# NPC规则

NPC相关的配置信息，NPC主要用于在主城中为玩家提供，任务、竞技场、商人等功能，NPC也是跑环任务中非常重要的环节。

为了避免资源错误产生的显示错误，最好给NPC一个默认的模型和半身像资源。

1. NPC ID：NPC的实体ID这个ID是唯一的，不能重复，就算是造型名字完全一样的NPC，他们说所用的实体ID也会不同。
2. NPC 模型：NPC的模型资源，包括一些简单的待机动作，不填写模型资源名称的NPC是无法显示在主城里的。
3. NPC 半身像：NPC对话界面所显示出来的半身像，这张半身像会在任务和NPC相关的对话界面中经常出现。
4. NPC 功能：NPC所带的功能，比如商店、竞技场等，一个NPC最多只会有2个功能。
5. NPC名称：NPC在主城中显示的名字。
6. 地图功能图标：城镇中显示的NPC的功能图标，具体参考城镇地图中的规则
7. NPC 默认对话：NPC对话界面中的对话内容。

## 配置字段

|  |  |
| --- | --- |
| 字段名称 | 说明 |
| 实体ID | NPC的实体ID |
| 资源ID | NPC的模型资源ID |
| NPC名称 | NPC名称 |
| NPC半身像 | NPC的半身像ID |
| NPC功能1 | NPC的功能商店、竞技场等 |
| NPC功能2 | NPC的第二个功能 |
| 小地图功能图标 | NPC在小地图中的图标 |
| NPC默认对话 | NPC的默认对话。 |