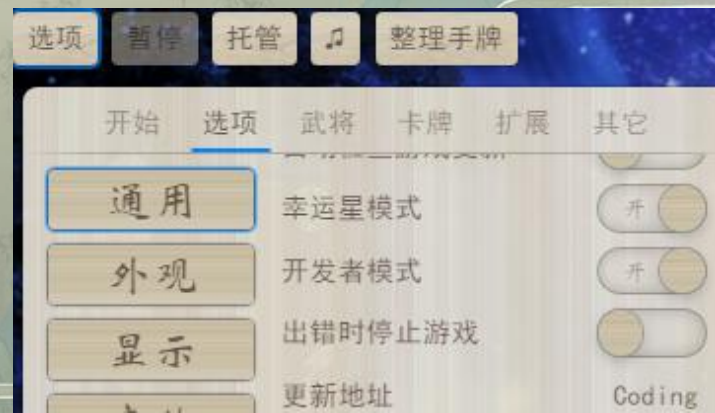
A5: 在“选项-通用”中开启。幸运星模式可以使涉及到随机数字的技能都必为最大值，例如：李傕【狼袭】必造成两点伤害，骰子马钧【巧思】必掷出六点，OL 鲍三娘【镇南】必造成 3 点伤害；蒲元【铸刃】必成功。联机模式无效。

Q6: 什么是“开发者模式”？

A6: 在“选项-通用”中开启。可使用控制台控制游戏，且可以更新游戏至开发版。

Q7: 什么是“更新地址”？

A7: 在“选项-通用”中切换。分为“Coding”和“GitHub”，是无名杀在线更新时的下载地址。





# FAQ合集—— 二、玩法篇



# 无名杀全教程

## Q8: 怎么联机?

A8: 请确保已更新游戏至最新版, 然后输入联机地址。联机原地址: 47.99.105.222; 备用地址: 47.99.105.222:8081 (手动输入, 请勿复制黏贴)。

## Q9: 挑战模式如何操作 Boss/挑战 Boss?

A9: 操作Boss——选择你想操作的Boss, 点击“应战”。

挑战Boss——选择三名你要上阵的武将 (可以自由选将), 然后点击“确定”。

## Q10: 如何使用守卫剑阁/挑战模式武将?

A10: 在“选项-扩展”打开扩展“诸神降临”, 然后重启游戏。

## Q11: 为什么在例如【顺手牵羊】【过河拆桥】或其他选择牌的技能时不能指定卡牌?

A11: 可在“选项-通用”中更改设置。无名杀默认若所选目标区域仅有一张牌或无差别的随机牌, 则会简化流程自动选择卡牌。

## Q12: 国战模式如何变成君主?

A12: 你的首个回合开始时, 若你的主将为君主武将的同名武将且未明置, 则你可明置主将并替换其为君主武将。若你为张角且因此增加体力上限, 则恢复等量体力。

## Q13: 如何选择马钧【巧思】人偶?

A13: 左一(两张锦囊牌)+右一(两张装备牌)+左二(【杀】或【酒】)/右二(【闪】或【桃】)/左三(【酒】)/右三(【桃】)。





# 无名杀全教程

## Q14: 扩展不同能否联机?

A14: 官方服务器不支持联机使用扩展, 请自行创建服务器联机。联机的所有人应都安装有与房主相同的联机扩展才能正常游戏。

## Q15: 如何更换武将皮肤?

A15: 在“选项-外观”开启换肤选项, 双击你要换肤的武将, 查看武将详情框内点击武将图片选择对应皮肤。

## Q16: 如何自制扩展包?

A16: 自制扩展包需要会编写JavaScript代码, 萌新建议导入其他大佬的扩展包! 如果诚心想学习代码, 可以到无名杀官方群或无名杀吧寻求帮助。

## Q17: 在哪里可以编写扩展武将代码?

A17: 萌新建议在“选项-扩展-制作扩展-编辑技能”中编辑技能代码, 实际上还可以在代码编写软件中写代码。

## Q18: 无名杀如何使皮肤和配音对应?

A18: 无名杀本体暂时不能实现皮肤和配音独立。

## Q19: 界面按钮遮挡文字描述框怎么办?

A19: 在“选项-通用”开启“启用拖拽”, 手机版可用双指移动文字描述框, 电脑版使用鼠标左键移动。

## Q20: 如何添加游戏背景,体力条,人物背景,卡牌界面,背景音乐,边框.....?

A20: 在“选项-外观”中逐一添加。





# FAQ合集—— 三、功能篇



# 无名杀全教程

## Q21: 如何下载未通过安全检测的群文件?

A21: 在手机QQ收藏未通过安全检测的群文件, 然后在QQ 页面“我的收藏”中下载; 若上传文件不能通过检测请二次压缩后上传! 不要试图把破解过密码的离线包打包成压缩包发到群里, 可能会被举报封禁!

## Q22: 为什么更新地址有误?

A22: ①切换更新地址, 然后重试; ②离线包导入更新。

## Q23: 卡牌变成文字怎么改图片?

A23: 在“选项-选项-显示”关闭“隐藏卡牌背景”选项。

## Q24: 为什么禁止使用“选项-文件-导入素材包”功能?

A24: 无名杀对所有素材和扩展等文件的操作均不在此处完成! 这个功能现已废弃。

## Q25: 如何打开隐藏武将?

A25: 找到隐藏武将对应的 js 文件, 进行编辑

Android Android/data/yuri.nakamura.noname\_android/character

Windows/Linux noname/resources/app/character

Mac Contents/Resources/app/character

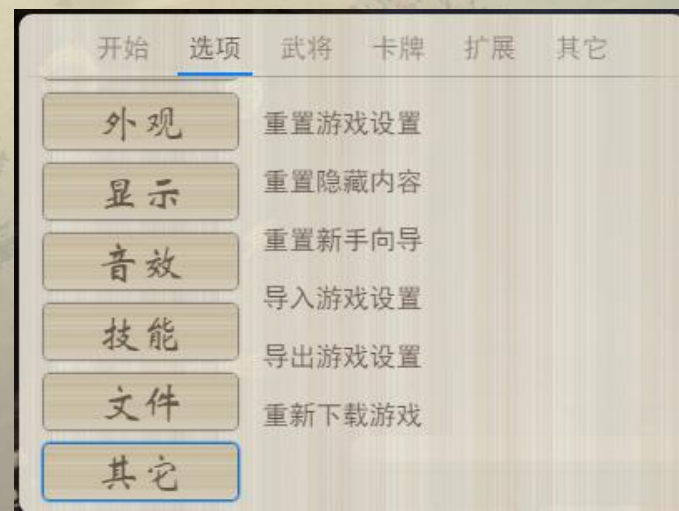
搜索隐藏武将的拼音, 将武将信息中“['unseen']”删除后保存即可。

如果想重置所有隐藏内容, 可以在“选项-其它”中重置。



## 如何处理上传文件安全检查失败的问题

- 1、如果上传的是压缩包, 自己创建一个独立的群, 把压缩包分成两半分别压缩再上传, 等待一段时间再下载尝试。如果安全检查失败, 则对失败的那一半做同样的操作, 直到确认哪个文件引起安全检查失败为止。
- 2、文本文件: 检查有无敏感词汇。可以和压缩包一样用二分法查找。
- 3、音频、图片文件: 使用格式工厂进行一次处理再上传。





# 无名杀全教程

Q26: 游戏内导入扩展点击确定后一分钟以上没有反应/白屏、显示导入失败、导入后扩展不正常(没导进图片/配音等素材)怎么办?

A26: 请先确认是否为扩展 zip 包! 素材导入法和扩展导入法完全不同! 然后每步执行后都请再次尝试: ①检查是否给予 APP 存储权限; ②使用游戏外导入方法; ③保证游戏本体为最新版本。

Q27: 正确导入扩展后武将不显示图片素材, 或图片显示为白框, 怎么办?

A27: 每步执行后都请查看是否解决: ①开启“选项-武将”中对应的扩展武将, 重启游戏; ②使用游戏外导入方式导入扩展; ③检查extension/扩展名文件夹中图片素材名称是否有乱码, 若有请重新下载并导入扩展。

Q28: 如何重置游戏?

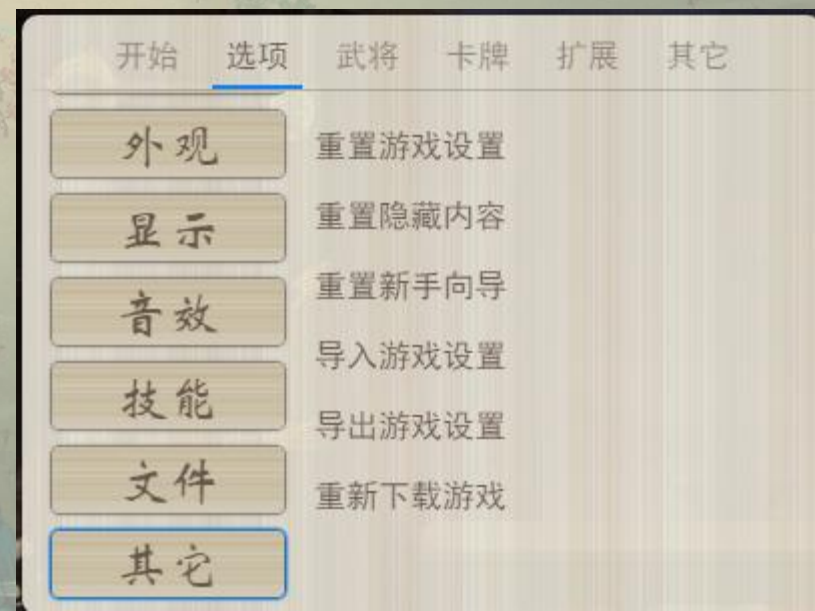
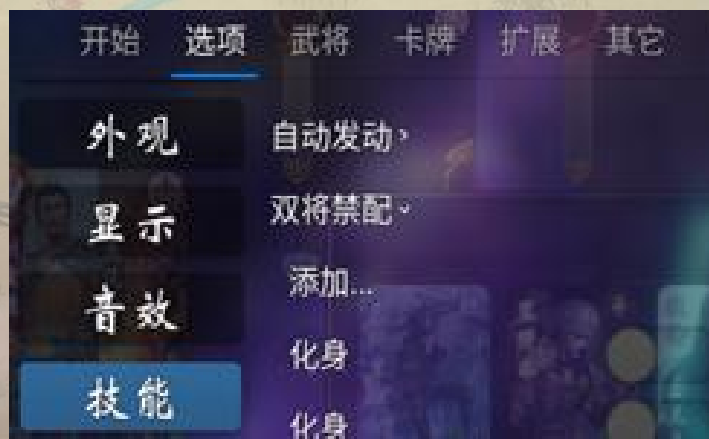
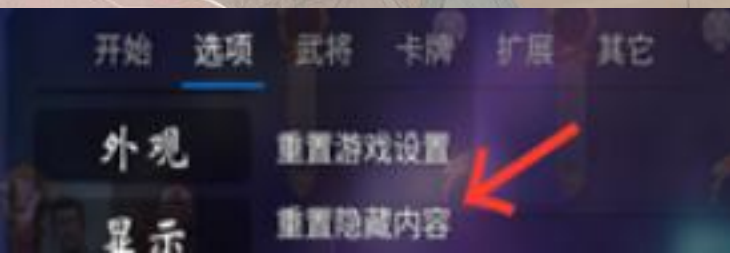
A28: 出现Bug或需重置游戏, 可先在“选项-其它”导出游戏设置后, 在“选项-其它”中点击“重置游戏设置”, 并在 3s 内点击确定。

Q29: 如何重置隐藏内容?

A29: 在“选项-其它”中, 点击“重置隐藏内容”。

Q30: 如何设置双将技能禁用?

A30: 在“选项-技能”中, 自定义设置。





# 无名杀全教程

Q31: 网页版无名杀网址?

A31: <https://qinkunwei.gitee.io/noname/index.html>

Q32: 如何导出游戏设置?

A32: “选项-选项”内容全部设置完毕后，安装并设置扩展后，武将及卡牌禁用、隐藏完成后，可在“选项-选项-其它-导出游戏设置”导出自己的配置文件。

Android目录在Android/data/yuri.nakamura.noname\_android/files 文件夹下;

Windows目录可以自定义。

Q33: 如何帮ai选择武将/设置七个反贼?

A33: 在“乱斗-创建场景”中实现。

Q34: 如何反馈bug?

A34: 请先确认游戏为最新版本！再检查是不是扩展造成的bug！确认没有开启过其他可能有影响的扩展。扩展导致的bug均不受理，请自行找扩展作者解决！来群里问公然咨询扩展bug的，一律不予解答。因为在群里反馈根本没人发现得了，同理也就没人受理！检查完确实不是扩展bug后，请截图证明（若为流程则必须附上视频，且视频必须具针对性，严禁截视频五分钟，bug两秒钟这类无意义视频），最后到无名杀贴吧置顶反馈贴（<https://tieba.baidu.com/p/6198964821>）进行反馈。

【反馈】新版BUG反馈&功能建议帖

只看楼主

收藏

回复



苏婆玛丽奥

小吧主

遇到游戏内的bug可以在本帖反馈 发到旧帖或者其他地方不一定能够看到  
不接受平台单独优化/界面优化反馈 要求配音补充的请先把配音文件发过来  
反馈时请注明版本号 并确保bug不是因为扩展引起的





微信公众号：无名杀扩展交流



官方大群：无名杀官方群1: 335438250；无名杀官方群2: 348943983；无名杀官方群3: 459406548；  
无名杀官方群4: 618725633；无名杀官方群5: 518258435；无名杀官方群6: 536979725；无名杀官方群7:  
1080968725；无名杀官方群8: 1038572358；无名杀官方群9: 292753743；无名杀官方群10:  
784051469；梦想开始的地方.无名杀贴吧群：518803431；无名杀官方扩展群：852740627。

交流讨论群：无名杀喜好者交流群：852534040；无名杀喜好者交流群II：292882513；无名杀喜好者交流群III：751651222；无名  
杀讨论群I：892852274；无名杀交流群：1079533768；无名杀断发群：967372650；无名杀玩家群：743219512；无名杀玩家II  
群：1074547346；无名杀玩家III群：1076250135；『绘声』无名杀交流群：343332101；无名杀扩展交流吧群：530429908；无  
名杀网站设计交流群：922842058；无名杀养老群(-)：777800535；无名杀养老群(=)：1090848512；无名杀讨论群I：892852274；  
无名杀讨论群II：702406345；无名杀联机群：432318625。

扩展玩家群：无名杀扩展收集群：468077061；无名杀扩展研究群：752360335；无名杀扩展交流群1：149662491；无名杀扩展交  
流群2：1067257969；皮皮無名殺擴展群1：797753307；皮皮無名殺擴展群2：723057415；扩展制作群：752360335；无名杀桃  
园群+高达宇宙扩展群：961759212；无名杀尘封交流群：984985268；水天一色武将设计/扩展交流群：815451309；无名杀金庸群  
侠传交流群：697310426；无名杀高速决斗扩展群：931549808；十周年UI（手杀样式）：421537580；十周年UI（手杀样式）群II：  
897014342；无名杀拓展极略三国交流群：574935857；无名杀极略扩展交流2：915469500；先秦杀扩展包玩家群：574935857；  
无名杀【魂将】拓展包交流群：627735076；《无名杀》时空鸽子厂：1075641665；无名杀·绘言杀扩展交流：682645580；无名杀  
中华少女扩展讨论群：699502208；BLEACH EXT（死神扩展群）：658326240；无名杀火影群：868324586；千幻聆音皮肤交流群：  
646556261；千幻聆音扩展皮肤交流群II：859056471；小猫扩展群：1034892439；無名殺主三国魔将魔改技能：585511388；  
《无名杀》细节体验补丁扩展群：1028663605；无名杀秦时系列扩展群：616483541；无名杀明日方舟交流群：531313081；无名  
杀sx扩展交流群：675832685；万物更始扩展：891078418；无名杀特效测试扩展群：288155120；无名杀特效测试扩展②群：  
566075345；无名杀武将界面扩展群：953072933；无名杀归藏篇·幻扩展交流群：985516431；薄暮无名杀扩展交流群：  
974716501；无名杀末日浩劫扩展群：717667398。

扩展仓库：其他扩展：417911463；武将扩展：1124604859；扩展仓库1：736265779；扩展仓库2：160325122；武将整合2：  
870887964；武将整合3：955178043；其他整合2：530026146；扩展仓库3：288248411。

工作室：玄武江湖工作室：522136249；玄武江湖II群-望天阁：819605601；无名杀教程编写组：921036239。



封杀者QQ号	封杀者无名杀群昵称	注意事项	封杀原因
3434537406	毗牙妹	/	诈骗他人350元
3342143094	Aurora	注意不是极光 ( Aurora )	真实姓名：苏洋；微信号：Catsy157；倒卖无名杀、奶杀美化包，且涉嫌金额巨大，疑似有40000+
878104514	Zero	/	苏洋的小号
3227414334	小呆龙	/	恶意捣乱、钓鱼、挑衅大佬
562565847	苏洋的小号	/	发布“奶杀包”，要50元或90元购买
2442556261	Alice是只贪吃鬼，又名咕头人小樱桃	/	诈骗他人130元
1621554790	阿素	/	言语辱骂、恶意挑衅
1661302727	A	/	发布“美化包”，要10元购买；言语辱骂，恶意挑衅；倒卖群内文件
1146409826	水叶	/	伪装无名杀官方；谋逆造反；窃取无名杀文件；恶意辱骂攻击圈内数十名大佬；自以为是随心所欲
3341054845	婉纯	/	与水叶一起准备谋反，是造反派的帮凶。窥屏盗取死亡笔记，无任何道歉行为却厚颜无耻请求解除封杀
1059527838	$p=a(1-\cos\theta)$	/	水叶造反被灭族
1358400822	诗笺，又名VCD	注意不是诗笺，笺和笺两字勿搞混	与水叶一起准备谋反，水叶造反被灭族；伪装大佬，欺骗他人；魔改文件
1987215381	Barbie doll *	/	阴阳怪气，辱骂大佬、顶撞大佬
753026937	无铭	/	使用小号恶意捣乱；屡次进出无名杀各个群聊
2537295547	鸣	/	倒卖无名杀本体+素材资源；辱骂大佬；顶撞他人
1529803352	有何不可	/	辱骂大佬、恶意捣乱
3351623274	给点氧气还有救	虽是b站上的up主，但他拉帮结派、教坏萌新，造成极大负面影响	搬运扩展却避讳谈及扩展作者或无名杀圈子，为了个人利益牟利且拉帮结派，造成极大恶劣影响
2038848183	glsdgg	/	辱骂刷屏、无脑追星，在官方群造成极大负面影响，属于饭圈文化的典型
1544774198		此人QQ昵称为空格	辱骂大佬、伸手党、拒绝听从他人教诲、不看群文件还耀武扬威问这问那
2534301568	玉ノ	/	水叶的小号
1524210132	备用小号	/	造谣辱骂他人、恶意捣乱、发布侮辱性评论、自己常年潜水被踢却怪管理乱踢人
1271363385	玥沃	/	屡次在“加群回答问题”时辱骂他人
2667275368	她何时能回来	/	无脑的小学生，水叶的残党，多次进出无名杀群聊进行钓鱼辱骂，行为恶劣
105849860	秋秋秋	/	婉纯的小号



# 目 录

- 一、《千幻聆音使用教程》 .....57~58
- 二、《技能出框特效·十周年UI（教程）》之  
基础版.....59~61
- 三、《技能出框特效·十周年UI（教程）》之  
进阶版.....62~63
- 四、《添加动态人物背景·十周年UI（教  
程）》 .....64~65
- 五、《代码笔记2.0》 .....66~148
- 六、《拖拽读取使用教程》 .....149~150



# 其他教程汇编

## 之《千幻聆音使用教程》

投稿者：寰宇星城

原作者：玄武江湖工作室



# 千幻聆音使用教程

如果要**获取全武将换肤换音资源**，请下载“**千幻聆音**”，并作为**扩展**导入游戏本体。（**玄武版直接导入**；**由理版或由理兼容版用万能导入法导入**，因为可能存在乱码问题）

特别说明：

- 一、**本扩展不兼容无名杀原有的换肤功能**，会帮你自动关闭。
- 二、**游戏资料界面将被替换**。
- 三、**千幻聆音的换肤功能对所有界面元素均强制生效**。
- 四、加入在系统武将列表中双击打开资料页里切换皮肤时，关闭千幻界面，武将列表中贴图同时更换的设定。
- 五、需要让扩展兼容千幻聆音，拥有换肤换音功能，请联系寰宇星城（QQ：472563655）。



群名称:千幻聆音扩展皮肤交流群  
群 号:646556261



# 其他教程汇编

之《技能出框特效·十周年2019（教程）》

之基础版

投稿者：无中一无中

原作者：无中一无中、永远的前新等



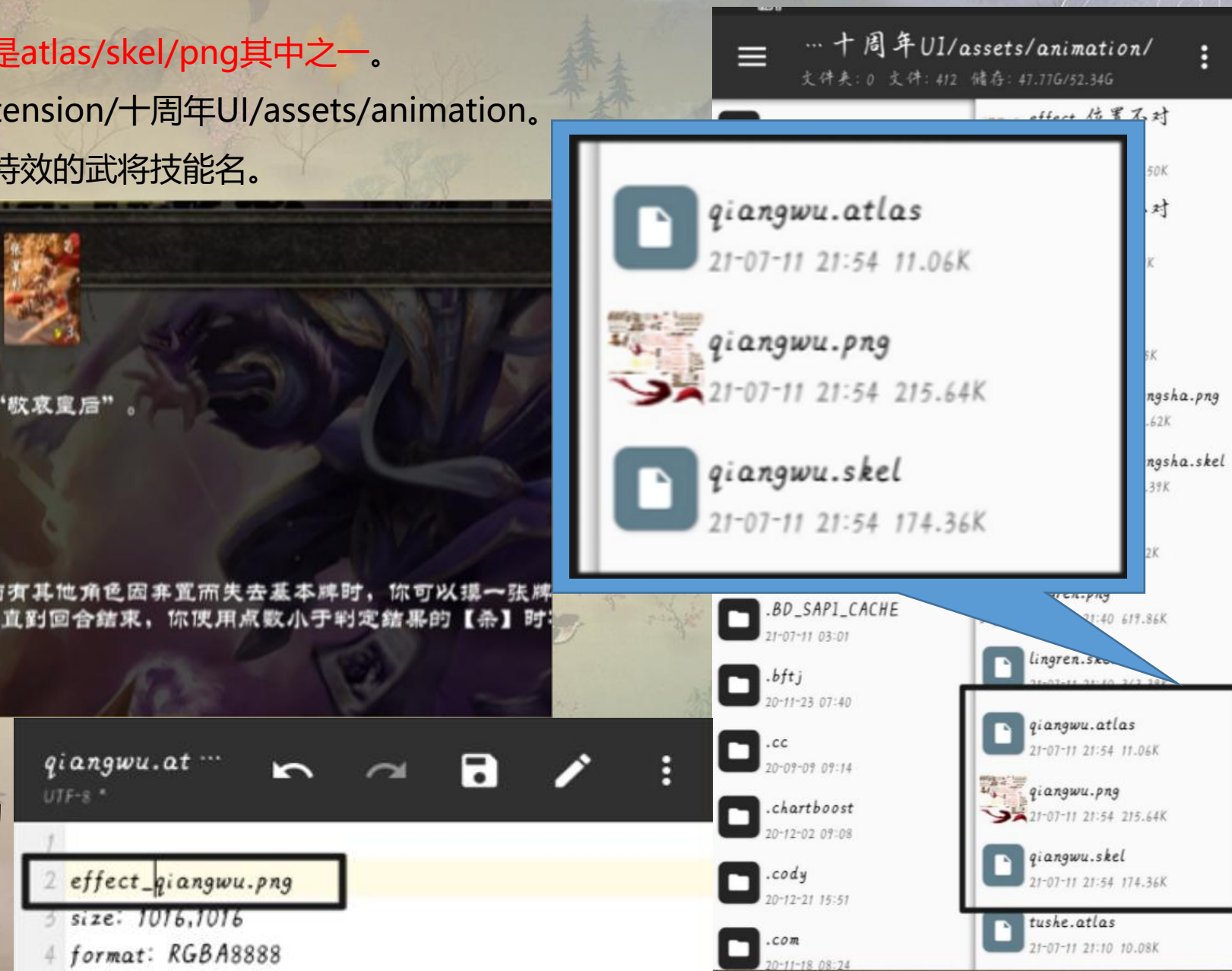
# 技能出框特效·十周年20 (教程) 使用教程之基础版

**第一步：**准备素材图片。如图所示，格式一定要是atlas/skel/png其中之一。

**第二步：**将三个文件素材放入无名杀数据路径extension/十周年UI/assets/animation。  
在重命名之前。先用扩展**全能搜索**查看需要添加特效的武将技能名。



这里以张星彩的枪舞为例。三个文件前缀都是effect\_qiangwu。在atlas文件里把读取路径改为effect\_qiangwu.png。





# 技能出框特效·十周年2017 (教程) 使用教程之基础版

**第三步：**放入素材后，用mt管理器对十周年UI文件夹下的animation.js文件进行编辑。格式请参照上页格式。

```

animation.js
UTF-8
665 { name: 'effect_taitongxin' },
666 { name: 'effect_lianjunshengyan' },
667 { name: 'effect_chiling' },
668 { name: 'effect_shuiyanqijunx' },
669 { name: 'effect_yiyi' },
670 { name: 'effect_xietianzi' },
671 { name: 'effect_huochaoliangying' },
672 { name: 'effect_fudichouxin' },
673 { name: 'effect_tiesuo' },
674 { name: 'effect_shuiyanqijun' },
675 { name: 'effect_chenhuodajie' },
676 { name: 'effect_diaobingqianjiang' },
677 { name: 'effect_shunshouqianyang' },
678 { name: 'effect_huogong' },
679 { name: 'effect_qijia' },
680 { name: 'effect_guohedaiqiao' },
681 { name: 'effect_xianding', fileType:
    'json' },
682 // { name: 'effect_xinfu_lingren' },
683 // { name: 'effect_qiangwu' },
684 ];
685

```

**第四步：**同理，用mt管理器搜索shandian或其它，定位到该位置，复制修改仿照上面的代码。改好后，发动武将技能/装备技能时就有特效了。

技能ID: { skill: '技能ID',  
name: 'effect\_技能ID',  
scale: 1.0},

```

animation.js
UTF-8
730 //yinfengjia_skill, name: 'effect_yinfengjia',
731 //scale: 0.5 },
732 zheji: { skill: 'zheji', name:
733 'effect_zheji', scale: 0.35 },
734 lebu: { skill: 'lebu', name:
735 'effect_lebusishu', scale: 0.7 },
736 bingliang: { skill: 'bingliang',
737 name: 'effect_bingliangcunduan', scale: 0.7 },
738 shandian: { skill:
739 'shandian', name: 'effect_shandian', scale: 0.7
740 },
741 //xinfu_lingren: { skill:
742 'xinfu_lingren', name: 'effect_xinfu_lingren',
743 scale: 0.7 },
744 //qiangwu: { skill: 'qiangwu',
745 name: 'effect_qiangwu', scale: 1.0 },
746 },
747 card: {
748 nanman: { card: 'nanman',
749 name: 'effect_nanmanruqin', scale: 1.5, y: [0,

```



其他教程汇编  
之《技能出框特效·十周年2019（教程）》  
之进阶版

投稿者：无中一无中

原作者：无中一无中、永远的前新等



# 技能出框特效·十周年20 (教程) 使用教程之进阶版

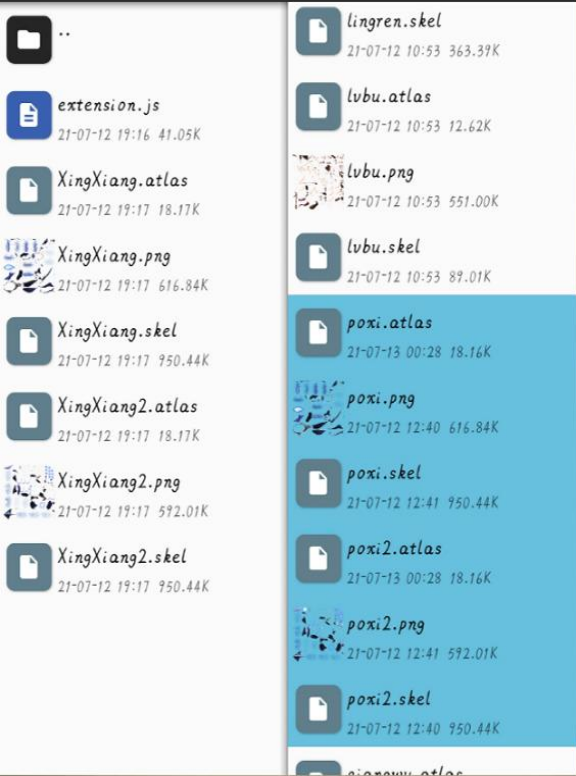
两张及以上的骨骼动画该如何增加特效？基础版只能一张张导入，十分麻烦而且浪费时间。但是，进阶版教程会解决此问题。

以神甘宁动画为例，他的骨骼动画就是六个文件为一组整体触发。

右图即为神甘宁发动技能的特效骨骼。是不是很炫酷？

**第一步：不用重命名文件**，先把素材放入十周年UI扩展对应路径。**注意**，

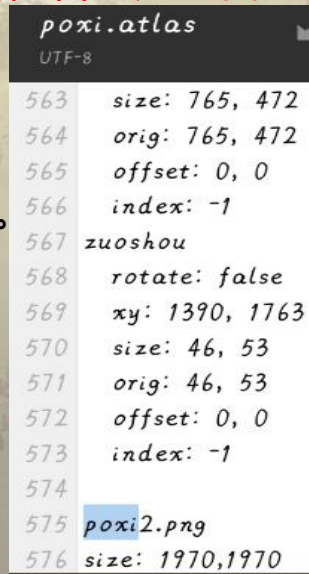
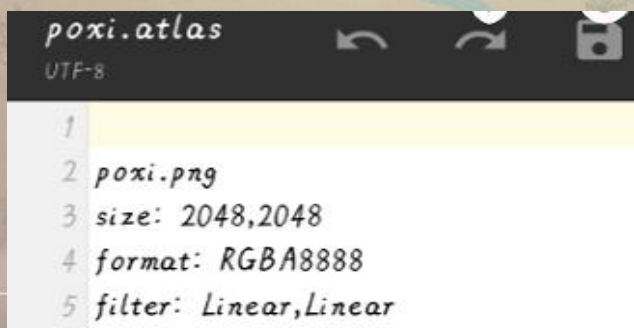
文件夹：0 文件：439 储存：49.28G/52.34G



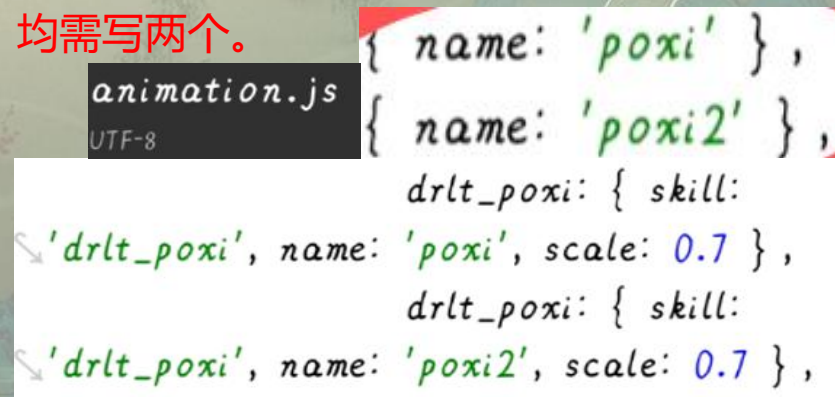
**atlas文件用的是同一个，但路径在文件里有两个。**

**第二步：用mt管理器搜索素材文件名**，将路径名改为：**自定义.png** 和 **自定义2.png**，再将另一个atlas文件以同样方式修改。

**第三步：重命名素材**，注意名称的——对应。



**第四步：添加代码**，路径名、特效运行名均需写两个。





## 其他教程汇编

之《添加动态人物背景·十周年2019（教程）》

投稿者：无中一无中

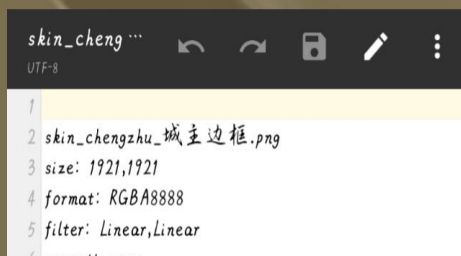
原作者：无中一无中、周子鱼yu等



# 添加动态人物背景·十周年20 (教程)

这里以动态边框为例

把素材放入路径extension/  
十周年UI/assets/dynamic/



将素材重命名，然后  
修改atlas文件里的图  
片读取路径

2

十周年UI的animation.js文件

```
1554 skin_chengzhu: {
1555     城主边框: {
1556         name: 'skin_chengzhu_城主
1557         边框',
1558         x: [ 10, 0.923],
1559         y: [7, 0.15],
1560         height: [0, 0.45],
1561     },
1562 }
```

添加代码格式为:

```
skin chengzhu: {
    城主边框: {
        name: 'skin chengzhu_城主边框',
        x: [ 10, 0.923],
        y: [7, 0.15],
        height: [0, 0.45],
    },
}
```

其中，x和y分别调节  
位置，height调节图  
片的大小比例

3

十周年的extension.js文件

搜索'小杀'定位代码添加位置

```
5866 dynamicBackground:{
5867     name: '动态背景人物',
5868     init: 'skin_xiaosha_default',
5869     item:{
5870         skin_xiaosha_default: '小杀',
5871         skin_baosanniang_漫花剑俏: '鲍三
5872         娘-漫花剑俏',
5873         skin_chengzhu_城主边框: '城主-城
5874         主边框',
5875         skin_baosanniang_舞剑铸缘: '鲍三
5876         娘-舞剑铸缘',
5877     },
5878 }
```

仿照其他代码格式

skin\_chengzhu\_城主边框: '城主-城主边框'

保存后退出，在游戏扩展  
这项中开启动态人物背景

4



# 其他教程汇编

## 之《代码笔记2.0》

投稿者：遗计两个桃

原作者：本教程编写组



# 无名杀代码笔记v2.0

——代码教程精装整合



遗计两个桃 主编

本教程编写组 著



主编 遗计两个桃  
作者 水乎、苏婆玛丽奥、废城、极光、Sukincen、咸鱼（永远的萌新）、新萌、纱雾、提笼架鸟、遗计两个桃等  
设计 本教程编写组  
发行 遗计两个桃  
宣传 废城  
字数 8500  
特别顾问 无名杀教程编写组  
美术设计 周子鱼yu  
插画设计 周子鱼yu

# noname

版本

(v2.0)二〇二一年十二月一日更新为第2.0版。



# 前言

大部分情况下，构建程序的过程本质上是对规范调试的过程。

——弗雷德·布鲁克斯

无名杀是由JavaScript编写，CSS布局的HTML开源工程。所以，只要学会了JS，就可以进行技能编程、自制武将。构建代码的过程是艰难而乏味的，这点我相信大家都知道，无需再多言。

用数学语言表述，代码这方面，难度 $\in (0, \infty)$ 的。

换句话说，简单的代码可以做到人人都会，难的代码可能需要几小时，几天甚至几周才能编写出来。

难度高的代码，比如说，马钧的“水转百戏图”、庞德公的“刮刮乐”、各类扩展UI、特效、样式……这些复杂的代码，说实话要学习也是十分困难的。本书恕不指导。

那么为什么要出这本书呢，是因为我希望能让更多萌新先走好第一步——入门，再循序渐进，寻找其它代码教程来学习更高难度的东西。

路漫漫其修远兮，学写代码，任重而道远。能让这本教程对代码初学者有益，是我的理想，也是我的信念。

遗计两个桃

二〇二一年十一月二十日



一、觉得本教程太难懂的可以去搜索<https://qinkunwei.gitee.io/ciyage/>网站自主学习!

二、无名杀目前存在“给钱帮写代码”情况。例如A给B钱，B帮A写代码。但是无名杀史上出现过“给钱帮写代码”的诈骗，骗子收取三百余元后逃之夭夭。请大家一定要谨防诈骗，遇到难以判断的情况，直接来无名杀官方群里或贴吧询问即可!

三、对教程有任何问题请先用“搜索”功能寻找自己的问题，确定找不到的话，截图说明自己问题耐心询问!

四、本教程只负责基础的技能代码，不负责UI、特效、小游戏方面。

五、本教程最终解释权归本教程编写组所有。本教程不作任何商业用途。未经遗计两个桃允许，任何对本教程进行剽窃、篡改、扭曲、造谣、传谣、发布违法图片、视频、音频的行为，作者均有权追究法律责任。





## 特别说明

本教程例题均会配有星级，表示此题在作者心中认为的难度。其中共分为十级，从☆（最简单）到★★★★★（最困难），由浅入深。

可能不少萌新初次接手代码时，哪怕是☆题也感觉吃力。这很正常，不怕错多练几次，终有成就。





# 引子 创建技能





法一：游戏外编辑（优点：可以随时保存，防止闪退丢失）

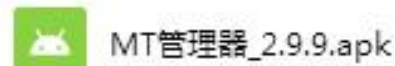
第一步：打开无名杀，依次点击“选项-扩展-制作扩展”，自拟名称建立一个扩展，以“无名扩展”为例。

第二步：点击“编辑技能”，自定义技能名称（限两个字）、技能描述（规范准确、符合原意）。

第三步：依次点击“创建技能-返回-保存-立即重启”。

第四步：下载代码编辑软件：

Android：推荐**MT管理器**，下载地址：无名杀官方大群-群文件-MT管理器

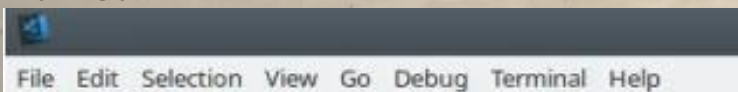


Windows/Linux/Mac OS X：

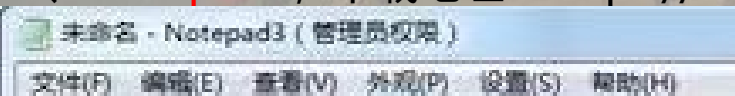
1、**Visual Studio Code**（简称“VS Code”），下载地址：<https://code.visualstudio.com/>

中文配置教程：<https://jingyan.baidu.com/article/7e44095377c9d12fc1e2ef5b.html>

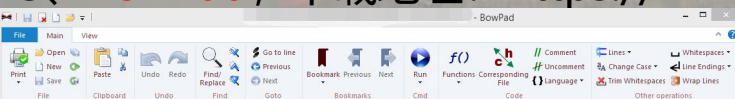
建议装几个插件再用



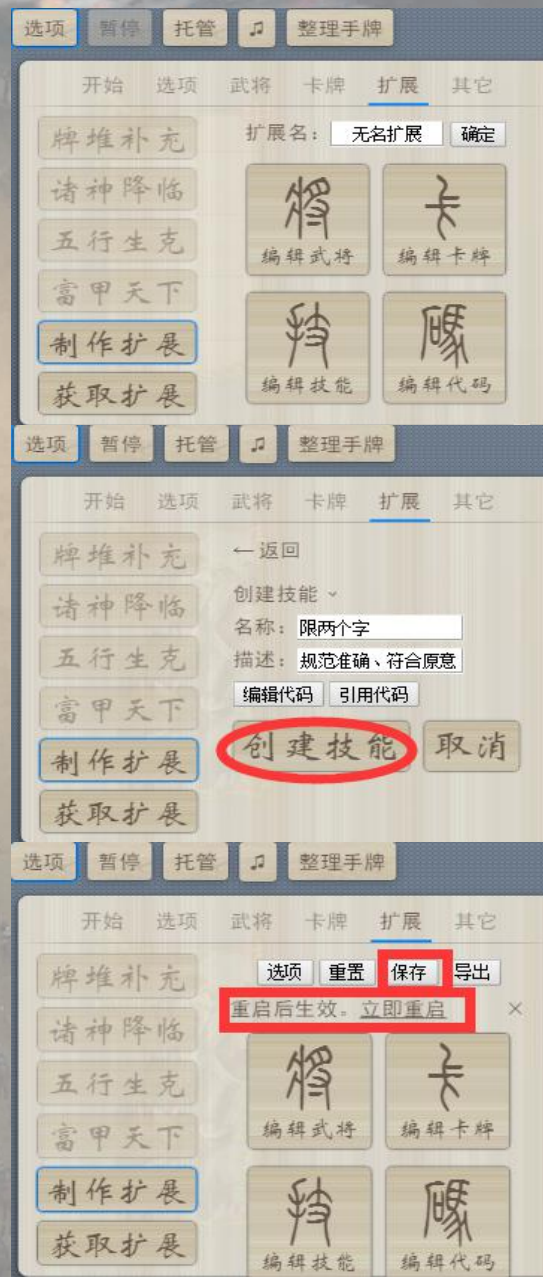
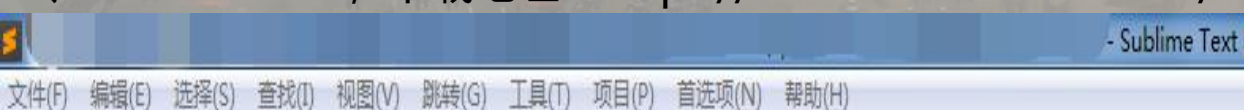
2、**Notepad3**，下载地址：<https://www.rzonesoft.com/downloads/notepad3/>



3、**BowPad**，下载地址：<https://www.oschina.net/p/bowpad?hmsr=aladdin1e1>



4、**Sublime Text**，下载地址：<https://www.sublimetext.com/3>





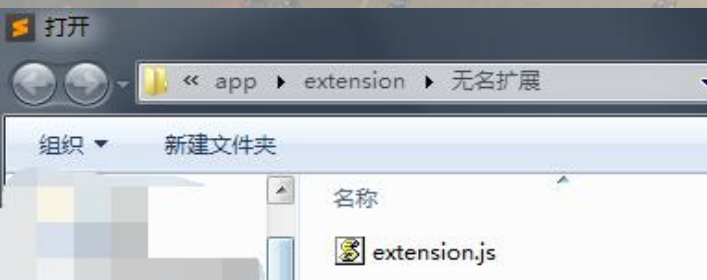
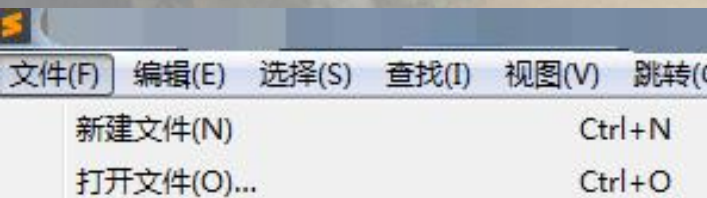
**第五步：**打开代码编辑软件，Ctrl+O打开你所要编辑的JS文件（扩展代码文件默认为extension.js）

安卓路径：Android/data/yuri.nakamura.noname\_android/extension/无名扩展/extension.js

Windows/Linux路径：noname/resources/app/extension/无名扩展/extension.js

本教程以Sublime Text为例。

## 打开js文件后



```
1  game.import("extension",function(lib,game,ui,get,ai,_status){return {name:"无名扩展",content:function (config,pack){
2
3  },precontent:function (){
4
5  },help:{},config:{},package:{
6    character:{
7      character:{
8      },
9      translate:{
10     },
11   },
12   card:{
13     card:{
14     },
15     translate:{
16     },
17     list:[],
18   },
19   skill:{
20     skill:{
21       "两字":{
22       },
23     },
24     translate:{
25       "两字":"两字",
26       "两字_info":"规范准确、符合原意",
27     },
28   },
29   intro:"",
30   author:"无名玩家",
31   diskURL:"",
32   forumURL:"",
33   version:"1.0",
34 },files:{"character":[],"card":[],"skill":[]}})}
```



法二：游戏内编辑（优点：可以引用其它代码）

第一步：打开无名杀，依次点击“选项-扩展-制作扩展”，自拟名称建立一个扩展，以“无名扩展”为例。

第二步：点击“编辑技能”，自定义技能名称（限两个字）、技能描述（规范准确、符合原意）。

第三步：点击“编辑代码”。



```
保存 取消
1 skill={
2
3 }
4
5 /*
6 示例:
7 skill={
8   trigger:{player:"phaseJieshuBegin"},
9   frequent:true,
10  content:function(){
11    player.draw()
12  }
13 }
14 此例为闭月代码
15 导出时本段代码中的换行、缩进以及注释将被清除
16 */
```



# 一、触发类技能 阅读理解篇（I）

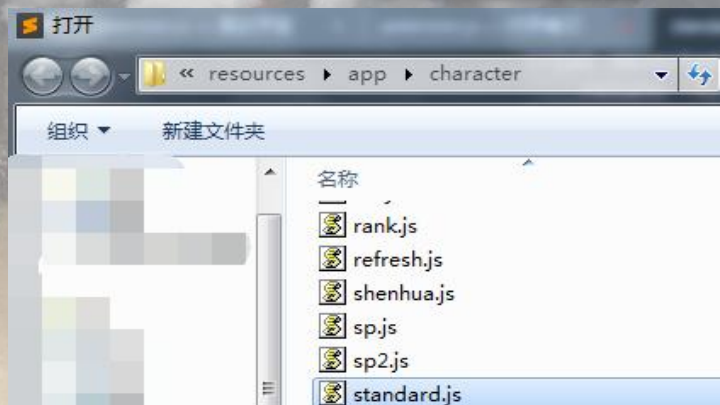


## 法一：游戏外引用

打开代码编辑软件，Ctrl+O打开你要引用的JS文件

安卓路径：Android/data/yuri.nakamura.noname\_android/character/你要引用的代码来源.js

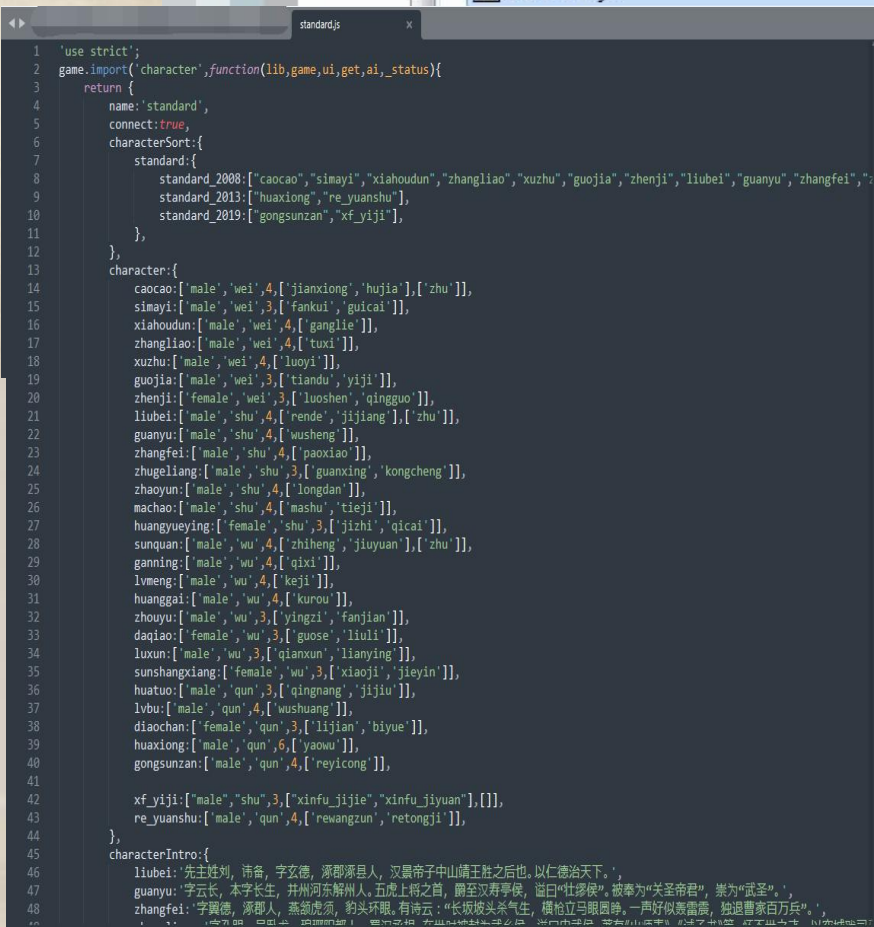
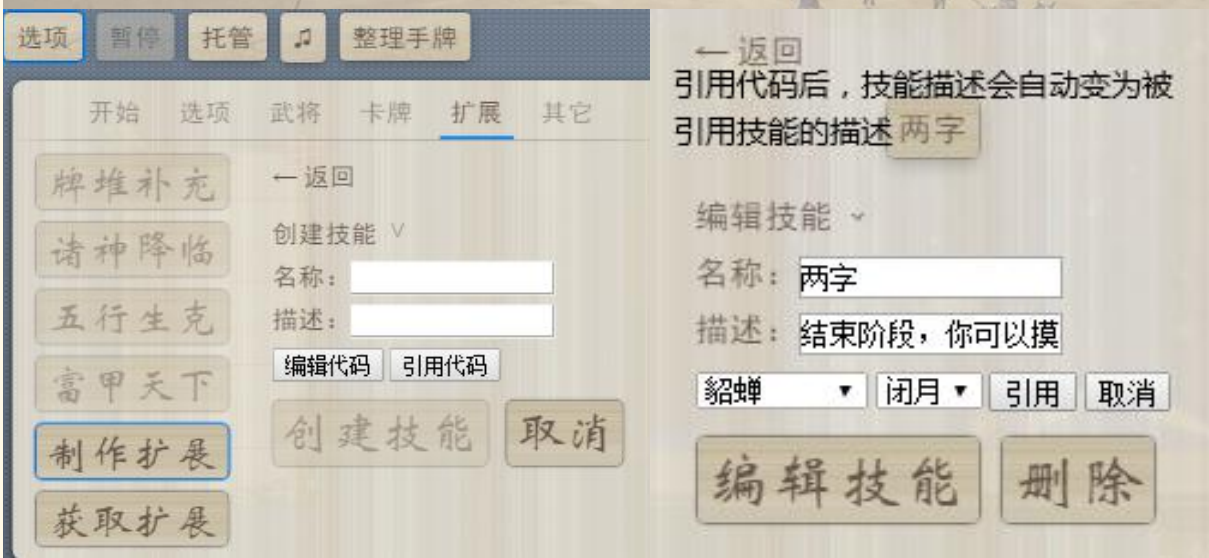
Windows/Linux路径：noname/resources/app/character/你要引用的代码来源.js



```
standard: '标准',
refresh: '界限突破',
shenhua: '神话再临',
xinghuoliaoyuan: '星火燎原',
yijiang: '一将成名',
sp: 'SP',
yingbian: '文德武备',
sp2: '系列专属',
extra: '神将',
mobile: '移动版',
offline: '线下武将',
old: '怀旧',
diy: 'DIY',
tw: '外服武将',
yxs: '英雄杀',
hearth: '炉石传说',
gwent: '昆特牌',
mtg: '万智牌',
ow: '守望先锋',
swd: '轩辕剑',
gujian: '古剑奇谭',
xianjian: '仙剑奇侠传',
```

## 法二：游戏内引用

在“创建技能”界面中点击“引用代码”，  
选择完成后点击“引用”。





阅读右图，来自于《三国杀·标准包》一名女性武将的技能代码，回答题目。

### 题目：

Q1：本技能名称是什么？

Q2：本技能的发动时机？

Q3：player.draw();的效果？

### 解析：

当我们阅读技能代码时，基本都是从前往后看，从上往下看的。通常情况下，一个技能的技能拼音名会先在开头显示。显然，“biyue”在《三国杀·标准包》中应该是“闭月”的拼音。熟悉三国杀的玩家都知道，闭月的发动时机是貂蝉自己的结束阶段。实际上，从代码中也可以读出来技能的发动时机。第三行trigger，中文意思为“触发”，即该技能的触发时机。player:'phaseJieshuBegin'，应该是“技能拥有者的结束阶段开始时”。draw在无名杀中与“画画”毫无关系，意思是“摸牌”。draw后面的()内若有数字，则意思即“摸()张牌”。()里没有数字时默认为1。player.draw();，意思是“技能拥有者摸一张牌”。

### 答案：

A1：闭月。

A2：结束阶段开始时（或技能拥有者的结束阶段开始时）。

A3：摸一张牌（或技能拥有者摸一张牌）。

```
biyue:{  
    audio:2,  
    trigger:{player:'phaseJieshuBegin'},  
    frequent:true,  
    content:function(){  
        player.draw();  
    },  
}
```



阅读右图，回答问题。

题目：

Q1：本技能的发动时机？

Q2：content是什么意思？

Q3：content:function(){player.loseHp(1);player.draw(2);}, 是什么意思？

解析：

从代码角度来看，trigger:{player: "phaseZhunbeibegin" },意即“准备阶段开始时”。content:function(){.....}一般指该技能发动的效果内容。content:function(){player.loseHp(1);player.draw(2);},意思是说，这个技能的效果是，技能拥有者失去一点体力，然后摸两张牌。

答案：

A1：准备阶段开始时。

A2：技能发动的效果内容。

A3：技能拥有者失去一点体力，然后摸两张牌。

```
skill={
  audio:2,
  trigger:{
    player:"phaseZhunbeiBegin",
  },
  content:function (){
    player.loseHp(1);
    player.draw(2);
  },
}
```



下表是部分无名杀代码的中英对照注释。

强调：该部分大家必须背得滚瓜烂熟，熟练掌握转换。本表非最终全览大表，只罗列了最基础的单词。至于如何正确使用这些单词，本教程后面陆陆续续会教！

单字母：h手牌，e装备牌，j判定牌；

单词：

卡牌类：card牌，handCard手牌，equip装备牌，trick锦囊牌，delay延时性锦囊牌，draw摸牌，discard弃牌，lose失去，countCard牌数，gain获得.....，\$gain将.....牌交给.....角色；

体力类：hp体力，maxHp体力上限，recover恢复体力，damage受到伤害，fire火焰伤害，thunder雷电伤害；

角色类：phase阶段，player玩家，current当前玩家，target目标，global场上所有角色；

事件类：trigger触发，event事件，step步骤，true成功，false失败，storage技能的标记，mark标记，result结果，random随机，compare比较、拼点，skill技能，add增加。



# 一、触发类技能 编写代码篇（I）



前面我们已经说过一些基础的代码阅读理解。光说不练假把式，现在我们来学习编写代码。每道例题都会附上图片答案。

语句结束用分号；函数框架结束用逗号，所有符号都要英文输入法状态，代码里出现中文一般要用英文单引用“ ”括起来。

**题目：**准备阶段开始时，你摸两张牌。

**解析：**拿到一个技能后，先看触发时机——准备阶段开始时，技能效果——你摸两张牌。

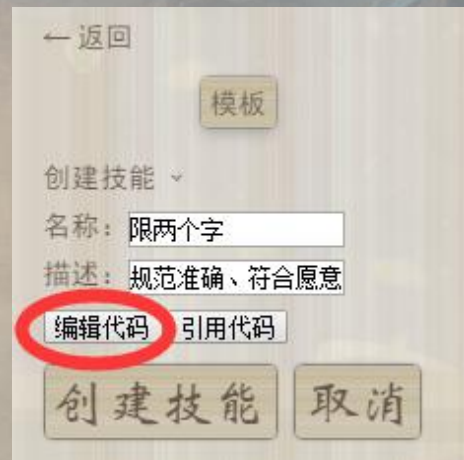
先写个trigger:{ 表示触发时机，然后写上player:" 意思为，技能拥有者的，最后写上phaseBeforeBegin" }, (或phaseZhunBeiBegin" }, 两者皆可) 表示“技能拥有者的准备阶段开始时”。

这就完了吗？显然，代码是严谨的。因此你漏掉一个括号，一个逗号，字母拼写大小写或者拼错都可能导致该技能没有任何效果甚至有可能报错！不过，换行、空格没有那么严格要求，因此你可以自由决定。

因此，检查非常必要！我们回首望月，现在是写出了这样一个东西 trigger:{player:"phaseBeforeBegin"}, (或 phaseZhunBeiBegin" }, 两者皆可) 没有什么题目，而且括号{}也没有缺少，故此代码成立。

然后我们换行，写下一句“你摸两张牌”。content:function(){}是对这东西的最好解决方法。content，意思为“内容”，所以{}里的东西就是你要的技能内容。注意，content后的小括号()就让它空着，里面不要写任何东西，在{}里写你要的效果！

在{}里写上player.draw(2); 然后content写完了，在player.draw(2); 后面加个}, 现在就是content:function(){player.draw(2);}, 然后整个技能就写完了，换行，写一个} 结束。





题目：准备阶段开始时，你摸两张牌。

答案：

取消

```
1 skill={  
2     trigger:{  
3         player:"phaseZhunbeiBegin",  
4     },  
5     content:function () {  
6         player.draw(2);  
7     },  
8 }
```



题目：准备阶段开始时，你摸两张牌，然后恢复一点体力。

解析：老套路，先写个trigger:{ 表示触发时机，然后写上player:" 意思为，技能拥有者的，最后写上phaseBeforeBegin" }, (或phaseZhunBeiBegin" }, 两者皆可) 表示“技能拥有者的准备阶段开始时”。现在是写出了这样一个东西  
trigger:{player:"phaseBeforeBegin"}, (或phaseZhunBeiBegin" }, 两者皆可)。

然后我们换行，写content:function(){} 里的东西。很快我们如法炮制， 写出来content:function(){player.draw(2);

那么接下来，“然后恢复一点体力” 怎么写呢？

通常情况下，简单的技能直接换行写player.recover(); 即可。

结尾补上}, 表示content结束。

那么现在我们就有了这样的技能效果：

```
content:function(){  
player.draw(2);  
player.recover();  
},
```

这串代码写完了，换行，写上}

就这么简单，把看似复杂的两个步骤的技能解决了。



题目：准备阶段开始时，你摸两张牌，然后恢复一点体力。

答案：

保存

取消

```
1 skill={  
2     trigger:{  
3         player:"phaseZhunbeiBegin",  
4     },  
5     content:function () {  
6         player.draw(2);  
7         player.recover();  
8     },  
9 }
```



题目：当你使用牌时，你加三点体力上限。

要求：此技能自动发动。

解析：先写好trigger:{player: "useCardBegin" },

然后我们换行，写“自动发动”。

frequent:true, 意思即“自动发动：确定”。

接下来就好办了，content:function(){

player.gainMaxHp(3);

},

这串代码写完了，结尾加个} 表示技能完毕

于是我们就有了这个技能

skill={trigger:{player: "useCardBegin" },

frequent:true, content:function(){

player.gainMaxHp(3);

},

}



题目：当你使用牌时，你加三点体力上限。

要求：此技能自动发动。

答案：

保存

取消

```
1 skill={
2   trigger:{
3     player:"useCardBegin",
4   },
5   frequent:true,
6   content:function () {
7     player.gainMaxHp(3);
8   },
9 }
```



题目：锁定技，当你受到伤害后，你弃置两张牌，然后你横置武将牌。

解析：对于锁定技而言，直接forced:true, 解决问题。

然后再写trigger就更规范更方便。

当你受到伤害后，那就是trigger:{player: "damageEnd" },

然后content.function(){} 的{}里面写内容。根据我们例4的经验，先写好player.chooseToDiscard(2,true);

注意！(2,true)这个,ture 非常重要！

假如你写的是这个：player.chooseToDiscard(2); 意思会完全变化，变成“你可以弃置两张牌”。

没错，(2,true)就是强制弃置，(2)是选择是否弃置。

那么根据题意我们当然选择(2,true)

然后写横置武将牌，在player.chooseToDiscard(2,true); 后面换行

player.link(); 表示“横置武将牌”。

检查一下content内容写完了没题目，换行在结尾处

}, 表示content结束

就这样，整段代码就完成了，换行写上

}



题目：锁定技，当你受到伤害后，你弃置两张牌，然后你横置武将牌。

答案：保存

取消

```
1 skill={  
2     forced:true,  
3     trigger:{  
4     player:"damageEnd",  
5     },  
6  
7     content:function (){  
8     player.chooseToDiscard(2,true);  
9     player.link();  
10 },  
11 }
```



下表是部分无名杀代码的中英对照注释。

### 1、gameStart

所有人都展示武将牌后(必须写为trigger:{global: "gameStart" }, 本代码也可作为“游戏开始时”的意思)

### 2、gameDrawBefore/Begin/End/After

游戏开始阶段 前/时/后/结束后 (必须写为trigger:{global: "gameDrawBegin" }, 以此类推)

### 3、phaseBefore/Begin/End/After

回合阶段 开始前/时/后/结束后

### 4、phaseJudgeBefore/Begin/End/After

判定阶段 开始前/时/后/结束后

### 5、phaseDrawBefore/Begin/End/After

摸牌阶段 开始前/时/后/结束后

### 6、phaseUseBefore/Begin/End/After

出牌阶段 开始前/时/后/结束后

### 7、phaseDiscardBegin/Begin/End/After

弃牌阶段 开始前/时/后/结束后



8、loseBefore/Begin/End/After

失去卡牌前/时/后/结束后

9、gainBefore/Begin/End/After

获得卡牌前/时/后/结束

10、useCardBefore/Begin/End/After

使用卡牌前/时/后/结束后

11、useCardToBefore/Begin/End/After

使用卡牌指定.....前/时/后/结束后

12、respondBefore/Begin/End/After

打出卡牌前/时/后/结束后

13、drawBefore/Begin/End/After

摸牌前/时/后/结束后

14、equipBefore/Begin/End/After

使用装备牌前/时/后/结束后

15、shaMiss 使用杀未命中后

16、damageBefore/Begin/End/After

受到伤害前/时/后/结束后

(若前缀为source则为你造成伤害)

17、loseHpBefore/Begin/End/After

失去(流失)体力前/时/后/结束后

18、recoverBefore/Begin/End/After

回复体力前/时/后/结束后

19、changeHp

体力值发生改变后

20、loseMaxHpBefore/Begin/End/After

减少体力上限前/时/后/结束后

21、gainMaxHpBefore/Begin/End/After

增加体力上限前/时/后/结束后

22、chooseToRespondBefore/Begin/End/After

打出卡牌前/时/后/结束后

23、

turnOverBefore/Begin/End/After

武将牌翻面前/时/后/结束后

24、

linkBefore/Begin/End/After

武将牌横置(连环)之前/时/后/

结束后

25、

dyingBefore/Begin/End/After

进入濒死状态前/时/后/结束后

26、

dieBefore/Begin

死亡前/时



题目：当你即将使用黑色【杀】前，若你的武器栏为空，你可以失去一点体力，然后摸三张牌。

解析：首先看题，要求黑色【杀】才能重置武将牌，况且还很苛刻要求武器栏为空。那么，直接trigger好像不再那么好使。有什么能判断黑色【杀】且武器栏为空的代码呢？

有！filter是个非常强大的判断工具。使用filter可以满足大多数条件的技能（极少数极复杂技能可能用不了）

那么题目来了，filter怎么写呢？

filter:function (event,player){, 大括号{}里写发动技能的条件，小括号内()的词随技能要求而变化

那么是黑色【杀】，所以先限定【杀】的条件，然后是要求武器栏为空，写好

```
filter:function (event,player){  
    if(player.getEquip(1)) return false;  
    return (event.card.name=='sha'&&get.color(event.card)=='black')  
},
```

这里做个解释，(player.getEquip(1)) 表示玩家的武器栏，同理Equip(2)为防具栏，3为进攻坐骑栏，4为防御坐骑栏，5为宝物栏。

&&表示“和，并且，而且”，是并列关系，你可以把它理解为并列连词。==表示“等于，是，为”，别偷懒只写一个=

return false 意思为“不满足该条件”，那么同理return true 就是“满足该条件”。return就是“返回值”。

然后filter写完了写trigger触发内容。这我相信大家都会了。content里的东西也很简单，不讲了，还不会自己去看前面例题或看答案。



题目：当你即将使用黑色【杀】前，若你的武器栏为空，你可以失去一点体力，然后摸三张牌。

答案：

保存

取消

```
1 skill={
2     trigger:{
3         player:"shaBefore",
4     },
5     filter:function (event,player){
6         if(player.getEquip(1)) return false;
7         return (event.card.name=='sha'&&get.color(event.card)=='black')
8     },
9     content:function (){
10         player.loseHp();
11         player.draw(3);
12     },
13 }
```



题目：准备阶段，你可以视为使用一张无距离限制的【杀】。

解析：首先大家看到这个题肯定会想到三国杀孙茹的技能影箭，亦或是三国杀幻化之战模式中的技能轻逸。

也许已经有人去引用孙茹的代码了。这里我先说明，官方武将代码基本可以随意借鉴引用，但引用代码若牵扯到其他作者的扩展，则应该向扩展作者申请是否允许，这也是对作者的知识产权的保护。

好了言归正传，我们来看一下这个技能的触发时机和条件。显然用不到filter，trigger触发时机也很简单。这里就不过多讲解。

难题在content上。“视为使用一张无距离限制的【杀】”，是不是说我还要学会viewAs转换牌？

大可不必，实际上，这个技能非常简单。

你要用【杀】，先想到什么？先想到指定目标吧，那自然而然我们就写出了player.chooseUseTarget({name:'sha'},

此【杀】有对应的实体牌吗？没有，那就写上false，

这【杀】受距离限制吗？不受，那直接'nodistance' 怼上去

还有别的条件吗？没了，就这么简单。三步走，把这道看似复杂的“虚拟牌”题目解决了。整个content就这样：

```
content:function (){  
    player.chooseUseTarget({name:'sha'},false,'nodistance');  
},
```

这串代码写完，结尾换行写上}（PS：有人发现我的写法跟官方写法不一样，不过你可以用我的技能试试，效果是基本一样的）



题目：准备阶段，你可以视为使用一张无距离限制的【杀】。

答案：

保存

取消

```
1 skill={  
2     trigger:{  
3         player:"phaseZhunbeiBegin",  
4     },  
5     content:function (){  
6         player.chooseUseTarget({name:'sha'},false,'nodistance');  
7     },  
8 }
```



# 一、触发类技能 阅读理解篇（2）



阅读下图，来自于《三国杀·神话再临包》一名男性武将的技能代码，回答题目（见下页）。

```
jiang:{
  shaRelated:true,
  audio:2,
  preHidden:true,
  audioname:['sp_lvmeng','re_sunben','re_sunce'],
  trigger:{
    player:'useCardToPlayered',
    target:'useCardToTargeted',
  },
  filter:function(event,player){
    if(!(event.card.name=='juedou' || (event.card.name=='sha'&&get.color(event.card)=='red')) return false;
    return player==event.target || event.getParent().triggeredTargets3.length==1;
  },
  frequent:true,
  content:function(){
    player.draw();
  },
  ai:{
    effect:{
      target:function(card,player,target){
        if(card.name=='sha'&&get.color(card)=='red') return [1,0.6];
      },
      player:function(card,player,target){
        if(card.name=='sha'&&get.color(card)=='red') return [1,1];
      }
    }
  }
}
```



## 题目：

Q1：给出本技能的拥有者的另外两个武将牌上的技能。

Q2：本技能的发动时机？

Q3：试分析本段代码filter的含义。

## 解析：

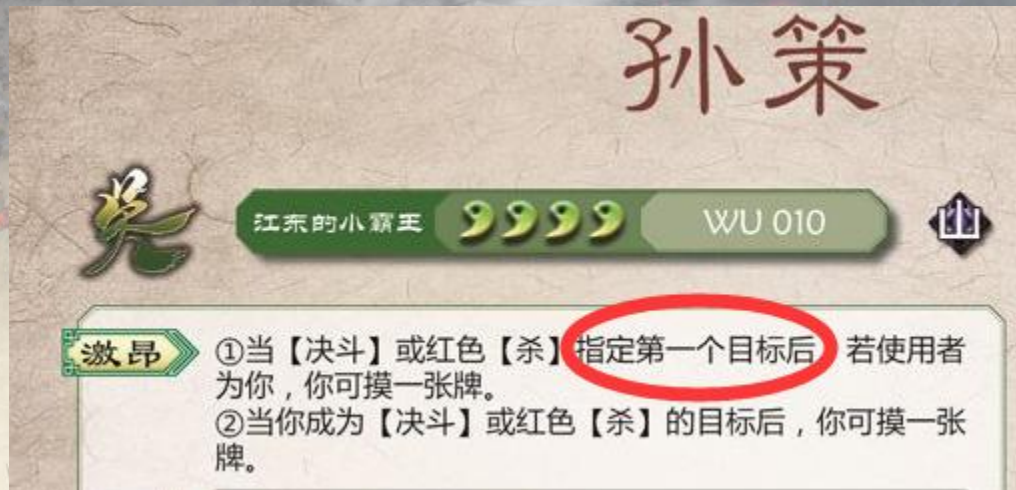
看第一行代码就知道，本技能名为激昂，属于孙策。因此该武将另外两个武将牌上的技能为魂姿和制霸。从代码来看，根据filter触发条件和trigger发动时机也可以判断。这段filter代码比较难以理解，此处做个细致分析。首先是filter:function(event,player) 这个我们都熟悉，意思即触发事件的角色。然后看{}里的内容。开头if(!(... 的意思就是说，如果不满足……。其中，if是条件判断“是否”的意思，!是“不，否定”的意思。if(!(event.card.....'red')) 的意思是“如果触发事件的卡牌名称既不为【决斗】也不为红色【杀】.....” ==是“等于”的意思；||表示“或”；&&表示“和，而且”。后面的return false; 表示激昂不会发动。return player.....length==1; 这段话实际上就是说，使用者为你且你使用此牌指定第一个目标后（即triggered.....==1）才可发动激昂。

## 答案：

A1：魂姿和制霸。

A2：每当你使用（指定目标后）或被使用（成为目标后）一张【决斗】或红色的【杀】时，你可以摸一张牌。

A3：见解析。





阅读下图，来自于《三国杀·标准包》一名男性武将的技能代码，回答题目（见下页）。

```
yingzi:{  
  audio:2,  
  audioname:['sp_lvmeng'],  
  trigger:{player:'phaseDrawBegin2'},  
  frequent:true,  
  filter:function(event,player){  
    return !event.numFixed;  
  },  
  content:function(){  
    trigger.num++;  
  },  
  ai:{  
    threaten:1.3  
  }  
}
```



## 题目：

Q1：给出本技能的拥有者的另外所有武将牌上的技能。

Q2：试分析本段代码content的含义。

Q3：试分析本段代码ai的含义。

## 解析：

本技能名为英姿，属于周瑜。因此该武将另外的武将牌上的技能为反间。content很短只有一行字，看似简单但实际上却并不如此。trigger.num++ 的意思是说，触发事件的数+1。此处++就是说，你令额定摸牌数+1。这是我们初次分析ai代码，也是最简单的一类代码。threaten意思为“威胁系数”，放在这里，后面跟个冒号数字表示威胁系数。threaten:1.3 表示这个技能对其他ai而言有1.3的威胁系数，可能会在当你的队友都是四害、不动白时，由于你的威胁系数高先来打你。

## 答案：

A1：反间。

A2：见解析。

A3：见解析。



阅读下图，来自于王异（旧）的技能【秘计】（旧版），回答题目（见下页）。

```
mi ji:{
  audio:2,
  trigger:{player:'phaseJieshuBegin'},
  filter:function(event,player){
    return player.hp<player.maxHp;
  },
  content:function(){
    "step 0"
    event.num=player.getDamagedHp();
    player.draw(event.num);
    "step 1"
    var check=player.countCards('h')-event.num;
    player.chooseCardTarget({
      selectCard:event.num,
      filterTarget:function(card,player,target){
        return player!=target;
      },
      ai1:function(card){
        var player=_status.event.player;
        if(player.maxHp-player.hp==1&&card.name=='du') return 30;
        var check=_status.event.check;
        if(check<1) return 0;
        if(player.hp>1&&check<2) return 0;
        return get.unuseful(card)+9;
      },
      ai2:function(target){
        var att=get.attitude(_status.event.player,target);
        if(ui.selected.cards.length==1&&ui.selected.cards[0].name=='du') return 1-att;
        return att-2;
      },
      prompt:'将'+get.cnNumber(event.num)+'张手牌交给一名其他角色',
    }).set('check',check);
    "step 2"
    if(result.bool){
      result.targets[0].gain(result.cards,event.player,'giveAuto');
      player.line(result.targets,'green');
    }
  },
}
```



## 题目：

Q1：给出本技能的拥有者的另外所有武将牌上的技能。

Q2：试分析本段代码filter的含义。

Q3：试分析本段代码content中的'step 0'的含义。

## 解析：

王异（旧）的另外一个技能是贞烈（旧版）。filter判断内容为，若技能拥有者的体力值小于体力上限。换言之，即若王异（旧）已受伤。content有个'step 0'和'step 1'，然而这并不影响此题判断。'step 0'即第零步（第一步）player.judge(); 意思为“技能拥有者进行判定”；'step 1'即第一步（第二步）。if(result.color=='black'){player.draw(player.maxHp-player.hp);.....} 意思为，假如判定结果颜色为黑色，技能拥有者摸体力上限-体力值张牌。通俗来讲，若结果为黑色，你摸X张牌。（X为你已损失的体力值）result此处理解为“判定结果”，player.maxHp-player.hp 表示体力上限与体力值的差值。

## 答案：

A1：贞烈（旧版）。

A2：见解析。

A3：见解析。



下表是部分无名杀代码的中英对照注释。

## 1、输出 return

真(成立/正确>true

假(不成立/错误>false

加+

减-

乘\*

除/

取模%

数值加1      ++

数值减1      --

小于<

等于=

大于>

大于等于>=

与&

与之后赋值&=

或之后赋值|=

小于等于<=

等于等于==

不等于!=

绝对值abs()

四舍五入round()

空值null

//这个符号是解释用的，无实际意义，符号后不翻译，但仅隐藏一行文字或数据

&&而且

&&!而且不

## 2.1常量：

无穷大，最大

Infinity

负无穷

-Infinity

不能和自己比较的唯一值

NaN:    not a number

## 2.2number的特殊常量

number.MAX\_VALUE最大值

number.MIN\_VALUE最小值

number.NaN空值

## 2.3:语句(共5种，目前介绍一种)

if:加上判断条件，如果成立(成立用

true表示)则执行

else:不成立(用false表示)则执行



## 2.4 算数式

```
var pingguo=6;  
var lizi=3;  
var huaqian=pingguo+li;  
document.write( "花  
费： " =huaqian)
```

//苹果6元, 李子3元, 花钱=苹果  
和李子加起来, 输出花钱=6+3=9元。

```
var x=0/0;  
//x==NaN  
var m=0+ "1" ;  
//m==1  
var n=0+ "string" ;  
//n==NaN
```

注: 首字母大写, 区分大小写, 不  
大写和大写分别表示两个意义。

## 3、技能效果:

1.player.draw(x) 玩家摸x张牌,  $x \in [-\text{Infinity}, \text{Infinity}]$ , x可不填, 不填时默认为1

2.player.recover(x) 玩家回复x点体力,  $x \in [-\text{Infinity}, \text{Infinity}]$ , x可不填, 不填时默认为1

3.player.damage(a,'b') 玩家受到a点b  
属性伤害, b为thunder是雷属性, b  
为fire时是火属性

4.player.loseHp(x) 玩家流失x点体力,  
 $x \in [-\text{Infinity}, \text{Infinity}]$ , x可不填, 不填  
时默认为1

5.player.gainMaxHp(x) 玩家体力上限  
+x, x为Infinity时游戏会出现卡机, x可  
不填, 不填时默认为1

6.player.loseMaxHp(x) 玩家体力上限-  
x, x为Infinity时游戏会出现卡机, x可  
不填, 不填时默认为1

## 2.5 赋值语句:

```
var a=10;  
//赋值让a=10  
var x=1/0;  
//x==Infinity  
var y=-1/0;  
//y==-Infinity
```



- 7.player.chooseToDiscard(a,b) 玩家选择弃置a张牌，a不填时默认为1，b不填时可以取消弃置，b为true时强制弃置
- 8.player.discard(a) 玩家选择失去a张牌
- 9.player.turnOver(a) a不填时玩家翻面，a填false时玩家解除翻面
- 9.player.link(a) a不填时玩家横置，a填false时玩家解除横置
- 10.player.remove() 玩家移出游戏
- 11.player.out() 玩家离开游戏
- 12.player.die() 玩家立刻死亡
- 13.player.delete() 玩家神圣死亡，武将牌移出游戏。
- 14.player.awakenSkill('a') 限定技专用，a为技能名，让技能不可再次使用，该语句需要和player.storage.a=true连用如player.storage.技能=true; player.awakenSkill('技能');
- 15.player.removeSkill('a') 玩家失去a技能，a为技能名
- 16.player.clearSkills() 玩家清空所有技能
- 17.player.update() 刷新，目前作用不大
- 18.player.setIdentity('a') 设置玩家身份/势力为a，需要和player.identity=a 和 player.node.identity.dataset.color='xxx'和 player.identityShown=true等语句连用
- 19.player.goMad() 玩家陷入混乱
- 20.player.skip('a') 玩家跳过a阶段，如a为 phaseJudge时，跳过判定阶段
- 21.player.init('a') 将玩家的武将牌替换为a，a为武将名



22.player.addSkill('a') 玩家获得a技能，a为技能名

23.player.addTempSkill('a','b') 玩家获得a技能直至b时刻，a为技能名。b为时机，如phaseAfter等

24.player.revive() 玩家复活

25.player.logSkill('a',b) 游戏记录里出现 玩家+a+b 的说明，其中a为字符串，可以打任意汉字，b为之前代码中已定义的事件或时点或角色，也可不填

26 player.gain(a,b) 玩家获得a张牌，a不填时默认为1，b不填时可以取消获得，b为true时强制获得

27 player.changeHujia(a); 玩家获得a点护甲

\*乘 /除 player.draw(player.hp\*2);摸玩家当前体力数两倍的牌  
可灵活运用+ - \* /表数量关系

var 赋值 var num=player.maxHp-player.hp 此时num代表玩家已损失体力数

randomGet()随机

damage().\_triggered=null 神圣伤害  
player.disableEquip(2); 废除装备

player.enableEquip() 回复装备

player.countCards('h') 当前的牌数

player.getStat().card.sha--; 出杀次数+1

game.countPlayer() 场上的玩家

player.chooseToDiscard(true,'h')玩家选择弃置一张手牌

return player.isMinHp(); 体力为最少或其中之一  
var num=game.countPlayer(function(current){  
return current.hp>player.hp;  
});场上血量比玩家多的角色数



# 一、触发类技能 编写代码篇（2）



题目：结束阶段结束时，你可以令系统生成一张【杀】，然后你获得之。

解析：上来就给人一种不解与困惑。“系统生成”又是什么？

不妨来看一下这个技能的触发时机，非常简单的player：“phaseJieshuAfter”

和例9类似，难题在content上。这个生成的东西，可并不那么好解决，比较棘手。

实际上，系统生成【杀】有专门的代码

```
var list=['sha'];  
player.gain(game.createCard(list.randomGet()));  
player.$draw();
```

来来来，一步步解释一遍。var list=[''], 引号内填你要的牌名，表示赋值表单里有“.....”牌，更通俗而言，就是在这个数据库生成你要的牌名。var是赋值的意思，很多代码你都看得到这东西，非常常见。game.createCard(.....) 顾名思义，游戏生成卡牌.....list.randomGet() 表示随机获得..... 然后player.\$draw(); 就是你获得这个东西。

没错，这样就解决了content难题。注意，这里生成的【杀】可能是普通【杀】，也有可能是属性【杀】。

PS：系统生成，即不从场上、牌堆、弃牌堆、一名角色的区域里、仓廩、库府等获得，为游戏外生成并加入游戏的牌。

通常系统生成的牌符合基本规则（例如，【闪】【桃】均为红色，不存在黑【闪】【桃】），但是不在三国杀官方牌堆内（例如生成点数为A的♣ 雷【杀】）。



题目：结束阶段结束时，你可以令系统生成一张【杀】，然后你获得之。

答案：

保存

取消

```
1 skill={
2     trigger:{
3         player:[~phaseJieshuAfter~],
4     },
5     content:function(){
6         var list=['sha'];
7         player.gain(game.createCard(list.randomGet()));
8         player.$draw();
9     },
10 }
```



题目：当你使用【杀】指定一名角色为目标后，你可以进行判定，若结果为红色，该角色不能使用【闪】响应此【杀】。

解析：首先，这个技能与【杀】有关，所以先加上shaRelated:true, 这句话，Related的意思是“与.....有关”，自然此处意思为“与【杀】有关”。然后，写好trigger:{player:'useCardToPlayered'}, 表示使用牌（此处是【杀】）指定目标后的时机。这都很简单很基本不需要多讲，filter:function(event,player){return event.card.name=='sha'}; 表示判断你用的此牌为【杀】的语句。注意，有了filter，shaRelated还是写上，虽然都表明技能与【杀】有关，但都写上更规范更准确。补上小尾巴logTarget:'target', 表示这技能发动目标就是此【杀】的目标。

最重要的核心还是在content上。由于我们刚接触判定类，所以我这里就讲得透彻一点。先写好“step 0”表示这是第一步，然后换行，写上“你判定”——player.judge(function(card) 这个judge此处作“判定”意思讲，function函数自然对应卡牌。然后紧接(card) 写{if(get.color(card)=='red') return 2;} return -0.5; 如果结果为红色，返回值为2，然后不管结果是不是红色，返回值-0.5。这里就表明，如果结果是红色，那 $2-0.5=1.5 > 0$ ，仍然为正数，否则就是 $-0.5 < 0$ 是个负数了。接着写}).judge2=function(result){return result.bool}; 判定结果就是这返回值，正数即生效，负数则不生效。最后，写"step 1"

```
    if(result.bool){
```

```
trigger.getParent().directHit.add(trigger.target);} 很简单，若结果result返回值生效，目标不能响应。directHit 意为“直接命中”  
这串代码写完，换行结尾加上 }
```



题目：当你使用【杀】指定一名角色为目标后，你可以进行判定，若结果为红色，该角色不能使用【闪】响应此【杀】。

答案：（其中audio、preHidden和check可以无视，如有兴趣可自行研究原理）

```
tieji:{
  audio:2,
  shaRelated:true,
  trigger:{player:'useCardToPlayered'},
  check:function(event,player){
    return get.attitude(player,event.target)<=0;
  },
  filter:function(event,player){
    return event.card.name=='sha';
  },
  logTarget:'target',
  preHidden:true,
  content:function(){
    "step 0"
    player.judge(function(card){
      if(get.zhu(_status.event.player,'shouyue')){
        if(get.suit(card)!='spade') return 2;
      }
      else{
        if(get.color(card)=='red') return 2;
      }
      return -0.5;
    }).judge2=function(result){
      return result.bool;
    };
    "step 1"
    if(result.bool){
      trigger.getParent().directHit.add(trigger.target);
    }
  }
}
```



题目：当你的判定牌生效后，你可以获得之。

解析：trigger很简单，直接写trigger:{player:'judgeEnd'}, 即可。

```
filter:function(event,player){  
return get.position(event.result.card,true)=='o';  
},
```

filter这玩意表示判定牌， position意思为规定该元素的类型。说白了，在这里就是判定牌。这些并不困难。

content就是你获得判定牌。

```
content:function(){  
player.gain(trigger.result.card,'gain2');  
},
```

trigger.result.card 此处作结果牌。

那么这个题目就很简单的破解了。

说明：这显然是天妒的代码，此处要学习这个，是因为要为后文甄姬洛神做铺垫。



题目：当你的判定牌生效后，你可以获得之。

答案：（其中audio、preHidden、check和frequent可以无视，如有兴趣可自行研究原理）

```
tiandu:{
  audio:2,
  audioname:['re_guojia','xizhicai','gz_nagisa'],
  trigger:{player:'judgeEnd'},
  preHidden:true,
  frequent:function(event){
    if(event.result.card.name=='du') return false;
    //if(get.mode()=='guozhan') return false;
    return true;
  },
  check:function(event){
    if(event.result.card.name=='du') return false;
    return true;
  },
  filter:function(event,player){
    return get.position(event.result.card,true)=='o';
  },
  content:function(){
    player.gain(trigger.result.card,'gain2');
  }
}
```



题目：准备阶段，你可以进行判定，若结果为黑色，你获得之，然后你可以重复此流程，直至出现红色的判定结果为止。

要求：此技能自动发动，且此技能名称为【洛神】。

解析：这道题我给了四星的难度，算是一道非常代表性的判定类题目。对于初学者而言，这并不是简单的题目。trigger、frequent省略不教了，大家都学会了。来看content。这个代码因为怕鬼道、鬼才这类技能改判刷牌，所以有了后面的模式判断，新手建议先跳过，因为难度实在太太.....

然后写 “step 1” “step 2” 即可。

```
"step 1"
if(result.judge>0){
  event.cards.push(result.card);
  player.chooseBool('是否再次发动【洛神】?').set('frequentSkill','luoshen');
}
else{
  for(var i=0;i<event.cards.length;i++){
    if(get.position(event.cards[i],true)!='o'){
      event.cards.splice(i,1);i--;
    }
  }
  if(event.cards.length){
    player.gain(event.cards,'gain2');
  }
  event.finish();
}
"step 2"
if(result.bool){
  event.goto(0);
}
else{
  if(event.cards.length){
    player.gain(event.cards,'gain2');
  }
}
```

```
"step 0"
if(event.cards==undefined) event.cards=[];
var next=player.judge(function(card){
  if(get.color(card)=='black') return 1.5;
  return -1.5;
});
next.judge2=function(result){
  return result.bool;
};
if(get.mode()!='guozhan'&&!player.hasSkillTag('rejudge')) next.set('callback',function(){
  if(event.judgeResult.color=='black'&&get.position(card,true)=='o') player.gain(card,'gain2');
});
else next.set('callback',function(){
  if(event.judgeResult.color=='black') event.getParent().orderingCards.remove(card);
});
```

result.judge>0，跟前文计算有关，是判断黑色判定牌return数值的。

event.finish(); 若结果不大于0了，就结束此技能。

gain2 仍作“获得判定牌”意思。

callback 返回结果，返回值

chosseBool().set(.....); 选择.....，本题中即询问你是否再次发动洛神。



题目：准备阶段，你可以进行判定，若结果为黑色，你获得之。然后你可以重复此流程直至出现红色的判定结果为止。

要求：此技能自动发动。

答案：

```
audio:2,
trigger:{player:'phaseZhunbeiBegin'},
frequent:true,
preHidden:true,
content:function(){
  "step 0"
  if(event.cards==undefined) event.cards=[];
  var next=player.judge(function(card){
    if(get.color(card)=='black') return 1.5;
    return -1.5;
  });
  next.judge2=function(result){
    return result.bool;
  };
  if(get.mode()!='guozhan'&&!player.hasSkillTag('rejudge')) next.set('callback',function(){
    if(event.judgeResult.color=='black'&&get.position(card,true)=='o') player.gain(card,'gain2');
  });
  else next.set('callback',function(){
    if(event.judgeResult.color=='black') event.getParent().orderingCards.remove(card);
  });
  "step 1"
  if(result.judge>0){
    event.cards.push(result.card);
    player.chooseBool('是否再次发动【洛神】?').set('frequentSkill','luoshen');
  }
  else{
    for(var i=0;i<event.cards.length;i++){
      if(get.position(event.cards[i],true)!='o'){
        event.cards.splice(i,1);i--;
      }
    }
    if(event.cards.length){
      player.gain(event.cards,'gain2');
    }
    event.finish();
  }
  "step 2"
  if(result.bool){
    event.goto(0);
  }
  else{
    if(event.cards.length){
      player.gain(event.cards,'gain2');
    }
  }
}
```



题目：弃牌阶段开始时，你可以跳过此阶段。

要求：若你的手牌数大于体力值（需要弃牌），则此技能自动发动。

解析：这道题相比前面简单了90%，算是一道基础类题了，为什么放在这里，是因为cancel的运用与前面例题有些许联系。

```
trigger:{player:'phaseDiscardBefore'},  
frequent:function(event,player){  
return player.needsToDiscard();  
},
```

这些东西什么意思大家都看得懂，只要你要弃牌，这个技能就自动发动。

没错，你没看错！frequent:true, 已成为基础，现在你完全可以用函数来判断你是否要弃牌。

```
content:function(){  
trigger.cancel();  
},
```

表示结束此阶段（跳过此阶段）

原文吕蒙的技能的filter其实是重难点，但我想了想，还是不为难你们了.....



题目：弃牌阶段开始时，你可以跳过此阶段。

要求：此技能自动发动。

答案：

保存

取消

```
1 skill={  
2   trigger:{  
3     player:~phaseDiscardBefore~,  
4   },  
5   frequent:function(event,player){  
6     return player.needsToDiscard();  
7   },  
8   content:function(){  
9     trigger.cancel();  
10  },  
11 }
```



frequent:true, //此技能是否可以被设置为自动发动（不询问）

forced:true, //此技能是否能固定触发，true为固定触发（锁定技）

popup:false, //player是否logSkill('此技能')

direct:true, //相当于上面两行相加

filter:function(event,player){ //触发条件，返回true则发动此技能

//无例子，因为不同时机event参数内的元素不同

//要了解event参数内的元素，具体看game.js内lib.element.event内的函数},

unMad: 解除混乱状态

discardPlayerCard: 弃置目标角色的一张牌，

gainPlayerCard: 获得目标角色的一张牌，

viewHandcards: 观看目标手牌  
举例：

```
player.discardPlayerCard('he',target);
```

```
player.gainPlayerCard('he',target);
```

```
player.viewHandcards(target);
```

```
player.directgain(get.cards());
```

```
player.useSkill('fangzhu',target); //对目标发动“放逐”
```

directergain: 直接获得卡牌，不触发任何技能

goMad: 进入混乱状态

player.draw(2,'bottom'); 效果即为让玩家从牌堆底摸两张牌，

用 player.isDisabled(1) 就可以判断出某某的武器栏已经被废除，

判断玩家的某个装备栏是不是“空栏”（即既没有被废除、栏内也没有装备牌） 请使用

player.isEmpty()函数

例：一个装着武器的孙笨 player.isEmpty(1)函数得到的结果为false，

废除判定区直接使用 player.disableJudge(); 即可目前没有恢复判定区的函数

判断一名角色是否处在出牌阶段内使用

player.isPhaseUsing()

卡牌重铸类技能：visible:true,

loseTo:'discardPile',



getHistory()

这是在1.9.96.8版本添加的新函数 作用是获取玩家当前回合内使用/打出卡牌的所有事件 以及获取玩家当前回合跳过的阶段

例如, 沙摩柯【蒺藜】

...

```
filter:function(event,player){
```

```
return
```

```
player.getHistory('useCard').length+
```

```
player.getHistory('respond').length=
```

```
=player.getAttackRange();
```

```
},
```

...

括号里填需要获取的行動的类型即可

目前支持2种事件类型:useCard(使用牌)  
respond(打出牌)

以一种字符串类型及skipped(本回合跳过的阶段)

函数返回得到的结果为数组型数据(注:新版本中也可以对damage(角色受到伤害的事件) sourceDamage(角色造成伤害的事件) lose(角色失去卡牌的事件)

gain(角色获得卡牌的事件)使用该函数)

再举个例子, 刘琦【屯江】中判断本回合是否跳过了出牌阶段的部分

...

```
if(player.getHistory('skipped').contains('phaseUse')) return false;
```

...

skipped返回的数组内 包含角色本回合跳过的阶段的名称

注意和player.skipList进行区分。

getLastUsed(X);

获取玩家本回合内使用倒数第X+1张牌的事件, 不填默认为0。

player.hasUsableCard();

这个函数用于判断一名角色能否使用XX牌, 如果该角色手牌中有XX牌, 或者能够通过技能使用XX牌, 则返回值为true, 否则为false

player.drawTo();

角色将手牌摸至X张



# 二、主动类技能 阅读理解篇



阅读右图，来自于《三国杀·标准包》一名男性武将的技能代码，回答题目。

### 题目：

Q1：本技能的拥有者是谁？

Q2：本技能的发动时机？

Q3：试分析本段代码content的含义。

### 解析：

“kurou”在《三国杀·标准包》中应该是“苦肉”的拼音，是黄盖的技能。实际上，该技能的触发时机`player:'phaseUse'`，应该是“技能拥有者的出牌阶段”。content内容也非常简单，第一步“step 0”技能拥有者失去一点体力，然后“step 1”技能拥有者摸两张牌。

### 答案：

A1：黄盖。

A2：出牌阶段。

A3：见解析。

```
kurou:{
  audio:2,
  enable:'phaseUse',
  prompt:'失去一点体力并摸两张牌',
  content:function(){
    "step 0"
    player.loseHp(1);
    "step 1"
    player.draw(2);
  },
  ai:{
    basic:{
      order:1
    },
    result:{
      player:function(player){
        if(player.countCards('h')>=player.hp-1) return -1;
        if(player.hp<3) return -1;
        return 1;
      }
    }
  }
},
```



阅读右图，来自于《三国杀·标准包》一名男性武将的技能代码，回答题目。

### 题目：

Q1: usable:1, 是什么意思?

Q2: filterCard:true,

selectCard:[1,Infinity], 是什么意思?

Q3: 试分析本段代码content的含义。

### 解析：

usable:1, 配合前文enable:'phaseUse', 使用, 表示“出牌阶段限一次”。usable:1, 表示“限一次”。

filterCard:true,

selectCard:[1,Infinity], 表示发动技能需选择1至 $\infty$ 张手牌。一般而言选择之后默认弃置这些牌, 然后执行content效果。

content:function(){player.draw(cards.length);}, 你摸等同于你弃置牌的数量的牌。

### 答案：

A1: 限一次。

A2: 选择1至 $\infty$ 张手牌, 然后弃置这些牌。

A3: 见解析。

```
zhiheng:{
  audio:2,
  audioname:['gz_jun_sunquan'],
  enable:'phaseUse',
  usable:1,
  position:'he',
  filterCard:true,
  selectCard:[1,Infinity],
  prompt:'弃置任意张牌并摸等量的牌',
  check:function(card){
    return 6-get.value(card)
  },
  content:function(){
    player.draw(cards.length);
  },
  ai:{
    order:1,
    result:{
      player:1
    },
    threaten:1.5
  },
}
```



阅读右图，来自于《三国杀·标准包》一名男性武将的技能代码，回答题目。

### 题目：

Q1：试分析本段代码content的含义。

Q2：试分析本段代码check的含义。

Q3：试分析本段代码filterTarget的含义。

### 解析：

content:function(){target.recover();}, 非常简单，目标恢复一点体力。

check是ai专用代码，意为“检查”，其实说白了就是ai判断工具。

check:function(card){return 9-get.value(card)},

ai选择的牌的价值（value）小于9，则return值为正，即ai会发动这个技能。filterTarget:function.....这段看似很长很难懂，实际上就是说不能选择体力值大于等于体力上限（未受伤）的目标。

### 答案：

A1：见解析。

A2：见解析。

A3：见解析。

```
qingnang:{
  audio:2,
  enable:'phaseUse',
  filterCard:true,
  usable:1,
  check:function(card){
    return 9-get.value(card)
  },
  filterTarget:function(card,player,target){
    if(target.hp>=target.maxHp) return false;
    return true;
  },
  content:function(){
    target.recover();
  },
  ai:{
    order:9,
    result:{
      target:function(player,target){
        if(target.hp==1) return 5;
        if(player==target&&player.countCards('h')>player.hp) return 5;
        return 2;
      }
    },
    threaten:2
  },
}
```



阅读下图，来自于《三国杀·SP包》一名女性武将的技能代码（节选），回答题目（见下页）。

```
lian Zhu:{
  audio:2,
  enable:'phaseUse',
  usable:1,
  filterCard:true,
  position:'he',
  filterTarget:function(card,player,target){
    return target!=player;
  },
  check:function(card){
    var num=get.value(card);
    if(get.color(card)=='black'){
      if(num>=6) return 0;
      return 20-num;
    }
    else{
      if(_status.event.player.needsToDiscard()){
        return 7-num;
      }
    }
    return 0;
  },
  discard:false,
  lose:false,
  delay:false,
  content:function(){
    'step 0'
    target.gain(cards,player,'giveAuto');
    if(get.color(cards[0])=='black'){
      target.chooseToDiscard(2,'he','弃置两张牌，或令'+get.translation(player)+'摸两张牌').set('ai',function(card){
        if(_status.event.goon) return 7-get.value(card);
        return 0;
      }).set('goon',get.attitude(target,player)<0);
    }
    else{
      event.finish();
    }
    'step 1'
    if(!result.bool){
      player.draw(2);
    }
  },
}
```



## 题目：

Q1：给出本技能的拥有者的另外所有武将牌上的技能。

Q2：试分析本段position的含义。

Q3：试分析本段代码content的含义。

## 解析：

本技能名为连诛，属于董白。因此该武将另外的武将牌上的技能为黠慧。position:'he', 的意思是说，你交给别人的牌得是你自己的手牌或装备牌。e=equip装备牌，h=hand手牌。首先'step 0'的target.gain(cards,player,'giveAuto'); 表示把这张牌交给所选择的目标。if(.....){target.chooseToDiscard(2,'he','弃置两张牌，或令'+get.translation(player)+'摸两张牌')。这段代码每句话我们都学过都看得懂，弃置两张牌，亦或是让董白摸两张牌。'+get.translation(player)+' 此处的意思是翻译技能拥有者的名字，当然就是董白。set('ai',function(card){.....}是ai选择弃牌还是让董白摸牌的代码，根据自己牌的价值执行操作。else{event.finish();} 不弃置牌的话事件就结束了。'step 1'的if(!result.bool){player.draw(2);} 很好理解。如果目标不弃牌，那技能拥有者摸两张牌。

## 答案：

A1：黠慧。

A2：见解析。

A3：见解析。



# 二、主动类技能 编写代码篇



题目：出牌阶段限一次，你可以摸一张牌，然后你可以使用此牌。

解析：弱化版【谏计】，也挺好写的。

enable:"phaseUse",

usable:1, 这类废话就不说了，大家也都会写。

content:function(){

'step 0'

player.draw(); 你摸一张牌，很好理解。

'step 1'

var card=result[0]; 你摸的牌就是结果牌。

if(card&&game.hasPlayer(function(current){

return player.canUse(card,current);

})&&get.owner(card)==player) 这段话看似很长，实际上就一个作用：“若你仍有此牌且你可以使用之，则.....

player.chooseToUse({filterCard:function(cardx,player,target){

return cardx==\_status.event.cardx;},

cardx:card,}); 你可以使用此牌。然后content写完加上} 整段代码写完换行加上} 即可。



题目：出牌阶段限一次，你可以摸一张牌，然后你可以使用此牌。

答案：保存

取消

```
1 skill={
2     enable: "phaseUse",
3     usable: 1,
4     content: function() {
5         'step 0'
6         player.draw();
7         //你摸一张牌，很好理解。
8         'step 1'
9         var card=result[0];
10        //你摸的牌就是结果牌。
11        if(card&&game.hasPlayer(function(current){
12            return player.canUse(card, current);
13        })&&get.owner(card)==player)
14            //这段话看似很长，实际上就一个作用：“若你仍有此牌且你可以使用之，则……
15            player.chooseToUse({filterCard:function(cardx,player,target){
16                return cardx==_status.event.cardx;},
17                cardx:card,});
18            //你可以使用此牌。然后content写完加上} 整段代码写完换行加上} 即可。
19    },
20 }
```



题目：出牌阶段，你可以与一名角色拼点：若你赢，你恢复一点体力；若你没赢，其摸两张牌。

解析：拼点似乎很少有教程教过完整的写法（也有可能我才疏学浅不知道），不过拼点写法并不难，这个我个人认为挺容易理解的。

提到拼点，其实就是比大小。大的赢小的输，平局都没赢。

拼点基本要素：不与自己拼点；双方都有至少一张手牌；双方都可以成为拼点目标。

filter:function(event,player){return player.countCards('h')>0};

filterTarget:function(card,player,target){return target!=player&&player.canCompare(target);};

这两句话就是拼点核心要素了。usable这里省略不教，太简单了。

content:function(){

'step 0'

player.chooseToCompare(target);

'step 1'

if(result.bool){player.recover();} 若你赢， .....

else{target.draw(2);} 否则，（若你没赢） .....

},

结束，加上}



题目：出牌阶段，你可以与一名角色拼点：若你赢，你恢复一点体力；若你没赢，其摸两张牌。

答案： 保存 取消

```
1 skill={
2     enable: "phaseUse",
3     filter: function(event, player) {return player.countCards('h') > 0;},
4     filterTarget: function(card, player, target) {
5         return target != player && player.canCompare(target); },
6     content: function() {
7         'step 0'
8         player.chooseToCompare(target);
9         'step 1'
10        if(result.bool) {player.recover();}
11            //若你赢， .....
12        else {target.draw(2);}
13            //否则，（若你没赢） .....
14    },
15 }
```



题目：出牌阶段限一次，你可以弃置一张牌，然后选择一项：1.令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌；2.令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌。

要求：此技能名称为【飞军】。

解析：看似简单实则复杂的一道题。给出四星难度是有理由的。开门见山直接讲解。首先写好

```
init:function(player){  
    player.storage.nzry_feijun=[];  
},
```

init 的意思是初始化（函数）。这个意思就是说设置“飞军”初始储存值然后更难的更变态的就来了：标记类问题。

```
marktext:"飞",  
intro:{  
    content:function(storage){  
        if(!storage.length) return '尚未发动';  
        var str=get.translation(storage);  
        return '已对'+str+'发动过【飞军】';  
    },  
},  
mark:true,
```

试着自己翻译一下？看不懂？一个个来。marktext 很好理解，标记名字。  
intro 是introduction的缩写，意味“标记介绍”。storage 是存储值的意思。  
mark:true, 跟标记有关的。是不是感觉简单了一些？很好，我们继续.....  
enable,positin 之类的不解释了都看得懂。filter判断目标的条件。|| 表示“或者”。

```
enable:"phaseUse",  
usable:1,  
position:"he",  
audio:2,  
filter:function(event,player){  
    return game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>=player.countCards('h')})>0||game.countPlayer(function(current){return current.countCards('e')>player.countCards('e')})>0;  
},  
filterCard:true,  
check:function(card){  
    return 5-get.value(card);  
},
```

check是ai代码咱们管不着。难点content好戏却才刚开始。欲知后事如何，且听下页分解。



解析：（续上文）

接下来的content更加难，请萌新们做好准备。var list=[]; 就是定义列表。list.push(.....) 这表就增加.....条目。最后一行的意思是，

```
content:function(){
  'step 0'
  var list=[];
  if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>player.countCards('h')})>0) list.push('令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌');
  if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('e')>player.countCards('e')})>0) list.push('令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌');
  if(list.length==0) event.finish();
```

如果表上一个都实现不了，也就是说list.length==0的时候，那么事件终止结束。

```
else if(list.length<2){
  if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>player.countCards('h')})>0) event._result={index:0};
  else event._result={index:1};
}
else{
  player.chooseControl().set('ai',function(){
    if(game.hasPlayer(function(current){
      return current.countCards('h')>player.countCards('h')&&get.attitude(player,current)<0
    })){ return 0;
    return 1;
  })).set('choiceList',list);
}
```

如果列表上可选项目小于2，则可以直接定义结果，否则就得选择。player.chooseControl() 意思是技能拥有者选择一项.....执行。后面set(.....)是ai代码，跳过。

最后set('choiceList',list) 意思是建立你选择的列表条目。欲知后事如何，且听下页分解。



解析：（续上文）

是不是已经晕了？没事，后面还有大波等待你解决.....抓狂有木有.....

```
'step 1'
if(result.index==0){
  event.control='令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌';
  player.chooseTarget(function(card,player,target){
    return target.countCards('h')>player.countCards('h')&&target!=player;
  }, '请选择【飞军】的目标').ai=function(target){
    return get.attitude(player,target)
  };
}else{
  event.control='令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌';
  player.chooseTarget(function(card,player,target){
    return target.countCards('e')>player.countCards('e')&&target!=player;
  }, '请选择【飞军】的目标').ai=function(target){
    return get.attitude(player,target)
  };
};
```

如果你选择了选项1，那就是让别人给你牌。

挺好理解的这段。

如果你没选择选项1，这里else又双叒叕地避免废话。

让别人丢装备，也很好理解。

ai代码自动忽略，因为后面会讲ai代码玩法。

噩梦还在后头[滑稽]

没想到吧，还有个 'step 2' 'step 3'

```
'step 2'
if(result.bool){
  event.target=result.targets[0];
  if(!player.storage.nzry_feijun.contains(event.target)){
    if(player.hasSkill('nzry_binglve')){
      player.draw(2);
      player.logSkill('nzry_binglve');
    }
    player.storage.nzry_feijun.push(event.target);
    player.syncStorage('nzry_feijun');
  };
};
```

发动完毕后，若你有技能【兵略】，你摸两张牌。

logSkill 显示发动技能。

然后该目标就被【飞军】过，以后不会再触发【兵略】。

欲知后事如何，且听下页分解。



解析：（续上文）

然后就简单了起来。基本上就是直接翻译不需要我多说啥了。结尾多了个，实际上是因为后面还有ai代码。

本来想在这里教一下基础ai代码的，不过限于篇幅，饶你们一命。

```
player.line(event.target);
if(event.control=='令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌'){
    event.target.chooseCard(1,'he',true).set('ai',function(card){
        return 6-get.value(card);
    });
}else{
    event.target.chooseToDiscard(1,'e',true);
    event.finish();
};
}else{
    event.finish();
};
'step 3'
if(result.bool){
    player.gain(result.cards,event.target,'giveAuto');
};
},
```



题目：出牌阶段限一次，你可以弃置一张牌，然后选择一项：1.令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌；2.令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌。

要求：此技能名称为《飞军》。

答案：前半段见右图。

```
"nzry_feijun":{
  init:function(player){
    player.storage.nzry_feijun=[];
  },
  marktext:"飞",
  intro:{
    content:function(storage){
      if(!storage.length) return '尚未发动';
      var str=get.translation(storage);
      return '已对'+str+'发动过《飞军》';
    },
  },
  mark:true,
  enable:"phaseUse",
  usable:1,
  position:"he",
  audio:2,
  filter:function(event,player){
    return game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>player.countCards('h')})>0||game.countPlayer(function(current){return current.countCards('e')>player.countCards('e')})>0;
  },
  filterCard:true,
  check:function(card){
    return 5-get.value(card);
  },
  content:function(){
    'step 0'
    var list=[];
    if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>player.countCards('h')})>0) list.push('令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌');
    if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('e')>player.countCards('e')})>0) list.push('令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌');
    if(list.length==0) event.finish();
    else if(list.length<2){
      if(game.countPlayer(function(current){return current.countCards('h')>player.countCards('h')})>0) event._result={index:0};
      else event._result={index:1};
    }
    else{
      player.chooseControl().set('ai',function(){
        if(game.hasPlayer(function(current){
          return current.countCards('h')>player.countCards('h')&&get.attitude(player,current)<0
        }))) return 0;
        return 1;
      }).set('choiceList',list);
    }
    'step 1'
    if(result.index==0){
      event.control='令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌';
      player.chooseTarget(function(card,player,target){
        return target.countCards('h')>player.countCards('h')&&target!=player;
      }, '请选择《飞军》的目标').ai=function(target){
```



答案：后半段见下图。结尾多了个, 实际上是因为后面还有ai代码。

```
        return target.countCards('h')>player.countCards('h')&&target!=player;
    }, '请选择【飞军】的目标').ai=function(target){
        return -get.attitude(player, target)
    };
} else {
    event.control = '令一名装备区里牌数大于你的角色弃置一张装备牌';
    player.chooseTarget(function(card, player, target){
        return target.countCards('e')>player.countCards('e')&&target!=player;
    }, '请选择【飞军】的目标').ai=function(target){
        return -get.attitude(player, target)
    };
};
'step 2'
if(result.bool){
    event.target=result.targets[0];
    if(!player.storage.nzry_feijun.contains(event.target)){
        if(player.hasSkill('nzry_binglve')){
            player.draw(2);
            player.logSkill('nzry_binglve');
        }
        player.storage.nzry_feijun.push(event.target);
        player.syncStorage('nzry_feijun');
    };
    player.line(event.target);
    if(event.control=='令一名手牌数大于你的角色交给你一张牌'){
        event.target.chooseCard(1, 'he', true).set('ai', function(card){
            return 6-get.value(card);
        });
    } else {
        event.target.chooseToDiscard(1, 'e', true);
        event.finish();
    };
} else {
    event.finish();
};
'step 3'
if(result.bool){
    player.gain(result.cards, event.target, 'giveAuto');
};
},
```



题目：转换技，阴：出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张。阳：其他角色对你造成伤害后，你可以观看该角色的手牌，然后交给其一张牌，当前角色回合结束时，若此牌仍在该角色的区域内，你将手牌摸至四张。

要求：此技能名称为【审时】。

解析：五星题，难度不言而喻。我们来看看这道梦魇题。首先它要求是个转换技，这可不太符合我们的情趣。而且这个技能集合给牌、判断条件、转换、标记storage、伤害后判断、摸牌判断、观看手牌、在某区域判断等内容于一身，目前确实是最难的题。然而还有更多复杂的代码。甚至DIY包有的技能代码上百行都是常见。咱们先从这个技能开始。

```
mark:true,
audio:'nzry_shenshi_1',
locked:false,
zhuanhuanji:true,
marktext:'审',
intro:{
  content:function(storage,player,skill){
    if(player.storage.nzry_shenshi==true) return '其他角色对你造成伤害后，你可以观看该角色的手牌，然后交给其一张牌，当前角色回合结束时，若此牌仍在该角色的区域内，你将手牌摸至四张';
    return '出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张';
  },
},
```

前面上来就是标记storage。不过还好你也都看得懂。

然后是 `group:["nzry_shenshi_1","nzry_shenshi_2"]`，没错，这是个group类子技能，不过不用慌，这个不复杂。nzry有人看不懂，以为是wzry（王者荣耀），实际上是“难知如阴”……欲知后事如何，且听下页分解。



解析：（续上文）

接下来我们引入子技能模块。group和subSkill的运用。

别慌，大家都学过物理，知道多个力可以用一个合力替代。所以呢我可以说，子技能跟这玩意简直是一个模子里刻出来的。

```
group:["nzry_shenshi_1","nzry_shenshi_2"],
```

```
subSkill:{
```

```
'1':{.....},
```

```
'2':{.....}},}
```

你完全可以理解为group=所有subSkill技能效果之和。换句话说，这group就是一个组，组里的元素是各个subSkill子技能罢了。

那我们很容易写出来这个技能1：

filterTarget的意思是说，这目标

不得是技能拥有者本人，也必须

是手牌数最多的角色。

check是ai代码，意思是说ai会交

出价值小于5的牌。

audio:2, 是配音代码不管它。

欲知后事如何，且听下页分解。

```
subSkill:{
  '1':{
    audio:2,
    prompt: '出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张',
    enable: 'phaseUse',
    usable:1,
    filter:function(event,player){
      return player.countCards('he')>0&&player.storage.nzry_shenshi!=true;
    },
    discard:false,
    line:true,
    lose:false,
    delay:false,
    position:'he',
    filterCard:true,
    filterTarget:function(card,player,target){
      return target!=player&&!game.hasPlayer(function(current){
        return current!=player&&current.countCards('h')>target.countCards('h');
      });
    },
    check:function(card){
      return 5-get.value(card);
    },
  },
}
```



### 解析：（续上文）

记住了，有的时候一个技能完成不了的效果，就用group赖皮大法，把自己的小弟——子技能召唤出来！

继续分析。‘step 0’写法跟例7有点类似。都有storage这玩意。target.damage('nocard'); 你对该角色造成一点伤害。

‘step 1’就是说若该角色不存活（已死亡），选择一名角色将手牌摸至四张。ai代码意为，只要ai对摸牌目标态度大于0就可能会选择他摸牌。else否则事件结束。

然后是‘step 2’建立在‘step 1’之上。

将手牌摸至四张的写法。非常官方而且权威的写法，建议参考学习。

然后是ai代码。这个技能会有1点的发动可能，但结果可能因为目标玩家原因-1点成为0点。这就牵扯到ai的态度判断和技能发动倾向，挺难理解的。此处不过多展开。欲知后事如何，且听下页分解。

```
content:function(){
  'step 0'
  player.storage.nzry_shenshi=true;
  target.gain(cards,player,'giveAuto');
  target.damage('nocard');
  'step 1'
  if(!target.isAlive()){
    player.chooseTarget('请选择一名角色并令其将手牌摸至四张',function(card,player,target){
      return target.countCards('h')<4;
    }).ai=function(target){
      return get.attitude(player,target)
    };
  }
  else{
    event.finish();
  };
  'step 2'
  if(result.bool){
    player.line(result.targets);
    result.targets[0].draw(4-result.targets[0].countCards('h'))
  };
},
ai:{
  order:1,
  result:{
    target:function(player,target){
      return -1;
    },
  },
},
},
```



解析：（续上文）

是不是以为这就结束了？错！才过去一半！

写subSkill第二个。

前几行非常简单不翻译。简单的触发技用法。我要讲的是‘step 1’如果结果生效，也就是说，“当你交给该角色牌后”的时机，目标获得你的这张结果牌。

trigger.source.storage.nzry\_shenshi1=result.cards[0];

然后目标获得技能【审时①】欲知后事如何，且听下页分解。

```
trigger.source.addSkill('nzry_shenshi1');
```

```
'2':{
  audio:2,
  trigger:{
    player:'damageEnd',
  },
  filter:function(event,player){
    return player.countCards('he')>0&&event.source&&event.source!=player&&player.storage.nzry_shenshi==true;
  },
  check:function(event,player){
    return event.source&&event.source.countCards('h')<=2&&player.countCards('h')<4;
  },
  content:function(){
    "step 0"
    player.storage.nzry_shenshi=false;
    player.viewHandcards(trigger.source);
    player.chooseCard('he',true).set('ai',function(card){
      return 5-get.value(card);
    });
    "step 1"
    if(result.bool){
      trigger.source.gain(result.cards,player,'give');
      trigger.source.storage.nzry_shenshi1=result.cards[0];
      trigger.source.storage.nzry_shenshi2=player;
      trigger.source.addSkill('nzry_shenshi1');
    };
  },
},
},
},
```



解析：（续上文）

这就是目标获得的技能【审时①】

```
"nzry_shenshi1":{
  audio:2,
  trigger:{
    global:'phaseJieshuBegin',
  },
  forced:true,
  popup:false,
  filter:function(event,player){
    return player.storage.nzry_shenshi1!=undefined&&player.storage.nzry_shenshi2!=undefined;
  },
  content:function(){
    var pl=player.storage.nzry_shenshi2;
    var card=player.storage.nzry_shenshi1;
    if(player.getCards('he').contains(card)&&4-pl.countCards('h')>0){
      pl.draw(4-pl.countCards('h'));
      pl.logSkill('nzry_shenshi');
    };
    player.removeSkill('nzry_shenshi1');
    delete player.storage.nzry_shenshi1;
    delete player.storage.nzry_shenshi2;
  },
},
```

实际上就是为了满足【审时】的延时类效果。没啥太难的。undefined不存在的；delete删除；removeSkill移除技能。

一段长长的转换技落下了帷幕。看似很少，实际很难。也许有的人不服说有的比这更复杂多了，但对于萌新而言，我觉得这已经够了。

[比心][比心]



题目：转换技，阴：出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张。阳：其他角色对你造成伤害后，你可以观看该角色的手牌，然后交给其一张牌，当前角色回合结束时，若此牌仍在该角色的区域内，

要求：此技能名称为【审时】。

答案：前半段见右图。

你将手牌摸至四张。

```
"nzry_shenshi":{
  mark:true,
  audio:'nzry_shenshi_1',
  locked:false,
  zhuanhuanji:true,
  marktext:'审',
  intro:{
    content:function(storage,player,skill){
      if(player.storage.nzry_shenshi==true) return '其他角色对你造成伤害后，你可以观看该角色的手牌，然后交给其一张牌，当前角色回合结束时，若此牌仍在该角色的区域内，你将手牌摸至四张';
      return '出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张';
    },
  },
  group:["nzry_shenshi_1","nzry_shenshi_2"],
  subSkill:{
    '1':{
      audio:2,
      prompt:'出牌阶段限一次，你可以将一张牌交给一名手牌数最多的角色，然后对其造成一点伤害，若该角色因此死亡，则你可以令一名角色将手牌摸至四张',
      enable:'phaseUse',
      usable:1,
      filter:function(event,player){
        return player.countCards('he')>0&&player.storage.nzry_shenshi!=true;
      },
      discard:false,
      line:true,
      lose:false,
      delay:false,
      position:'he',
      filterCard:true,
      filterTarget:function(card,player,target){
        return target!=player&&!game.hasPlayer(function(current){
          return current!=player&&current.countCards('h')>target.countCards('h');
        });
      },
      check:function(card){
        return 5-get.value(card);
      },
      content:function(){
        'step 0'
        player.storage.nzry_shenshi=true;
        target.gain(cards,player,'giveAuto');
        target.damage('nocard');
        'step 1'
        if(!target.isAlive()){
          player.chooseTarget('请选择一名角色并令其将手牌摸至四张',function(card,player,target){
            return target.countCards('h')<4;
          }).ai=function(target){
            return get.attitude(player,target);
          };
        }
      }
    }
  }
}
```



答案：后半段见下图。

```

    });
  }
  else{
    event.finish();
  }
  'step 2'
  if(result.bool){
    player.line(result.targets);
    result.targets[0].draw(4-result.targets[0].countCards('h'))
  }
},
ai:{
  order:1,
  result:{
    target:function(player,target){
      return -1;
    },
  },
},
},
'2':{
  audio:2,
  trigger:{
    player:'damageEnd',
  },
  filter:function(event,player){
    return player.countCards('he')>0&&event.source==player&&player.storage.nzry_shenshi==true;
  },
  check:function(event,player){
    return event.source==event.source.countCards('h')<=2&&player.countCards('h')<4;
  },
  content:function(){
    "step 0"
    player.storage.nzry_shenshi=false;
    player.viewHandcards(trigger.source);
    player.chooseCard('he',true).set('ai',function(card){
      return 5-get.value(card);
    });
    "step 1"
    if(result.bool){
      trigger.source.gain(result.cards,player,'give');
      trigger.source.storage.nzry_shenshi1=result.cards[0];
      trigger.source.storage.nzry_shenshi2=player;
      trigger.source.addSkill('nzry_shenshi1');
    }
  },
},
},
},

```

```

"nzry_shenshi1":{
  audio:2,
  trigger:{
    global:'phaseJieshuBegin',
  },
  forced:true,
  popup:false,
  filter:function(event,player){
    return player.storage.nzry_shenshi1!=undefined&&player.storage.nzry_shenshi2!=undefined;
  },
  content:function(){
    var pl=player.storage.nzry_shenshi2;
    var card=player.storage.nzry_shenshi1;
    if(player.getCards('he').contains(card)&&4-pl.countCards('h')>0){
      pl.draw(4-pl.countCards('h'));
      pl.logSkill('nzry_shenshi');
    };
    player.removeSkill('nzry_shenshi1');
    delete player.storage.nzry_shenshi1;
    delete player.storage.nzry_shenshi2;
  },
},

```





# 三、转换类技能 阅读理解篇



(1) 转化为一张卡牌:

基本框架:

name:'技能',

//技能按钮名字, 不写则默认为此技能的翻译

enable:['phaseUse','chooseToRespond'],

//发动视为技的时机, 现在为出牌阶段和响应时

viewAsFilter:function(player){

//视为技按钮出现条件 (即发动条件)

return player.maxHp==4;

//例子, 最大体力值为4时可以发动,

filterCard:{type:'basic'},

//选择的牌需要满足什么条件

filterCard:function(card){

return get.color(card)=='black';

//例子, 只能选择黑色牌

},

position:'hej', h-手牌, e-装备, j-判定

selectCard:2,

//需要选择多少张牌才能发动

check:function(card){

// ai应该如何选牌

return 1;

//例子, ai可以使用所有手牌

},

viewAs:{name:'tao'},//目标卡牌。

prompt:'将一张基本牌当桃使用或打出',

//选择时弹出的提示

onuse:function(result,player){

//使用视为牌时触发内容, result.cards是视为前的牌

player.recover();

//例子, 使用视为牌时玩家回复一点体力

},

(2) 转化为多张卡牌:

基本框架:

enable:'phaseUse', //发动视为技的时机, 现在为出牌阶段

usable:1, //每回合限制使用次数, 和主动的usable相同, 不解释

filter:function(event,player){ //发动条件, 和主动的filter相同, 不解释



```

return player.countCards('h')>0//例子， 玩家手牌数大于0时可以发动},
chooseButton:{//选择按钮（牌）
dialog:function(){//选择内容， 一般为选择卡牌， 有能力的可以写成选择其他
return
ui.create.dialog([[ 'sha','shan'],'vcard
']);//可以选择杀和闪（卡牌） },
filter:function(button,player){//卡牌选择条件
return
lib.filter.filterCard({name:button.link
[2]},player,_status.event.getParent());
//例子， 你可以选择你可以使用的卡牌
},

```

```

check:function(button){
//ai如何选牌
/*定义player:
var player=_status.event.player;
if(button.link=='sha') return 1;
//ai选择杀
},
backup:function(links,player){//返回
视为（1）部分
return {//例子
filterCard:false,//不用弃牌
selectCard:0, //弃牌数为零
viewAs:{name:links[0][2]},//视为你使用你选择的牌};
},

```

```

prompt:function(links,player){
//选择时弹出的提示
return '请选择'+get.translation(links[0][2])+'的目标';
//例子， 弹出提示： 选择你选择的牌的目标}},

```

```

wusheng:{
  audio:2,
  audioname2:{old_guanzhang:'old_fuhun'},
  audioname:['re_guanyu','guanzhang','jsp_guanyu','guansuo'],
  enable:['chooseToRespond','chooseToUse'],
  filterCard:function(card,player){
    if(get.zhu(player,'shouyue')) return true;
    return get.color(card)=='red';
  },
  position:'hes',
  viewAs:{name:'sha'},
  viewAsFilter:function(player){
    if(get.zhu(player,'shouyue')){
      if(!player.countCards('hes')) return false;
    }
    else{
      if(!player.countCards('hes',{color:'red'})) return false;
    }
  },
  prompt:'将一张红色牌当杀使用或打出',
  check:function(card){return 4-get.value(card)},
  ai:{
    skillTagFilter:function(player){
      if(get.zhu(player,'shouyue')){
        if(!player.countCards('hes')) return false;
      }
      else{
        if(!player.countCards('hes',{color:'red'})) return false;
      }
    },
    respondSha:true,
  },
},
},

```



# 四、MOD类技能 阅读理解篇



基本框架:

```
mod:{
  globalFrom:function(from,to,distance){
    return distance-1; //例子, 进攻距离+1
  },//from: 玩家; to: 目标; distance: 进攻距离
  globalTo:function(from,to,distance){
    return distance+1; //例子, 防御距离+1
  },//to: 玩家; from: 目标; distance: 防御距离
  maxHandcard:function(player,num){
    return num+1; //例子, 手牌上限+1},
```

```
// player: 玩家; num: 手牌上限
targetEnabled:function(card,player,target){
  if(player.sex=='male')return false; //例子, 你不能成为男性角色的牌的目标
},//card: 牌; player: 使用牌的角色; target: 玩家
selectTarget:function(card,player,range){if(card.name=='sha')range[1]+=1; //例子, 你的杀可以额外选择一名角色 },//card: 牌; player: 玩家; range[1]: 目标个数; range: 不清楚
targetInRange:function(card,player,target){if(card.name=='sha')return true;
```

```
//例子, 你使用的杀可以指定所有角色
},//card: 牌; player: 玩家; target: 目标
cardDiscardable:function(card,player){
  if(card.name=='sha')return false; //例子, 你无法弃置杀
},//card: 牌; player: 玩家
cardEnabled:function(card,player){//要与cardUsable一起使用
  if(get.suit(card)=='heart')return false; //例子: 你无法使用红桃牌
},//card: 牌; player: 玩家
cardUsable:function(card,player){//要与cardEnabled一起使用
  if(get.suit(card)=='heart')return false; //例子: 你无法使用红桃牌 },//card: 牌; player: 玩家
```



# 其他教程汇编

## 之《拖拽读取使用教程》

投稿者：阳光微凉

原作者：阳光微凉、诗笺

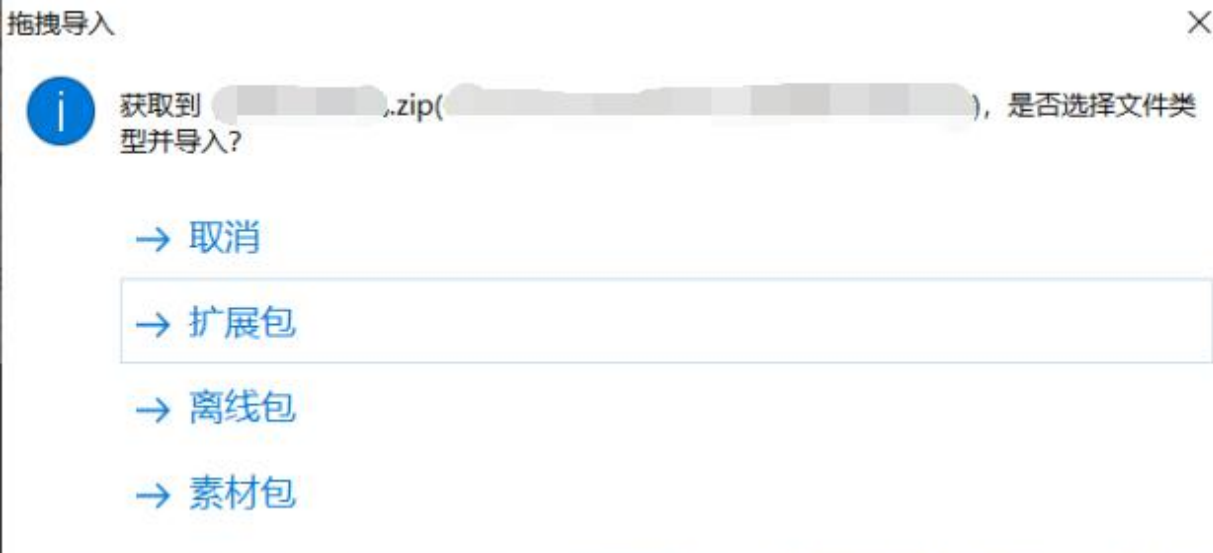


# 拖拽读取使用教程

运行游戏《无名杀》，然后将准备好的压缩包**用鼠标拖拽**进入游戏窗口。在拖拽之前，请确保游戏已经正常加载了扩展（即处于正常的游戏界面，非启动后的选择模式界面）。

在弹出的界面中选择该压缩包的分类。需注意：**在导入完整包与离线包时，均选择“离线包”**。而在**导入素材包时，需手动选择解压目录**。

图片中的示例为武将扩展，因此我们选择“扩展包”。



导入完成后，**点击重启**即可。



PS：可以在《拖拽读取》的扩展界面中查看更多信息。条目中的“检查更新”意为检查《拖拽读取》扩展自身的更新。



# 后 记

写完这本教程，作者自己其实也累得手指发麻。教程里每个字、每句话、每幅图都是经教程编写组多人合力共同编辑修改的。当然也非常感谢各位大佬字字珠玑的反馈建议。其实相比于让更多萌新获益，我们的努力也不能算是什么。限于篇幅，我们也不多说太多，只希望各位玩家能在无名杀中获得乐趣，无名杀可以发展的更完美、更美好。

——遗计两个桃  
二〇二一年四月二十四日

参考资料：（按主作者昵称首字母排序）

枫雨——《示例.pptx》

枫雨——《无名杀iOS版教程(非最终版, 预览用).pdf》

寰宇星城等——《玄武版安卓11安装教程(1).pdf》

寰宇星城等——《千幻聆音使用教程(2).pdf》

提笼架鸟等——《(必看)无名杀大佬的自我修养(终章).pdf》

阳光微凉等——《“拖拽读取”教程(2).docx》

阳光微凉——《无名杀萌新向圈内生存指南(2021.9.18版).docx》

遗计两个桃——《代码笔记2.0（废稿）.pdf》

遗计两个桃——《死亡笔记.xlsx》





和九年歲在癸丑暮春之初會  
會稽山陰之蘭亭脩禊事

羣賢畢至少長咸集此地

崇山峻嶺茂林脩竹又有清流激湍映帶左右引以為流觴曲水列坐其次雖無絲竹管弦之盛一觴一詠亦足以暢叙幽情是日也天朗氣清惠風和暢仰觀宇宙之大俯察品類之盛所以遊目騁懷足以極視聽之娛信可樂也夫人之相與俯仰一世或取諸懷抱悟言一室之內或因寄所託放浪形骸之外雖趣舍萬殊靜躁不同當其欣於所遇暫得於己快然自足不知老之將至及其所之既倦情隨事遷感慨係之矣向之所欣俛仰之間以為陳迹猶不能不以之興懷況脩短隨化終期於盡古人云死生亦大矣豈不痛哉每覽昔人興感之由若合一契未嘗不臨文嗟悼不能喻之於懷固知一死生為虛誕齊彭殤為妄作後之視今亦猶今之視昔悲夫故列敘時人錄其所述雖世殊事異所以興懷其致一也後之覽者亦將有感於斯文

有峻嶺茂林脩竹又有清流激湍映帶左右引以為流觴曲水

列坐其次雖無絲竹管弦之盛

一觴一詠亦足以暢叙幽情

是日也天朗氣清惠風和暢仰

觀宇宙之大俯察品類之盛

所以遊目騁懷足以極視聽之

娛信可樂也夫人之相與俯仰

一世或取諸懷抱悟言一室之內

或因寄所託放浪形骸之外雖

趣舍萬殊靜躁不同當其欣

於所遇暫得於己快然自足不

知老之將至及其所之既倦情

隨事遷感慨係之矣向之所欣

俛仰之間以為陳迹猶不能不

以之興懷況脩短隨化終期於

盡古人云死生亦大矣豈不痛

哉每覽昔人興感之由若合一

契未嘗不臨文嗟悼不能喻之

於懷固知一死生為虛誕齊彭

殤為妄作後之視今亦猶今之

視昔悲夫故列敘時人錄其述

雖世殊事異所以興懷其致一

也後之覽者亦將有感於斯文

無名氏

王羲之

