情景交互配置：

1 .NPC加入对话

参数1：命令名：'SetNPCEnterDialogue'，

参数2：npcid：78000002 (npc的ID)

参数3：npcposnum：5 (npc的站位位置(1~12))

参数4：npclightnum：1(npc的高亮属性1~2),

参数5：npcentertypenum：1(npc的入场方式：1：左侧2：右侧3：渐渐)

参数6：npcinterimname:"临时名称001"(有名字就填写，无临时名称就填nil)

{'SetNPCEnterDialogue',78000002,5,1,1,"临时名称001"},

{'SetNPCEnterDialogue',78000002,5,1,1,nil},

2.NPC改变站位

参数1：命令名：'ChangeNPCPos'，

参数2：npcid：78000002 (npc的ID)

参数3：npcposnum：2 (npc的站位位置(1~12))

{'ChangeNPCPos',78000002,2},

3.NPC修改名称

参数1：命令名：'ChangeNPCName'，

参数2：npcid：78000002 (npc的ID)

参数3：npcinterimname:"新名称"

{'ChangeNPCName',78000002,"新名称"},

4.NPC离开对话

参数1：命令名：'SetNPCLeave'，

参数2：npcid：78000002 (npc的ID)

参数3：npcleavetypenum：1(npc的离场方式：1：左侧2：右侧3：渐渐)

{'SetNPCLeave',78000002,1},

5.NPC高亮显示

参数1：命令名：'SetNPCLight'，

参数2：npcid：78000002 (npc的ID)

参数3：npclightnum：1(npc的高亮属性1~2),

{'SetNPCLight',78000002,1},

6.NPC取消高亮

参数1：命令名：'CancelNPCLight'，

参数2：npcid：78000003(npc的ID)

{'CancelNPCLight',78000003},

7.NPC说话

一下为一段plottag

{

PlotTag = 'testDialogue',

{

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你好，我是王大锤7802</b>",0,4,'???',nil},

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你叫什么名字啊7802</b>",4,4,'???',nil},

{'SetNPCSpeak',78000003,nil,"<b>我叫李大斧头7803</b>",8,4,nil,nil},

{'SetNPCSpeak',nil,nil,"<b>他不是好人，别理他</b>",13,4,'旁白：',nil},

{'SetNPCSpeak',nil,nil,"<b>相信我</b>",16,4,nil,nil},

{'SetNPCSpeak',78000004,nil,"<b>哼哼</b>",21,4,nil,1},

}

},

参数1：命令名：'SetNPCSpeak'，

参数2：npcid：78000003 (npc的ID) 如果没有填 nil

参数3：

参数4：content: “ <b>你好，我是王大锤7802</b>” ( 说话的具体内容 )

参数5：startTime: 0 ( 说话的开始时间 )

参数6：duration: 4 ( 说话的时长 )

参数7：'???' ( 对话框中显示的名称，没有就填nil )

参数8：nil ( 在一个tag最后一个说话的命令中填写1，其他填写 nil )

无时长限制的现在是通过在最后一个speak结束的时候停下来，需要玩家手动结束才能进入下一个plotTag。配置的时候需要注意一下。

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你好，我是王大锤7802</b>",0,4,'???',nil},

玩家说话

Npc说话和玩家说话可以配在一起，只要最后一句话的最后一个数据填写 1 即可

{

PlotTag = nil,

{

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你好，我是你的新邻居</b>",0,2,'???',0},

--'SetPlayerSpeak',cv男，cv女，说话内容，starttime,duration,endnum

{'SetPlayerSpeak',nil,nil,"你好，我是player",3,4,0},

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你好，我是王大锤7802</b>",8,2,'???',1},

}

},

参数1：命令名：'SetNPCSpeak'

参数2：男cv： 没有就填nil

参数3：女cv： 没有就填nil

参数4：说话的内容

参数5：startTime: 3 ( 说话的开始时间，按整个tag中说话的时间算)

参数6：duration: 4 ( 说话的时长 )

参数7：endnum（最后一句话填1，其他的填nil）

8.选项选择

参数1：命令名：'SetOptions'，

参数2：'改站位' ( 按钮上显示的名称 )

参数3：'option01’ ( 点击后跳转的plotTag的名字 )

参数2和3是成对出现的

最多可以出6组

{'SetOptions','改站位','option01'}

{'SetOptions','改站位','option01','改高亮','option02','离场','option03','','testoption'},

设置背景图片

参数1：命令名：'PlotSetBgPicture'，

参数2：背景ID：15000005 , 没有填写nil

参数3：posX 背景图片在X轴的位置

参数4：posY 背景图片在y轴的位置

参数5：时间，直接切换就填0；黑屏切换就写需要屏幕黑的时间，渐变切换就填需要渐变的时间

参数6：显示效果，'Fuzzy'：模糊；’Normal’：普通

参数7：切换方式，"Blackscreen"：黑屏切换；

'Immediately'：直接切换；

‘Gradual’：渐变切换

{'PlotSetBgPicture',15000005,0,0,6,'Fuzzy',"Blackscreenr"},

设置背景游戏场景

参数1：命令名：’PlotSetBgScene’，

参数2：背景ID：15000005 , 没有填写nil

。。。。。。同上

{‘PlotSetBgScene’,15000005,0,0,2,'Fuzzy',"'Immediately'"},

播放音乐

参数1：命令名：'PlotPlayMusic'，

参数2：musicID：musicID

{'PlotPlayMusic',1234567},

设置特效

参数1：命令名：'SetPlotEffect'，

参数2：特效entityId, 特效ID

参数3：特效位置x

参数4：特效位置y

参数5：特效位置z

参数6：特效归属层，1：UI1层；2：UI2层

{'SetPlotEffect',12300001,0,0,0,1},

步骤跳转

参数1：命令名：'SetTickSkip'，

参数2：跳转的tag名字：'testSkip001'

{'SetTickSkip','testSkip001'},

设置黑屏状态

参数1：命令名：'SetBlackBG'，

参数2：blacknum(0：关闭黑屏状态;1：打开黑屏状态)

{'SetBlackBG',1}

设置屏幕震动

参数1：命令名：'SetSceneShake'

参数2：是否设置手机振动：1：手机振动，0：手机不震动

参数3：振东时间：2

{'SetSceneShake',1,2},

合成物体

参数1：命令名：'SetSynthesis'

参数2：item1id

参数3：item2id

参数4：合成的itemid

{'SetSynthesis',79200019,79200020,79200027},

背景位移

参数1：命令名：'SetBgMove'

参数2：position\_x

参数3：position\_y

参数4：duration

{'SetBgMove',-200,200,2},

掉落等待点击

参数1：命令名：'SetDropItem',

参数2：掉落的物件ID

参数3：相对坐标：1：相对屏幕坐标；0：相对背景坐标

参数4：

参数5：初始位置x:-300

参数6：初始位置y:0

参数7：初始位置z:0

参数8：endpos\_x:100

参数9：endpos\_y:0

参数10：endpos\_z:0

参数11：movetime:0.5

参数12：waittime:3

参数13：tagname: 超过等待时间跳转的tag

{'SetDropItem',79200014,1,0,-300,0,0,100,100,0,0.5,3,'testChangeName'},

情景交互其他注意事项

1. 设置名字：例如：PlotTest
2. 一个情景的第一个plotTag 名字设置为 'EnvironmentInit'
3. 设置结果：

情景设置的最后一个plotTag 名字设置为 "Result"

可以设置不限数量的结果 例如 result1 ，result2，result3......

每一个result 可以设置需要设置的背景，声音，特效。。。。。

按照以上需要的参数相应的填写即可

不设置第几个结果的时候默认走第一个结果

{

PlotTag = "Result",

{

result1 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

result2 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

result3 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

result4 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

result5 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

}

}

4.有的参数没有值用nil代替

local PlotMgr = PlotMgr

(名字)

PlotTest = {

{

PlotTag = 'EnvironmentInit',

{

{'SetNPCEnterDialogue',78000002,5,1,1,"临时名称001"},

{'SetNPCEnterDialogue',78000003,3,1,2,"临时名称002"},

{'PlotPlayMusic',1234567},

{'PlotSetBgPicture',15000005,0,0,'Fuzzy',"EtermHandover"},

{'ChangeNPCAction',78000002,'actionname'},

--{'SetOptions','改站位','option01','改高亮','option02','离场','option03','','testoption'},

--{'SetTickSkip','testSkip001'},

--{'SetBlackBG',1}

}

},

{

PlotTag = 'changelight',

{

{'CancelNPCLight',78000003},

--{'SetOptions','改站位','option01'}

}

},

{

PlotTag = 'testDialogue',

{

{'ChangeNPCName',78000002,"7802"},

{'ChangeNPCName',78000003,"7803"},

--'SetNPCLeave',npcid,leavetype

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你好，我是王大锤7802</b>",0,4,'???',nil},

{'SetNPCSpeak',78000002,nil,"<b>你叫什么名字啊7802</b>",4,4,'???',nil},

{'SetNPCSpeak',78000003,nil,"<b>我叫李大斧头7803</b>",8,4,nil,nil},

{'SetNPCSpeak',nil,nil,"<b>他不是好人，别理他</b>",13,4,'旁白：',nil},

{'SetNPCSpeak',nil,nil,"<b>相信我</b>",16,4,nil,nil},

{'SetNPCSpeak',78000004,nil,"<b>哼哼</b>",21,4,nil,1},

}

},

{

PlotTag = 'option01',

{

{'ChangeNPCPos',78000002,2},

{'SetOptions','离场','option03'},

}

},

{

PlotTag = 'option02',

{

{'SetNPCLight',78000002,1},

{'SetOptions','改高亮','option02'},

{'SetNPCSpeak',1,"不错","<b>你真<i>的是</i>选择了option02</b>",nil,5},

--{'SetTickSkip','testSkip001'}

{'SetTickSkip','testSkip'}

}

},

{

PlotTag = 'option03',

{

--'SetNPCLeave',npcid,leavetype

{'SetNPCLeave',78000002,1},

{'SetOptions','新建','option04'}

}

},

{

PlotTag = 'option04',

{

{'SetNPCEnterDialogue',78000002,3,1,2,"临时名称001"},

}

},

{

PlotTag = 'testoption',

{

{'ChangeNPCName',78000002,"大斧头"},

{'ChangeNPCName',78000003,"大锤子"},

{'SetOptions','改站位','option01','改高亮','option02'},

}

},

{

PlotTag = 'testSkip',

{

{'SetNPCSpeak',1,"不错","<b>你真<i>的是</i>胖胖</b>",nil,5},

--{'SetTickSkip','testSkip001'}

}

},

{

PlotTag = 'testSkip001',

{

{'SetNPCSpeak',1,"不错","<b>skipskip01<i>的是</i>好看</b>",nil,5},

}

},

{

PlotTag = 'testblackbg',

{

{'SetBlackBG',1},

}

},

{

PlotTag = 'name',

{

{'SetNPCSpeak',1,"不错","<b>你真<i>的是</i>skipnextTick</b>",nil,5},

}

},

{

PlotTag = 'opblackbg',

{

{'SetBlackBG',0},

}

},

-- {

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','',}}

-- },

-- {

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','',}}

-- },

-- {

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','',}}

-- },

-- {

-- PlotTag = 'show',

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','',}}

-- },

-- {

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','',}}

-- },

-- {

-- {{'PlotSetBgPicture','',},{'PlotSetBgPicture','result5',}}

-- },

-- {

-- PlotTag = "Result",

-- {

-- result1 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

-- result2 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

-- result3 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

-- result4 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

-- result5 = {{'PlotSetBgScene','',},{'PlotSetBgScene','',}},

-- }

-- }

}

return PlotTest