

NPC对话修复使用说明

问题现象

当NPC无法点击或对话打不开时，通常会在日志中看到：

```
Script Not Found: XXXX-NPC名称
```

解决方法

第一步：检查守卫数据

在 Database\System\Npc数据\守卫数据.csv 文件中找到对应NPC，确认商店编号配置

重要字段：

- **守卫编号**: NPC的ID编号
- **商店编号**: 商店类型编号（如14、1001等）
- **商店类型**: 必须设置为"Shop"

示例: 月灵香31在守卫数据.csv中的配置

```
6412,月灵香
31,0,99,9999,TRUE,FALSE,FALSE,FALSE,0,FALSE,0,FALSE,0,0,0,FALSE,8,0,14,Shop,巅峰赛
药剂商店
```

第二步：创建NPC脚本文件

在 Database\System\Envir\NPCs\ 目录下创建脚本文件

文件名格式: {NPC编号}-{NPC名称}.txt

文件内容:

```
[@MAIN]
#SAY
<#Dft>
```

示例: 6412-月灵香31.txt

```
[@MAIN]
#SAY
<#Dft>
```

第二步：创建对话数据文件

在 Database\System\Npc数据\对话数据\ 目录下创建对话文件

文件名格式: {NPC编号}00000.txt

文件内容:

```
{
  "对话编号": NPC编号00000,
  "对话内容": "<#UI:Shop>商店名称<#UI/>"
}
```

示例: 641200000.txt

```
{
  "对话编号": 641200000,
  "对话内容": "<#UI:Shop>月灵香商店<#UI/>"
}
```

快速修复步骤

1. 确认NPC信息

- 查看日志找到缺失的NPC编号和名称
- 例如: `Script Not Found: 6412-月灵香31`

2. 检查守卫数据配置

- 打开 `Database\System\Npc数据\守卫数据.csv`
- 找到对应NPC行, 确认商店编号和商店类型已正确设置
- 如果缺失, 需要添加或修改: 商店编号 (如14) + Shop标识

3. 创建脚本文件

- 路径: `Database\System\Envir\NPCs\6412-月灵香31.txt`
- 内容:

```
[@MAIN]
#SAY
<#Dft>
```

3. 创建对话数据

- 路径: `Database\System\Npc数据\对话数据\641200000.txt`
- 内容:

```
{
  "对话编号": 641200000,
  "对话内容": "<#UI:Shop>月灵香商店<#UI/>"
}
```

4. 保存并测试

- 保存文件后, 重新进入游戏测试NPC是否可以正常对话

注意事项

1. **守卫数据:** 必须先在守卫数据.csv中配置正确的商店编号和Shop标识

2. **编码格式**: 所有文件必须保存为UTF-8编码
3. **文件路径**: 确保路径正确, 区分大小写
4. **NPC编号**: 对话数据文件的编号是NPC编号后面加5个0
5. **热更新**: 修改后无需重启服务器, 直接生效

常见问题

Q: 创建文件后还是无法对话?

A: 首先检查守卫数据.csv中是否有正确的商店编号配置, 然后检查文件编码是否为UTF-8

Q: 商店类型的NPC对话内容怎么写?

A: 使用 `<#UI: Shop>商店名称<#UI/>` 格式

Q: 守卫数据.csv中的商店编号怎么设置?

A: 在商店编号列填入数字 (如14、1001), 商店类型列填入"Shop"

Q: 如何知道NPC的具体编号?

A: 查看守卫数据.csv文件, 或从错误日志中获取

完整修复模板

如果遇到其他NPC对话问题, 可以参照以下完整流程:

1. 守卫数据配置

在守卫数据.csv中添加或修改NPC行:

```
XXXX,NPC名称,0,99,9999,TRUE,FALSE,FALSE,FALSE,0,FALSE,0,FALSE,0,0,0,FALSE,8,0,商店
编号,Shop,商店描述
```

2. 脚本文件模板 (XXXX-NPC名称.txt)

```
[@MAIN]
#SAY
<#Dft>
```

3. 对话数据模板 (XXXX00000.txt)

```
{
  "对话编号": XXXX00000,
  "对话内容": "<#UI: Shop>商店名称<#UI/>"
}
```

说明: 将XXXX替换为实际的NPC编号, 商店编号可以使用14、1001等现有编号。