

# Dragon Verse | Tables

Dragon Verse 配置表程序侧定义文档

v0.8.4b

by LviatYi

阅读该文档时，推荐安装以下字体：

- [JetBrainsMono](#) [Nerd Font Mono](#)
- [Sarasa Mono SC](#)

## 背包物 BagItem

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	
描述	Desc	string	
图标	Icon	string	
可完成性	Achievable	boolean	是否 可以被图鉴记录

## 采集物 CollectibleItem

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
背包物 ID	BagId	int	
品质 ID	QualityId	int	
最大存在数量	ExistenceCount	int	
存在时间	ExistenceTime	int	秒 Sec

Name	PropName	Type	Desc
生成间隔	GenerationInterval	int	秒 Sec
采集成功率	SuccessRate	int	%
可采集次数	HitPoint	int	
采集结果算法 ID	ResultAlgoId	int	

## 龙 Dragon

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
背包物 ID	BagId	int	
形象	Avatar	UNKNOWN	
元素 ID	ElementalId	int	
品质 ID	QualityId	int	
存在时间	ExistenceTime	int	秒 Sec
生成间隔	GenerationInterval	int	秒 Sec
可捕捉次数	HitPoint	int	
捕捉消耗	Cost	int	
捕捉成功率算法 ID	SuccessRateAlgoId	int	

## 区域 Area

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	
范围	Range	int[][]	

范围含义：

```
[
    [x11,y11,x12,y12,x13,y13...x1m,y1m],
    [x21,y21,x22,y22,x23,y23...x2n,y2n],
    ...
]
```

元素 Elemental

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

品质 Quality

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

采集结果算法 CollectResultAlgo

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

捕捉成功率算法 SuccessRateAlgo

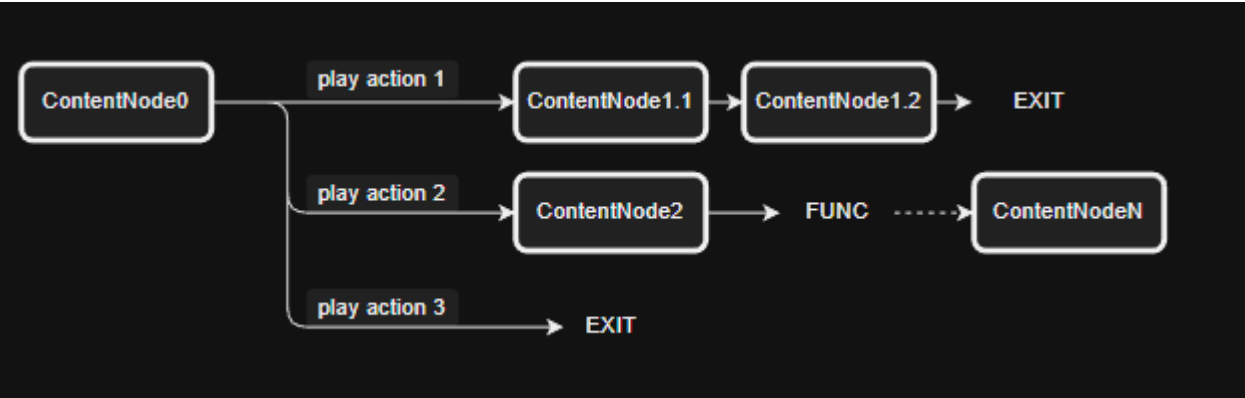
Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	

Name	PropName	Type	Desc
名称	Name	string	

## 情绪状态 Emotion

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	
捕捉成功率	SuccessRate	int	%

## 对话 Dialogue



## 对话内容节点 DialogueContentNode

对话内容节点 即对「话」的抽象。

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	对话内容节点 Id
下条内容 Id	NextId	int	子对话内容节点 Id
内容	Content	string	
来源角色 Id	SourceId	int	
对话交互节点列表 Ids	InteractNodeIds	int[]	

对于 NextId Content InteractNodeIds 分别为空，配置行的含义为：

置空情况	对话框点击反馈	对话内容框	可交互列表	备注
000	无	隐藏	隐藏	直接退出对话
001	无	隐藏	显示	
010	退出对话	显示	隐藏	
011	无	显示	显示	
100	---	---	---	无意义的
101	---	---	---	无意义的
110	显示下一条	显示	隐藏	
111	显示下一条	显示	Content 完整后显示	

## 对话交互节点 DialogueInteractNode

**对话交互节点** 象征玩家面对来自游戏角色的话语 可选择的回应。

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	对话交互节点 Id
对话内容节点 Id	ContentNodeId	int	子对话内容节点 Id
内容	Content	string	
对话节点功能 Id	FuncId	int	对话节点功能 Id
图标	Icon	string	

对于 ContentNodeId 置空性，配置行的含义为：

- 非空 跳转到对话内容节点。
- 空 直接退出对话。

## 对话节点功能 DialogueNodeFunc

定义对话节点的附带行为。

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

## 角色 Character

**角色** 包含 玩家角色 与 非玩家角色。

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	
立绘	OriginPainting	string	

## NPC NonPlayerCharacter

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
角色 ID	CharacterId	int	
初始位置	Position	vector3	
招呼	GreetNodeId	int	对话内容节点 Id

对于 GreetNodeId ，其指向一个 **对话内容节点** (DialogueContentNode)，且对于该节点的：

- NextId
- Content
- InteractNodeIds

属性存在数据校验要求，且不同值适用于不同场合。

置空情况	屏幕点击反馈	对话内容框	可交互列表	备注
000	---	---	---	无意义的
001	无	隐藏	显示	<b>招呼</b>

置空情况	屏幕点击反馈	对话内容框	可交互列表	备注
010	退出对话	显示	隐藏	打劫
011	无	显示	显示	打劫
100	---	---	---	无意义的
101	---	---	---	无意义的
110	显示下一条	显示	隐藏	打劫
111	无	显示	Content 完整后显示	打劫

• 招呼

- 常用的。
- 不会强制锁定玩家视角。
- 玩家可以选择交互节点 以进一步对话。

• 打劫

- 强制锁定玩家视角。玩家被强制拉入对话。
- 提供或不提供交互节点。

到了江心 且问你吃板刀还是馄饨