

# 倚天改键教程入门必读

倚天支持多种改键类型：常用改键、智能改键、脚本改键、后台脚本。

## 1.常用的改键：

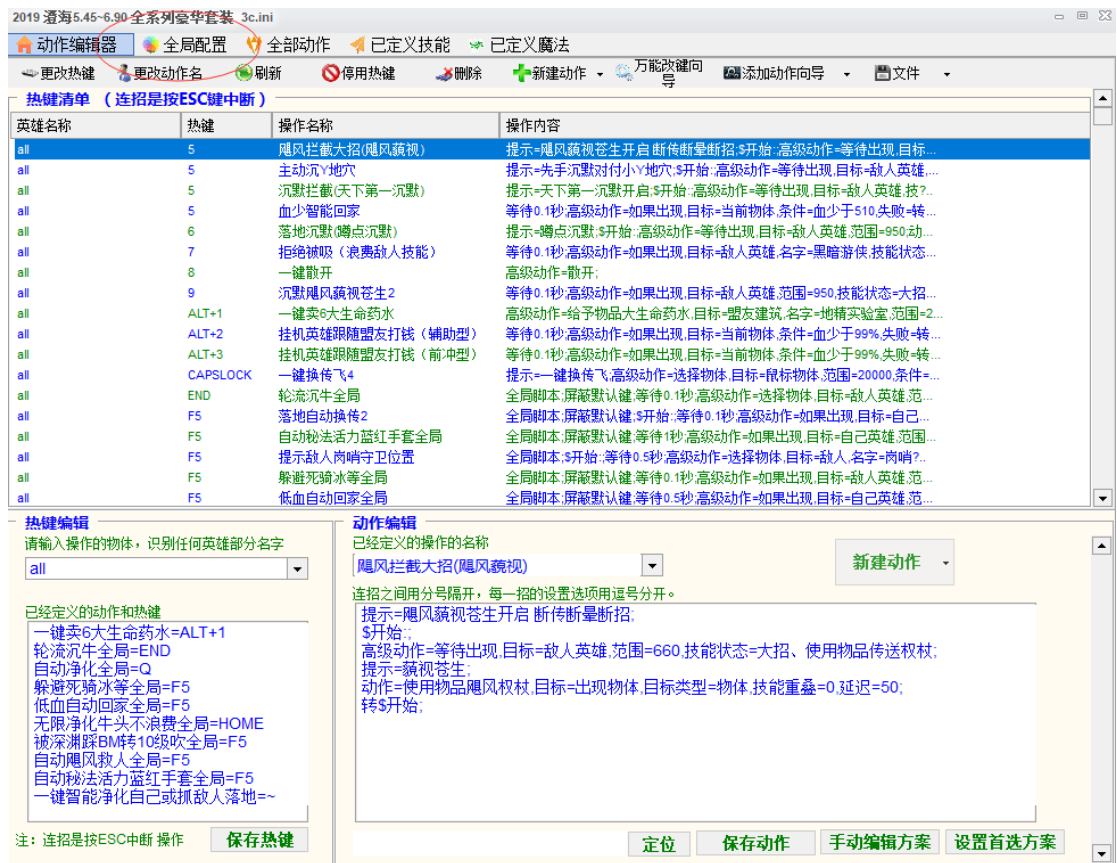
比如：小键盘改字母或者数字。

简易小键盘改键方法（不推荐使用，也不推荐使用平台的改键，功能太弱）：

步骤 1：打开自己的脚本文件（每一个地图都对应一个或者多个脚本文件）



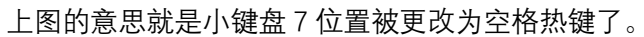
步骤 2：点击“全局配置”



步骤 3：输入“热键”，点击“保存方案”



扁。



按键 num\_7 ;

2019 碧海5.45-6.90 全系列豪华套装 3c.ini

动作编辑器 全局配置 全部动作 已定义技能 已定义魔法

更改热键 更改动作名 刷新 停用热键 删除 新建动作 万能改键向导 添加动作向导 文件

热键清单 (选招是按ESC中断)

英雄名称	热键	操作名称	操作内容
all	5	飓风拦截大招(飓风藐视)	提示=飓风藐视苍生开启 断断断断断招 \$开始 高级动作=等待出现 目标=...
all	5	主动沉Y地穴	提示=先手沉默对付小Y地穴 \$开始 高级动作=等待出现 目标=敌人英雄...
all	5	沉默拦截 (天下第一沉默)	提示=天下第一沉默开启 \$开始 高级动作=等待出现 目标=敌人英雄 技...
all	5	血少智能回家	等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=当前物体 条件=血少于510失败=转...
all	6	落地沉默(蹲点沉默)	提示=蹲点沉默 \$开始 高级动作=等待出现 目标=敌人英雄 范围=950 动...
all	7	拒绝被吸 (浪费敌人技能)	等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=敌人英雄 名字=黑瞎游技 技能状态...
all	8	一键散开	高级动作=散开
all	9	沉默飓风藐视苍生2	等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=敌人英雄 范围=950 技能状态=大招...
all	ALT+1	一键救6大生命药水	高级动作=给予物品大生命药水 目标=盟友建筑 名字=地精实验室 范围=2...
all	ALT+2	挂机英雄跟随盟友打钱 (辅助型)	等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=当前物体 条件=血少于99%失败=转...
all	ALT+3	挂机英雄跟随盟友打钱 (前冲型)	等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=当前物体 条件=血少于99%失败=转...
all	CAPSLOCK	一键换飞4	提示=一键换飞 高级动作=选择物体 目标=鼠标物体 范围=20000 条件=...
all	END	轮流净化全局	全局脚本.屏蔽默认键=等待0.1秒 高级动作=选择物体 目标=敌人英雄 范...
all	F5	落地自动换2	全局脚本.屏蔽默认键 \$开始=等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=自己...
all	F5	自动秘法活力蓝红手套全局	全局脚本.屏蔽默认键=等待1秒 高级动作=如果出现 目标=自己英雄 范围...
all	F5	提示敌人肉肉守卫位置	全局脚本 \$开始=等待0.5秒 高级动作=选择物体 目标=敌人 名字=哨哨...
all	F5	躲避死骑水等全局	全局脚本.屏蔽默认键=等待0.1秒 高级动作=如果出现 目标=敌人英雄 范...
all	F5	低血自动回家全局	全局脚本.屏蔽默认键=等待0.5秒 高级动作=如果出现 目标=自己英雄 范...

热键编辑

请输入操作的物体, 识别任何英雄部分名字

all

已经定义的动作和热键

- 一键救6大生命药水=ALT+1
- 轮流净化牛全局=END
- 自动净化全局=Q
- 躲避死骑水等全局=F5
- 低血自动回家全局=F5
- 被深渊群BMS转10级吹全局=F5
- 自动风魔救人全局=F5
- 自动秘法活力蓝红手套全局=F5
- 一键智能净化自己或抓敌人落地=

动作编辑

已经定义的操作的名称

飓风拦截大招(飓风藐视)

新建动作

选招之间用分号隔开, 每一招的设置选项用逗号分开。

提示=飓风藐视苍生开启 断断断断断招 \$开始;

高级动作=等待出现 目标=敌人英雄 范围=660 技能状态=大招、使用物品传送权杖;

提示=藐视苍生;

动作=使用物品飓风权杖 目标=出现物体 目标类型=物体 技能重叠=0 延迟=50;

转 \$开始;

注: 选招是按ESC中断 操作 保存热键

定位 保存动作 手动编辑方案 设置首选方案

快速添加动作

使用此动作的英雄的名字 (可不填)

动作的自定义热键 (比如 alt+q 可不填) SPACE

动作的自定义名称 (必填) 改键7

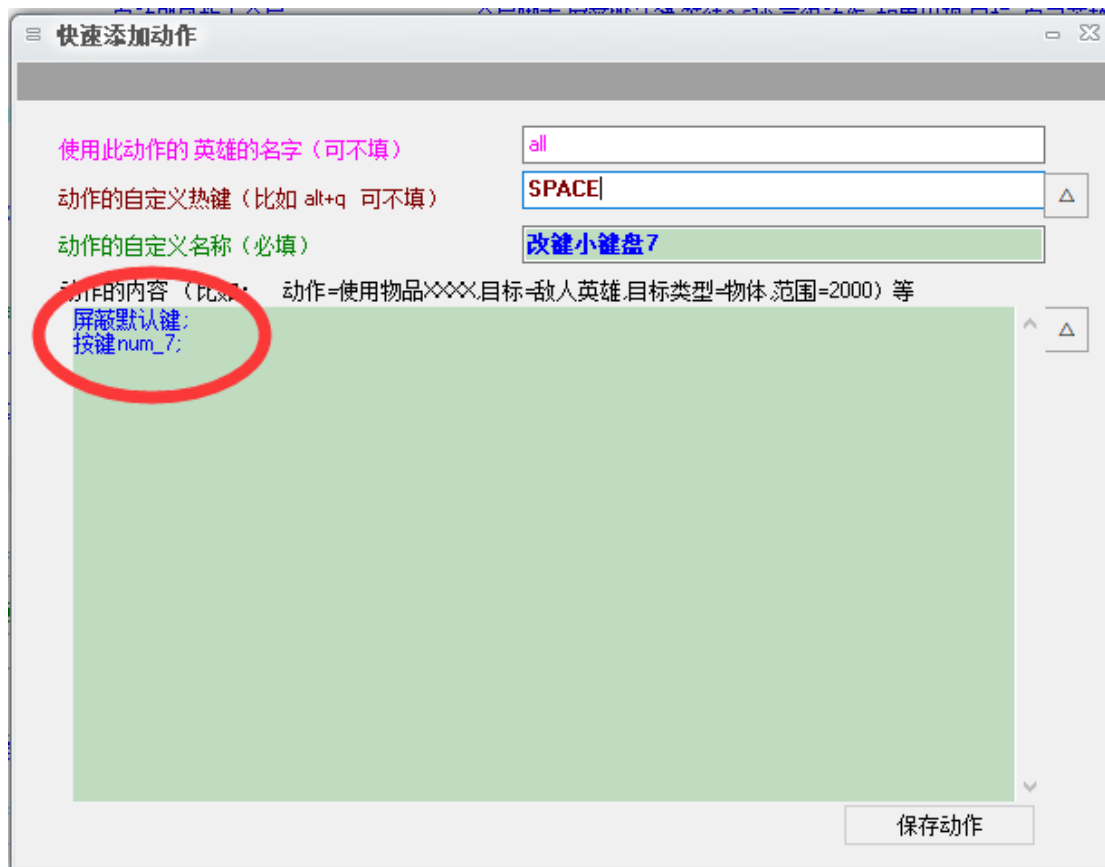
动作的内容 (比如: 动作=使用物品xxxx,目标=敌人英雄,目标类型=物体,范围=2000) 等  
按键NUM\_7;

保存动作

点保存后，上图的这个脚本的意思就是将 num\_7（小键盘 7）改成 SPACE(空格)。这样写的好处是改键可以写很长，相当于一次可以按多个热键。

加上“屏蔽默认键”的意思，就是屏蔽了原来的按键的功能，只保留脚本的热键功能。如果不加上这句话，意思是原来的热键功能仍然有效！

记住 倚天脚本语句之间分隔符用的是**分号 ( ; )** 用于隔开不同的脚本语句，如果不写则认为是一个语句内，语句内部用**逗号 ( , )** 隔开。



倚天全部的内置的定义的字符串热键为：

左键

右键

双击

上滚

下滚

中键

侧键

侧键2

上

下

左

右

~

TAB

SPACE

CAPSLOCK

F1

F2

F3

F4

F5

F6  
F7  
F8  
F9  
F10  
HOME  
END  
INSERT  
BREAK  
NUM\_0  
NUM\_1  
NUM\_2  
NUM\_3  
NUM\_4  
NUM\_5  
NUM\_6  
NUM\_7  
NUM\_8  
NUM\_9  
NUM\_  
NUM\_\*  
NUM\_-  
NUM\_+  
NUM\_.  
A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T

U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

将任意一个热键改成另外的任意一个热键的方法：

请按如下的方法添加如下的脚本

快速添加动作

使用此动作的英雄的名字 (可不填)

动作的自定义热键 (比如 alt+q 可不填)

动作的自定义名称 (必填)

动作的内容 (比如: 动作=使用物品XXXX,目标=敌人英雄,目标类型=物体,范围=2000) 等

屏蔽默认键:  
按键"原来热键":

保存动作

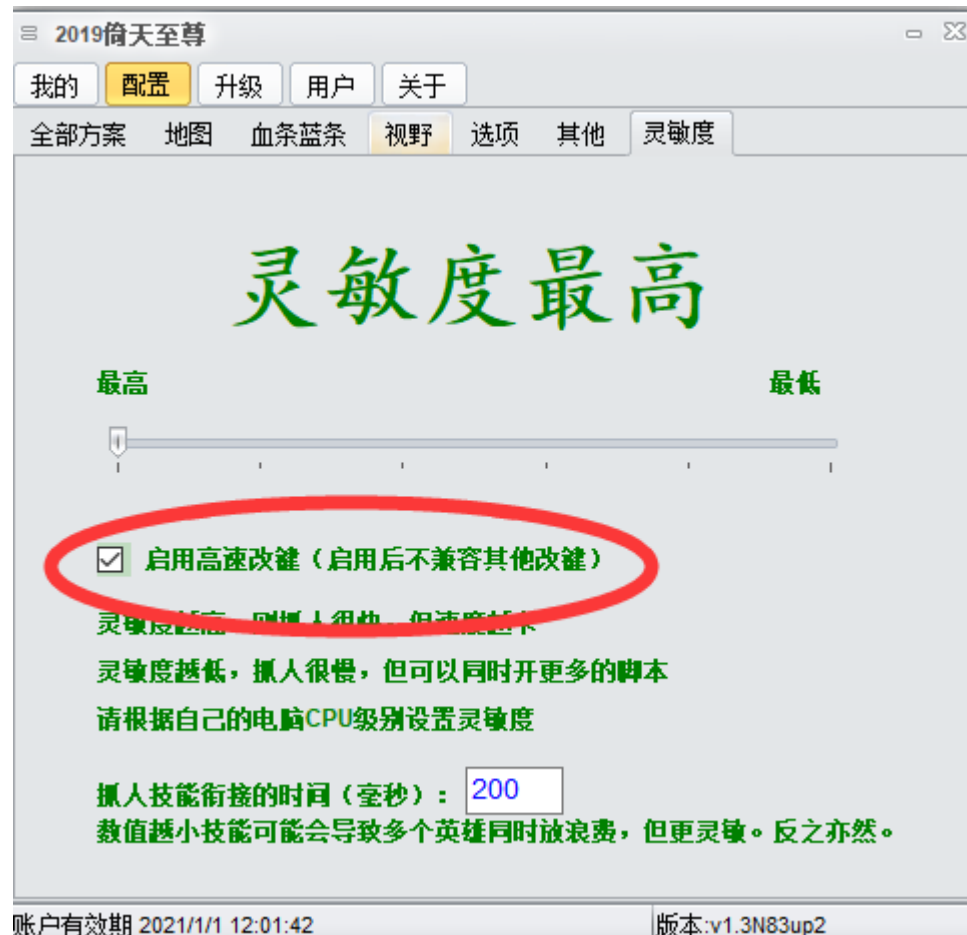
请在上图中将“目标热键”和“原来热键”分别替换成想要的热键字符串定义，字符串编码如上所示。

注意事项：

A. 倚天占用了一些系统热键，这些是倚天的内置功能，这些热键不能更改。

比如：ESC，鼠标下滚，鼠标上滚，F12, F11, F10, F9 等。

B. 请不要开启平台的改键，可能会不兼容；如果一定要使用平台的改键，请依次点击“配置”=》“灵敏度”=》“启用高速改键”，将此处改为关闭状态，才能兼容平台的改键。



如果需要改键只针对特定的英雄，对其他的英雄无效，请在如下界面填入英雄的名称



快速添加动作

使用此动作的英雄的名字（可不填）

动作的自定义热键（比如 alt+q 可不填）

动作的自定义名称（必填）

动作的内容（比如： 动作=使用物品XXXX,目标=敌人英雄,目标类型=物体,范围=2000）等  
屏蔽默认键：  
按键"原来热键"：

保存动作

在英雄的名字中写入“黑暗游侠”，**此名字是，选所需的英雄，鼠标上滚后，倚天提示的英雄名字全拼！不能乱填。**

## 2.智能改键：

智能改键为，根据一定的执行条件，多个热键可以按条件被一键全部执行。  
比如澄海中，如果有匕首，则默认按空格是匕首跳刀的改键；如果没有匕首，他就是插蓝棒和插红棒的改键，等等逻辑；

智能改键的好处为：**不需要自己挨个地找物品放在哪一栏里面；不占用太多的热键，当热键不够时候，可以将几个脚本合并成一个脚本；傻瓜式操作，不要记忆很多热键，所有的操作都是按一个热键。**

简单的智能改键如下所示：

快速添加动作

使用此动作的英雄的名字（可不填）

动作的自定义热键（比如 alt+q 可不填）

动作的自定义名称（必填）

动作的内容（比如： 动作=使用物品××××.目标=敌人英雄.目标类型=物体.范围=2000）等

屏蔽默认键;  
动作=准备物品匕首;  
左击;

保存动作

上图“一键跳”的脚本为3行：

屏蔽默认键;

动作=准备物品匕首;

左击;

第一行指的是屏蔽了原来的 S 热键这个功能，第二行是拿起匕首，动作=准备物品匕首;这句话的意思是相当于鼠标点击拿起了匕首，匕首这个词只要匹配物品字符串的任意一部分就行，不需要写全称。第三行是鼠标左击跳；

复杂点的智能改键，比如倚天澄海中的默认空格热键，澄海中的按空格的智能改键为如下脚本：

屏蔽默认键;

高级动作=如果出现,条件=拥有物品机枪守卫,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转\$a;

提示=机枪守卫;

动作=准备物品机枪守卫;

转\$end;

```

$a;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品火焰守卫,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$a1;
提示=火焰守卫;
动作=准备物品火焰守卫;
转$end;
$a1;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品逃脱匕首,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$b;
提示=匕首;
动作=准备物品匕首;
转$end;
$b;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品净化权杖,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$c;
提示=净化;
动作=准备物品净化权杖;
转$end;
$c;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品飓风权杖,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$d;
提示=飓风;
动作=准备物品飓风权杖;
转$end;
$d;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品守卫,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$e;
提示=魔法守卫;
动作=准备物品守卫;
转$end;
$e;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品治疗守卫,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$f;
提示=治疗;
动作=准备物品治疗守卫;
转$end;
$f;;
高级动作=如果出现,条件=拥有物品蜘蛛手套,范围=1,可选无敌=1,可选魔免=1,失败=转$g;
提示=手套;
动作=准备物品蜘蛛手套;
转$end;
$g;;
提示=改键 8;
按键 num_8;
$end;;

```

如上脚本的意思是：

如果当前物品里面拥有“**机枪守卫**,”那么按空格就是拿起了“机枪”，不管其他改键了；  
如果当前物品里面拥有“**火焰守卫**,”那么按空格就是拿起了“火焰”，不管其他改键了；  
如果当前物品里面拥有“**逃脱匕首**,”那么按空格就是拿起了“匕首”准备跳，不管其他改键了；

如果当前物品里面拥有“**净化权杖**,”那么按空格就是拿起了“净化权杖”准备净化,不管其他改键了;

如果当前物品里面拥有“**飓风权杖**,”那么按空格就是拿起了“飓风权杖”准备净化,不管其他改键了;

如果当前物品里面拥有“**守卫**”那么按空格就是拿起了“任意一个带有“守卫 2 个字的物品”,比如医疗守卫和治疗守卫等等,不管其他改键了;

如果当前物品里面拥有“**治疗守卫**”那么按空格就是拿起了“治疗守卫物品”,比如医疗守卫和治疗守卫等等,不管其他改键了;

如果当前物品里面拥有“**蜘蛛手套**”那么按空格就是拿起了“蜘蛛手套”准备抓鸟(澄海死亡物品),不管其他改键了;

最后如果上面的物品都没有,那么按空格就是相当于按下了**按键 num\_8 (小键盘 8)**,如果小键盘 8 里面放置了物品,那么按空格就是改了小键盘 8。

以上脚本的最大好处是所有的改键都被合并成一个热键了,当热键不够的时候很需要这样。

脚本部分如下图所示:

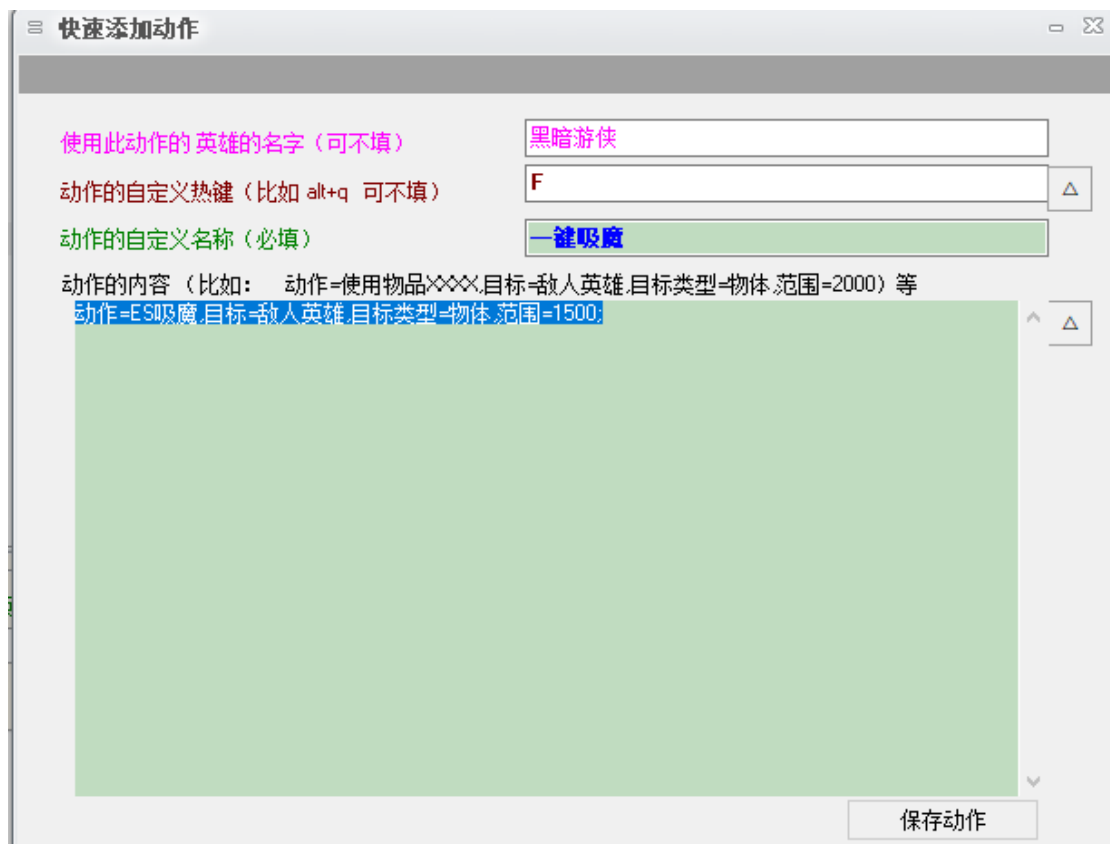


### 3.脚本改键

倚天“脚本改键”为采用内置的倚天脚本,实现一键按照条件多个操作释放功能。

比如黑暗游侠一键吸魔功能:

**动作=ES 吸魔,目标=敌人英雄,目标类型=物体,范围=1500;**



快速添加动作

使用此动作的英雄的名字 (可不填)

动作的自定义热键 (比如 alt+q 可不填)

动作的自定义名称 (必填)

动作的内容 (比如: 动作=使用物品××××,目标=敌人英雄,目标类型=物体,范围=2000) 等

保存动作

以上脚本的好处是，按 F 后，不要再去鼠标点击敌人的头像，因为很多时候鼠标很难点击到敌人。

脚本中的“**ES 吸魔**”是内置的技能定义字符串，不能更改，每一个地图都可能有所不同；如果是一个修改过的图或者是一个新图，请在脚本配置文件中手动添加定义一个未知的技能，本处不做介绍。

**目标类型=物体** 指的是指向性技能，不能乱填，填错了脚本就不能够执行了。

**目标类型=位置** 指的是指向位置的指向性技能，不能乱填，填错了脚本也不能够执行了。

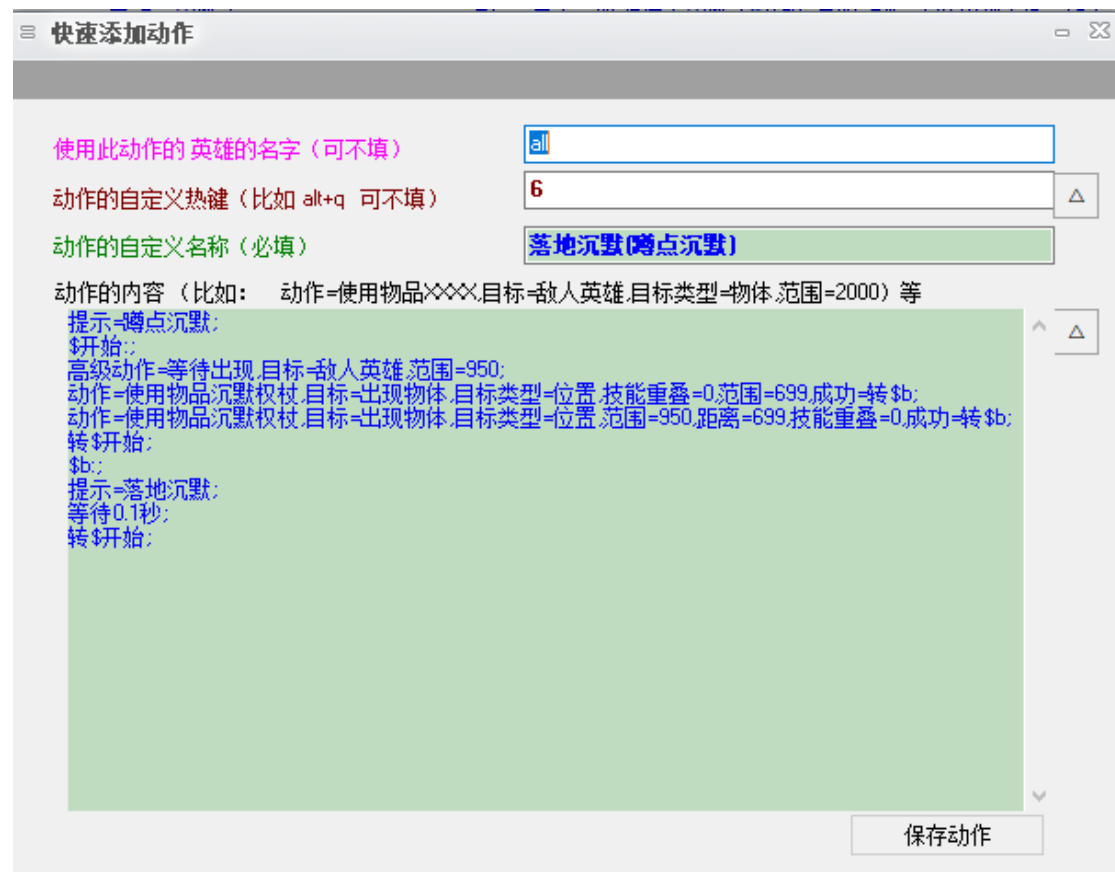
**目标类型=混合** 指的是上面 2 种混合技能都可以，也不能乱填。

更多的脚本约束请参考论坛 <http://www.ytscript.com>。

## 4.后台脚本

后台脚本指的是，按了热键后，脚本并没有执行完毕，仍然在执行的脚本，可以实现比如“自动沉默”，“自动净化”等等功能。

如下图所示：



提示=蹲点沉默;

\$开始;;

高级动作=等待出现,目标=敌人英雄,范围=950;

动作=使用物品沉默权杖,目标=出现物体,目标类型=位置,技能重叠=0,范围=699,成功=转  
\$b;

动作=使用物品沉默权杖,目标=出现物体,目标类型=位置,范围=950,距离=699,技能重叠  
=0,成功=转\$b;

转\$开始;

\$b.;

提示=落地沉默;

等待 0.1 秒;

转\$开始;

注意：

以上脚本被赋予热键 6；注意这个热键 6 指的是，激活当前你初始选择的英雄的自动沉默，其他英雄并不会去自动沉默；如果要想实现其他英雄也自动沉默，那么你仍然要选择其他英雄按一次 6；

注意：关闭后台脚本都是选这个物体按 ESC 一次，按了两次 ESC 或者按住 ESC 不放 2 秒，则是关闭了全部英雄的后台脚本。

查看开启了多少后台脚本的热键为按 ctrl+鼠标上滚 只有当看到了后台脚本开启成功了，这些自动释放技能的功能才算开启成功。