DataCSV欄位說明文件

#文件: wmap\_s.csv

欄位A: Id

說明:編號,對應每一地圖單一難度全過關之獎勵

欄位B: Item

說明:獎勵獲得的道具種類

欄位C: Quantity

說明:獎勵獲得的道具數量

#文件: wmap\_s\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: Id

說明:編號.

欄位B: Name

說明: 對應MapUI\ WorldMapRoot\ WorldMap01\ Map\_SEP01\ (LayerName),與CaptureUI\ WorldMapRoot\ WorldMap01\ Map\_SEP01\ (LayerName),未來依需求向下新增.

欄位C: Desc

說明:切換對應的內文,

#文件:cat\_def.csv

欄位A:ID

說明:角色程式用編號

欄位B: Type

說明:角色體型,共分CA=成貓 CB=幼貓 CC=胖貓 (以下為未來製作) CD=短毛 CE =折耳 CF=波斯 CM=猞猁 CN=豹 等.

可對應叫聲音效類型,食物道具,玩具道具,跑酷模式道具,等等用途做分類使用,(目前都是用ID來分,如未來資料量太龐大可考慮改寫這部分.)

欄位C: Name

說明:貓的名字,目前不使用,因應多國語言轉移到cat\_note\_###.csv編寫.

欄位D:Rare

說明:貓的稀有度,對應cat\_lv\_Rate#.csv決定HP與EXP.

欄位E:HpRate

說明:目前不使用.

欄位F:DHp

說明:目前不使用.

欄位G: BHp

說明:目前不使用.

欄位H: PHp

說明:目前不使用.

欄位I: DDmg

說明:跳舞模式 - 貓的技能參數,1為選擇此貓遊玩跳舞模式時正常扣血,0.9為扣血減少10%,以此類推,不得低於0.1扣血減少90%.

欄位J: BDmp

說明:對戰模式 - 貓的技能參數,1為選擇此貓遊玩對戰模式時正常扣血,0.9為扣血減少10%,以此類推,不得低於0.1扣血減少90%.

欄位K: PDmg

說明:跑酷模式 - 貓的技能參數,1為選擇此貓遊玩跑酷模式時正常扣血,0.9為扣血減少10%,以此類推,不得低於0.1扣血減少90%.

#文件: cat\_lv\_Rate(1~6).csv

欄位A:LV

說明:等級

欄位B: Type

說明: 目前不使用.

欄位C: Exp

說明:昇到此級所需經驗值(忽略LV1的欄位).

欄位D: Hp

說明:昇到此級貓的HP最大值.

#文件: cat\_note\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: ID

說明:角色程式用編號

欄位B: Name

說明:貓的名字,對應SelectCatDlg\ TextCatName與NewCatDlg\ CatText

欄位C: SkillNote

說明: 貓的技能說明,對應SelectCatDlg\ SkillList\TextDesc

#文件: dlg\_note\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: ID

說明:對應各dlg

欄位B: Desc

說明:對應各dlg的TitleText

#文件: iap\_def\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: ID

說明: IAP編號

欄位B: Type

說明: 目前不使用

欄位C: Prefab

說明: 對應的Prefab

欄位D: Name

說明: 目前不使用

欄位E: Desc

說明: 對應IAPDlg\ScrollRect\Viewport\Panel\PhotoLayout\IAPLayout\TextDesc

欄位F: Cost

說明: 對應IAPDlg\ScrollRect\Viewport\Panel\PhotoLayout\IAPLayout\TextCost

(此為真實貨幣售價,多國語言版本時也對應該國幣值.)

欄位G: Gold

說明:購買後獲得的金幣

欄位H: Money

說明:購買後獲得的貓鈔票.

#文件: item\_def.csv

欄位A: ID

說明:道具編號

欄位B: Type

說明: 道具型態. F=食物道具C=拍照道具SC=拍照加速道具 T=玩具道具TC=探索模式專用道具ST=玩具加速道具

(修改Shop的Toy類顯示排序 T->TC->ST)

(修改StorageDlg顯示排序 F->C->SC->T->TC->ST)

(修改可使用時機, F=可在遊玩Level時使用,Gameplay中HP為0時自動使用.)

(修改可使用時機, T=可在互動模式中使用,探索模式不能使用.)

(修改可使用時機, TC=可在探索模式中使用,互動模式不能使用.)

欄位C: Prefab

說明: 對應的Prefab

欄位D: Name

說明: 目前不使用

欄位E: Desc

說明: 目前不使用

欄位F: Gold

說明: 購買時所需要的金幣,並對應BuyItemDlg\ AreaItem\ CostUI\ Gold與Text,需隱藏Money.

欄位G: Money

說明: 購買時所需要的貓鈔票,並對應BuyItemDlg\ AreaItem\ CostUI\ Money與Text,需隱藏Gold.

(此兩個欄位不能同時有數字,能用金幣買的道具就不能用貓票買,反之亦然.)

欄位H: Enable

說明:使否啟用此道具,0為關閉,1為啟用.

欄位I: Hp

說明:使用道具後增加HP的值.

欄位J: Exp

說明:使用道具後增加HP的值.

欄位K: Time

說明:使用道具簡少等待時間的值,1為100%,0.5為50%,以此類推.

欄位L: 2Photo

說明:使用道具取得第二張相片的機率,1為100%,0.5為50%,以此類推.

欄位M: BPhoto

說明:使用道具取得環景S相片的機率,1為100%,0.5為50%,以此類推.

欄位N: CatTypeCA

說明:道具對應貓的CA體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位O: CatTypeCB

說明:道具對應貓的CB體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位P: CatTypeCC

說明:道具對應貓的CC體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位Q: CatTypeCD(未來使用欄位)

說明:道具對應貓的CD體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位R: CatTypeCE(未來使用欄位)

說明:道具對應貓的CE體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位S: CatTypeCF(未來使用欄位)

說明:道具對應貓的CF體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位T: CatTypeCM(未來使用欄位)

說明:道具對應貓的CM體型,0為不能使用,1為可以使用.

欄位U: CatTypeCN(未來使用欄位)

說明:道具對應貓的CN體型,0為不能使用,1為可以使用.

#文件: item\_note\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: ID

說明: 道具編號

欄位B: Name

說明: 對應BuyItemDlg\ TextName

欄位C: Desc

說明: 對應BuyItemDlg\ AreaDesc\ TextDesc

#文件: level\_def.csv

欄位A: StageId

說明: 關卡編號

欄位B: Map

說明: 對應的地圖

欄位C: Name

說明: 目前不使用

欄位D: LevelPicID

說明: 關卡使用圖示的ID,對應StartGameDlg\ LevelPic與ScoreDlg\LevelPic.

欄位E: Difficulty

說明: 關卡難度,對應StartGameDlg\ BtnEasy& BtnNormal& BtnHard與ScoreDlg\ Difficult.

欄位F: Filename

說明: 對應的關卡內容CSV名稱.

欄位G: Event

說明:特別活動功能對應, 0=正常,1=星期六日限定關卡,有可能繼續增加.

欄位H: Damage

說明:遊玩關卡每錯失一次所扣的HP值.

欄位I: Reply

說明:遊玩關卡每成功1次所回復的HP值.

欄位J: Gold

說明:成功過關後獲得的金幣,對應ScoreDlg\GetGold\TextGold

欄位K: Item ID

說明:成功過關後獲得的道具,獲得機率為下一欄位,對應ScoreDlg\Item.

(廢除原關卡CSV之獲得道具欄位)

欄位L: Item Probability

說明:成功過關後獲得的道具機率,1=100% 0.8=80%以此類推,有可能為0.

#文件: level\_note\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: StageId

說明: 關卡編號

欄位B: Name

說明: 對應StartGameDlg\ TextTitle與ScoreDlg\ TextTitle.

欄位C: TextGameMode

說明: 對應StartGameDlg\ TextGameMode與ScoreDlg\ TextGameMode.

欄位D: TextArtistTitle

說明:對應StartGameDlg\ TextArtistTitle.

欄位E: TextSongTitle

說明:對應StartGameDlg\ TextSongTitle.

#文件:mainui\_note\_###.csv (多國語言使用)

欄位A: Id

說明:編號.

欄位B: Desc

說明: 對應MainUI\ SubGroup\ PageNameText,切換頁面時切換內文,未來依需求向下新增.

#文件: gacha\_def.csv

欄位A: Id

說明:轉蛋台編號.

欄位B: Map

說明:轉蛋台所屬地圖

欄位C: CatFile

說明:轉蛋台使用的角色轉蛋池

欄位D: PohtoFile

說明:轉蛋台使用的照片轉蛋池

欄位E: Unlock

說明:解鎖此轉蛋台所需的貓鈔票費用,解鎖前不得使用.

欄位F: CatTime

說明:獲得角色所需的等待時間,單位為分鐘.

欄位G: PhotoTime

說明:獲得照片所需的等待時間,單位為分鐘.

#文件: gachapm##.csv(##為地圖編號)

欄位A: Id

說明:角色編號.

欄位B: Type

說明:角色體型

欄位C: Probability

說明:機率,計算方式為同體型機率總和需為1(100%),乘予個體機率,例C01=0.6(60%)+C04=0.4(40%)=100%,單一地圖同體型的貓數量為2隻到6隻,設計算式時請注意.

#文件: photom0#.csv(##為地圖編號)

欄位A: Id

說明:照片編號.

欄位B: Name

說明:照片名稱,對應

AlbumDlg\ ScrollRect\ Viewport\ Panel\ PhotoLayout\ SPhotoObjS01\ Text,

與NewSPhotoDlg\ PhotoText,

與NewBPhotoDlg\ PhotoText,

與PhotoDlg\PhotoName\ Text

欄位C: Type

說明:照片型態

#文件: gift\_def.csv

欄位A: Id

說明:禮物編號.

欄位B: Item

說明:道具名稱,有可能是鈔票或金幣.

欄位C: Quantity

說明:數量

#文件: map\_def.csv

欄位A: MapID

說明:地圖編號.

欄位B: Event

說明:對應的Event編號,0為無.

欄位C: Desc

說明: Event的條件說明,此欄位純說明無功能.

欄位D: Prefab

說明: EventDlg\EventPic對應的Prefab,檔案放在Output\EventPic\