

## 血手宝典-宏秘功能和范例说明

### 功能简介:

血手宝典的[宏秘] 可适用于 MMO/RPG 之类的游戏,可整合多键指令合一,化繁为简一键完成一连串的命令,运作模式可选用 A[一键必杀]/B[循环必杀]/C[自动必杀]三种可执行模式。

使用者可在赛前于血手宝典的[宏秘]中,选定事先已编好主角常用的必杀技能和魔法下载到鼠标中,进入游戏中可依不同的敌人快速施放适合的一连串必杀技,也可以节省玩家记忆众多键鼠指令的困扰,让玩家可专心于战略的指挥和调度。

### 宏秘[按键区]应用简介:

The screenshot displays the 'Blood Hand Bible' software interface. At the top, there are tabs for '宏秘核心4', '灵敏度', '无线五宝', and '关于'. Below these are '奥斯卡宏' and '宏秘'. A red box highlights the '按键' (Buttons) tab. The main area shows a mouse with a red button highlighted. A dropdown menu is open, showing various macro categories like 'DOTA2', 'MMO, FPS宏秘范例', '剑灵', '办公', '地下城与勇士DNF', '英雄联盟LOL', and '魔兽世界'. A sub-menu is also open, listing macro types such as 'A-两键宏秘', 'A-功能键组合宏秘', 'B-三键宏秘', 'B-两键宏秘', 'B-单键宏秘', 'C-三键宏秘', 'C-单键宏秘', and 'C-左键连点'. A red box highlights this sub-menu. Two callout boxes with arrows point to these areas: one pointing to the '宏秘' tab and another pointing to the macro selection sub-menu.

宏秘档案新建和修改

指定鼠标执行按键,再选择宏秘档案,应用下载到鼠标中.

宏秘 画面简介:



游戏目录和宏秘  
档案管理

宏秘档案内容(类  
别/名称/内容描  
述

宏秘:宏秘档案新建和修  
改

选择宏秘类别(A/B/C)

指令类别:选择输入指令内  
容(鼠标/键盘/延迟时间)  
插入或以录制方式输入

宏秘指令区

测试宏秘功能无法停止时,则同时按下鼠标左/中/右键即可中断功能,然后检查宏秘.

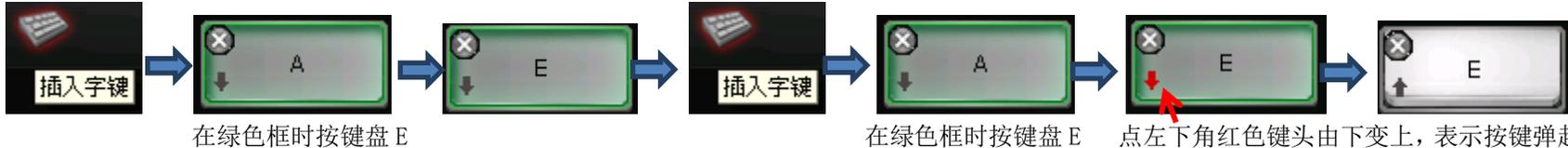
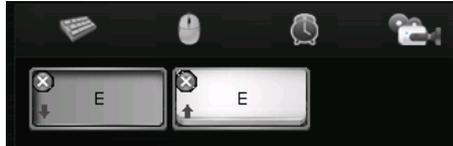
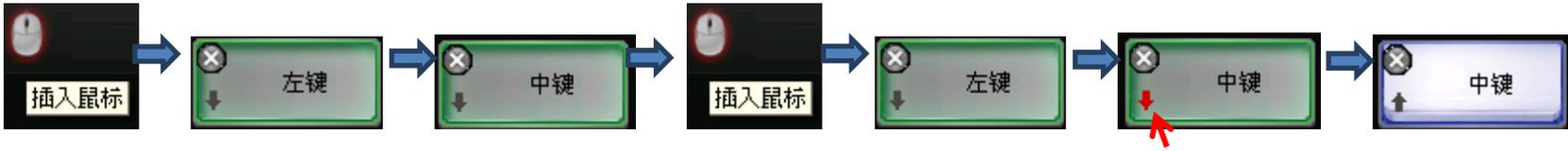
下载说明 测试

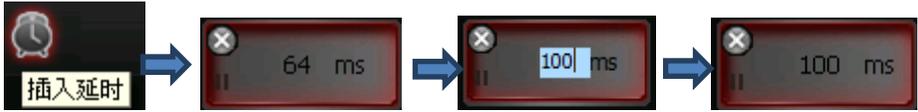
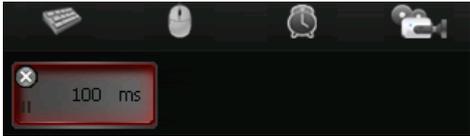
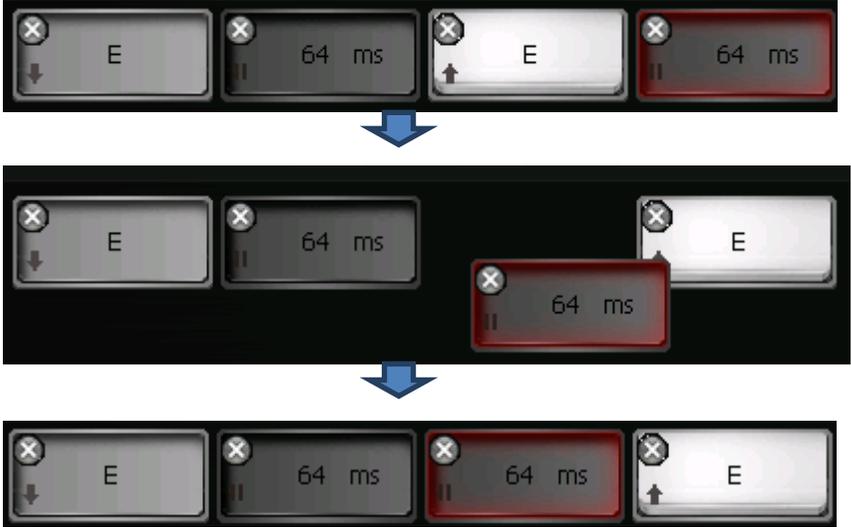
孤手宝典

## 输入指令方法和修改:

左上角选择游戏夹和新建档案后, 可选如下自选的方式输入指令.



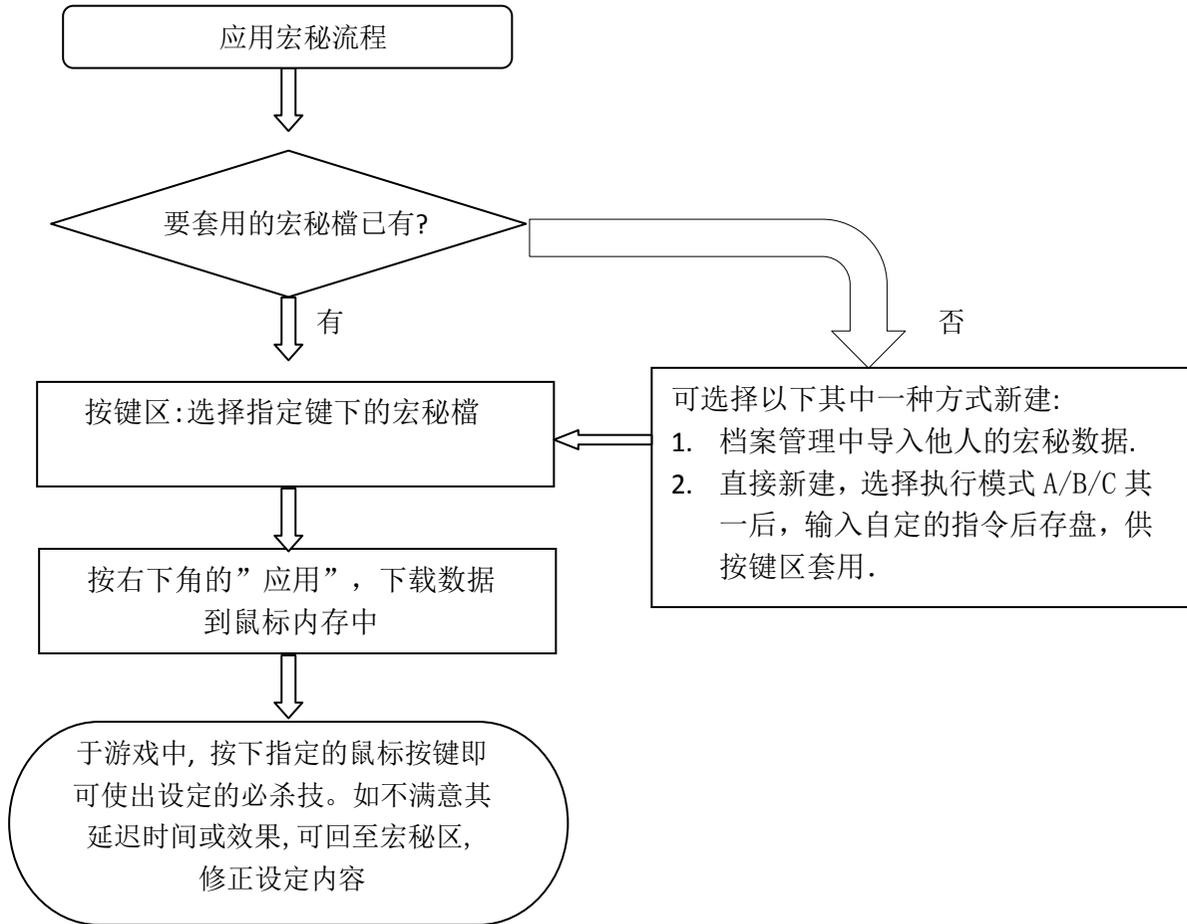
输入指令	图示	说明
键盘		<p>例: 比如要输入 E 键按下和放开, 步骤如下:</p>  <p>在绿色框时按键盘 E</p> <p>在绿色框时按键盘 E</p> <p>点左下角红色键头由下变上, 表示按键弹起</p> <p>完成如下:</p> 
鼠标		<p>例: 比如要输入鼠标中间键按下和放开, 步骤如下:</p>  <p>在左键字上点一下</p> <p>在左键字上点一下</p> <p>点左下角红色键头由下变上, 表示按键弹起</p> <p>完成如下:</p> 

<p>延迟时间</p>		<p>例:比如要输入 100 毫秒的延迟时间, 步骤如下:</p>  <p>在数字上点一下, 输入 100. 空白处点一下即可确定</p> <p>完成如下:</p> 
<p>指令移动</p>		<p>如下红框要往前移一格, 可用鼠标左键往前拖拉.</p> 
<p>指令删除</p>		<p>可点取要删除格左上角红色 x 即可删除.</p> 

指令插入		<p>直接按上面的  图示。</p> <p>或者 也可以在指令区空白处右键单击，如下：</p> 
录制方式输入		<p>可选择自动录制键鼠动作，按 F11 开始，结束时按 F12，完成后如右图。</p>  

\*. 进入游戏中测试, 若测试宏秘功能无法停止时, 则同时按下鼠标左/中/右键即可中断功能, 然后检查宏秘.

宏秘文件应用流程说明:



## 宏秘档案类别选择和设定:



以下就血手宝典 5 中内含的[MMO, FPS 宏秘范例]档案来说明 A[一键必杀]/B[循环必杀]/C[自动必杀] 三种执行模式的选择和设定。

### A> 一键必杀 >>

#### A> 一键必杀: 执行一次快招组合.

按下按键启动[一键必杀], 此功能应用在 MMO/RPG、格斗类和 FPS 游戏中的快招组合, 执行一次, 多键组合的宏内容.

**范例:** 比如宏秘范例文件中, MMO/RPG 游戏中要施放两键宏秘快招技能 Ctrl+1 时, 可如右图宏秘档内容设定好后按保存, 并在血手宝典 5 左上角 [按键] 区指定欲执行宏秘的按键, 再按应用即可使用。



**范例:** 比如在 FPS 游戏中, 设定实现一键切枪, 可设定宏秘档案内容如右图所示。



### B> 循环必杀 >>

#### B> 循环必杀: 循环执行组合, 松开按键即停止.

按下按键启动[循环必杀], 此功能应用在 MMO/RPG、动作类和 FPS 游戏, 需临时重复连击快招组合循环执行, 松开按键即停止.

**范例：**比如宏秘范例文件中，MMO/RPG 游戏中要临时重复施放三键宏秘快招技能 Ctrl+Shift+1 时，可如右图宏秘槽内容设定好后按保存。



**范例：**比如在 FPS 游戏中，设定一键按下保时连续跳跃的动作，放开后结束动作，可如右图编辑宏秘档案的内容。



C> 自动必杀 >>

**C> 自动必杀：自动执行组合，直至再次按下即停止。**

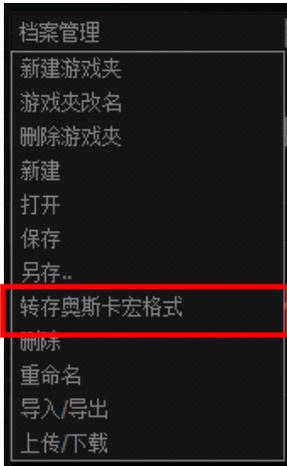
按下按键启动[自动必杀]，此功能应用在 MMO/RPG/FPS 或需自动重复性动作的游戏，在 MMO/RPG 可长时间自动执行指令组合与挂机，直至再次按下按键即停止。如挂机的游戏有固定角色间的相对或绝对坐标，可将宏秘档转存成奥斯卡文件格式，然后再到奥斯卡中叫出原档加入座樱，让指令的执行更进阶以配合玩家的各种要求。

**范例：**C[自动必杀]，在游戏中如需要连续自动左键循环连点的动作，单击指定的宏秘键后放开，即会不断左键自点，直到再按一次相同的宏秘键才会结束，如右图所编辑。



## 宏秘可转换成奥斯卡宏编程：

在游戏中有时需要更复杂的宏指令内容执行，可将宏秘档可转存成奥斯卡宏档案，转换后的档案可在奥斯卡中修改以加强指令的内容，成为进阶的的宏，比如可增添运作：循环、坐标和条件式执行宏指令，以利用用户等级或功力的提升。



按下按键启动后可设定自动重复执行，此功能应用在 MMO/RPG 或需自动重复性动作的游戏，在 MMO/RPG 可长时间自动执行指令组合与挂机，直至再次按下按键即停止。如挂机的游戏有固定角色间的相对或绝对坐标，可将宏秘档转存成奥斯卡文件格式，然后再到奥斯卡中叫出原档加入座樱，让指令的执行更进阶以配合玩家的各种要求。

**举例：**比如以下在宏秘档转成奥斯卡档后，再到奥斯卡中加入二坐标(100, 100), (300, 300), 可使光标在二点间每隔 2 秒不断点击右键，直到执行键再被按下后才停止。可运用在挂机练功之类的使用。

宏秘档	奥斯卡档
<p>A&gt; 一键必杀 &gt;&gt; B&gt; 循环必杀 &gt;&gt; C&gt; 自动必杀 &gt;&gt; ?</p> <p>右鍵 64 ms 右鍵 64 ms</p>	<pre>1 鼠标移到 x=100 y=100 2 延时 200 毫秒 3 右键按下 4 延时 64 毫秒 5 右键弹起 6 延时 2 秒 7 鼠标移到 x=300 y=300 8 延时 200 毫秒 9 右键按下 10 延时 64 毫秒 11 右键弹起 12 延时 2 秒 13</pre>