【完美国际】客户端维护手册

[1.【宠物说话】 1](#_Toc277004796)

[2.【默认字体颜色】 2](#_Toc277004797)

1. 【宠物说话】

**时间：**2010年11月5日

**关键词：**魅灵 召唤物说话 CECPetWords 宠物协议

**策划需求**：2010年8月开始开发的“完美国际2012”资料片，增加新职业魅灵，其特点之一是使用技能召唤出宠物（与以前的骑宠、战宠、观赏宠等并列的新型宠物）。策划的需求是为这类宠物增加说话功能，增加与玩家互动。宠物在服务器端实现上无法采用类似怪物的策略说话，而且策划要求玩家自己看到就可以，因此在客户端单独实现。

**客户端实现**：实现时做了两个拓展，放开了职业限制和宠物类型限制。说话功能跟职业和宠物类型没有必然联系，在处理时也是统一的；魅灵可以召唤宠物，假若给剑灵相关召唤技能，客户端也不需要做任何修改；又或者让骑宠等其它类型的宠物说话，也是可

能的。合理放开限制可以应对后续需求。

**服务器协议修改**：服务器端配合修改了宠物召回协议RECALL\_PET，通知召回原因。此前，服务器在多种情况下都会发送客户端召回协议，宠物死亡前先发召回协议然后再通知死亡；玩家从包裹中召回宠物时也会发送；玩家召唤新的召唤宠会导致原先的召唤宠被自动召回；带时间限制的召唤宠消失时也会发送；玩家使用技能导致宠物牺牲等也发送。由于原因比较多，而客户端正需要这些原因以确定正确显示说话内容的时机，以区分“被打死”、“玩家要求牺牲”等情景，丰富说话内容。

**涉及文件**：新增configs\petwords.txt ，里面定义了各种说话情景、在此情景下宠物说话的概率、以及说话的宠物ID（不是宠物蛋ID）。增加宠物说话情景，需要同时修改客户端。同时，由于文件使用AWScriptFile打开分析，因此，文件类型必须为Unicode。

新增类CECPetWords，处理上述文件的加载、查询功能。自动处理按概率说话功能。增加到ElementClient files\Object Files\NPCs\目录下。类的实例位于CECHostPlayer里。

**维护事项**：植物宠是另一种类型的宠物；由于不进宠物包裹，协议处理上也有所区别，比较特殊，实现时没有考虑。另外，召回原因cmd\_recall\_pet中reason为0时，对应默认召回PET\_RECALL\_DEFAULT，意思是玩家主动召回宠物、或者是召出其它宠物导致旧宠物召回；实际上，仍有其它小概率原因导致收到这种reason的召回协议，但此处被忽略，以简化服务器端的实现复杂度。说到底，只不过是说话的功能，没必要以复杂的服务器代码实现完全的精确度。

（后续功能修改以红字添加到此）

1. 【默认字体颜色】

**时间：**2010年11月8日

**关键词：**界面主题 ^ffffff 字体颜色

**策划需求：**更换主题之后有些界面背景不适合显示纯白色的文字，但旧的数据中不少文本含有^ffffff，例如任务描述窗口中的任务及奖励描述。

**客户端实现：**由于颜色标记不能设定作用范围，策划在数据中大量使用^ffffff恢复被更改的颜色，因此程序假设出现在数据中的^ffffff实际表示的是“窗口默认字体颜色”，而不是纯白色。在这个假设的前提下，实现方法比较简单，查找数据中的^ffffff替换成当前控件的默认颜色即可。由于只有在主题更换时默认颜色才会改变，可以在对话框的OnChangeLayoutEnd()中调用了CECGameUIMan ::ReplaceColor()进行颜色替换。

**维护事项：**需要注意的是，有此类需求的文本控件，在SetText()的之前也要对文本执行CECGameUIMan ::ReplaceColor()，因此^ffffff的信息已经丢失被替换成了默认颜色。假如数据中本身就含有某主题默认字体的颜色，下次主题更换时将不能分辨它与^ffffff的区别，可能出现颜色混乱的问题。好在目前只有任务对话框DlgTask.cpp采取这个颜色替换方案，其他有此需求的对话框应该参考这里的实现，并注意不要在数据中采用其他主题的默认字体颜色作为颜色标记。