

# Dragon Verse | Tables

Dragon Verse 配置表程序侧定义文档

v0.9.6

by LviatYi

阅读该文档时，推荐安装以下字体：

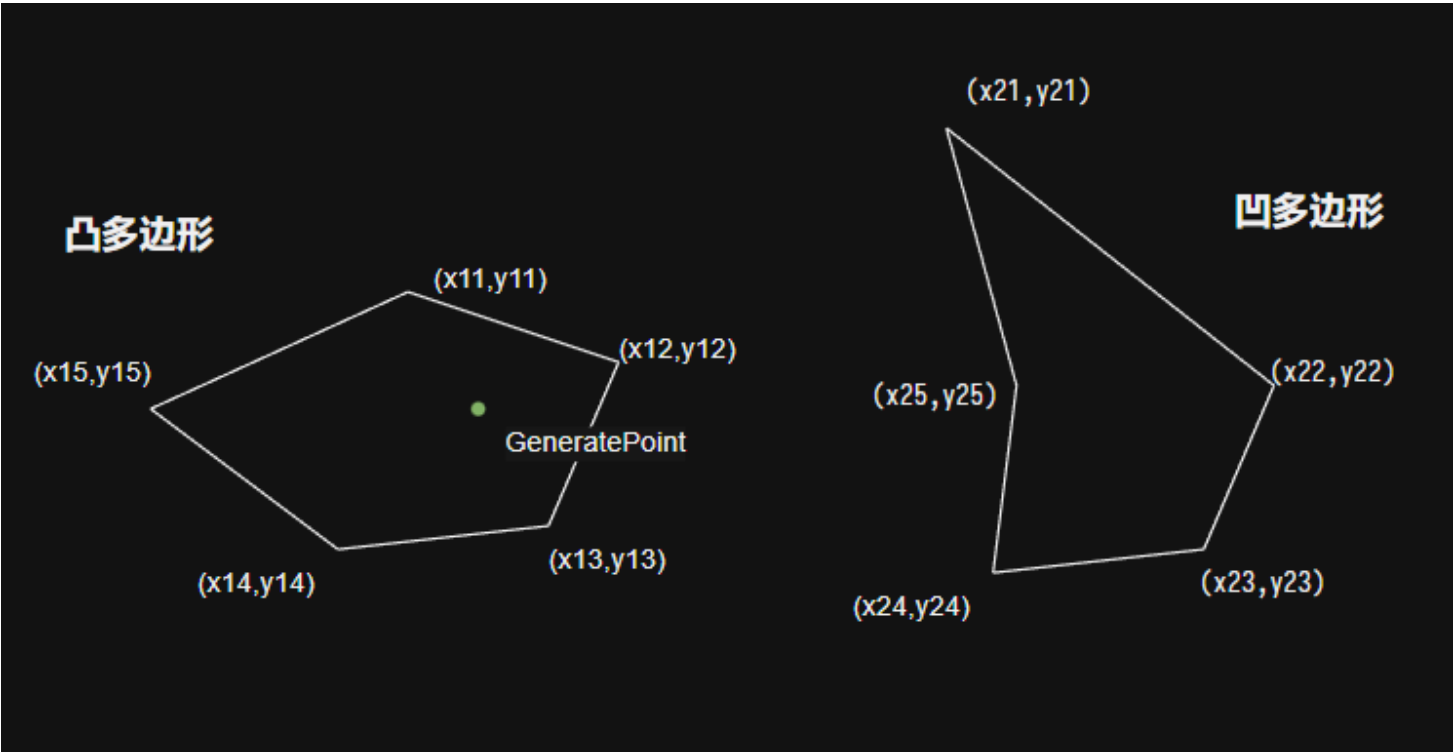
- [JetBrainsMono](#) [Nerd Font Mono](#)
- [Sarasa Mono SC](#)

## 区域 Area

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	
点集	Points	int[][]	

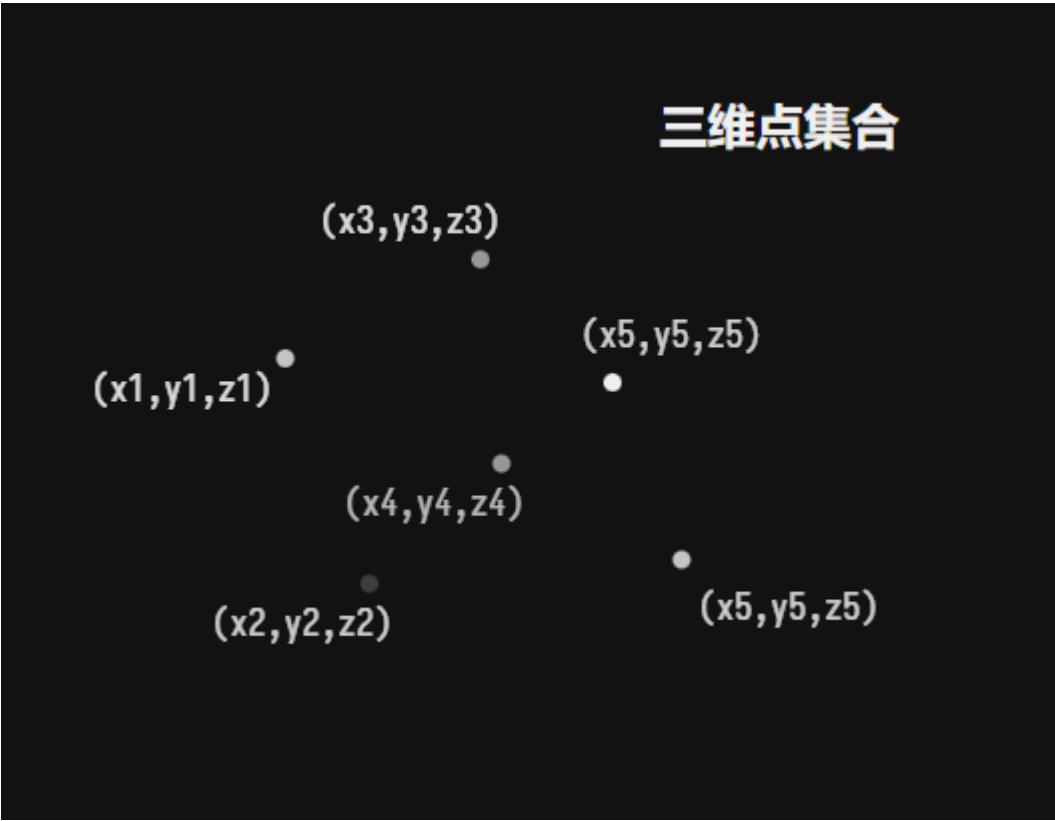
点集可以作为 **2D 形状** 或 **3D 点集合**：

- **2D 形状**
- 即当配表数据形为  $a_1|a_2|...|a_m||b_1|b_2|...|b_n$  ，其中  $m,n$  皆为偶数时。
- 暂时不支持用于随机点生成。



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

- 3D 点集合
- 即当配表数据形为  $a_1|a_2|a_3||b_1|b_2|b_3||...||k_1|k_2|k_3$  ，其一维数组的子元素为长度 3 的数组时。



```
// in json
[
  [a_1,a_2,a_3],
  [b_1,b_2,b_3],
  ...,
  [k_1,k_2,k_3],
]
```

## 元素 Elemental

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

## 品质 Quality

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	

Name	PropName	Type	Desc
名称	Name	string	

## 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	
生成区域 ID 集合	AreaIds	int[]	
最大存在数量	ExistenceCount	int	
存在时间	ExistenceTime	int	秒 Sec
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

## 龙基 Dragon (Base)

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
形象	Avatar	UNKNOWN	
元素 ID	ElementalId	int	
品质 ID	QualityId	int	
生成区域 ID 集合	AreaIds	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	

## 个性龙 CharacterfulDragon

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
龙基 Id	DragonId	int	DragonID
背包物 ID	BagId	int	
捕捉成功率算法 ID	SuccessRateAlgoId	int	

## 采集结果算法 CollectResultAlgo

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

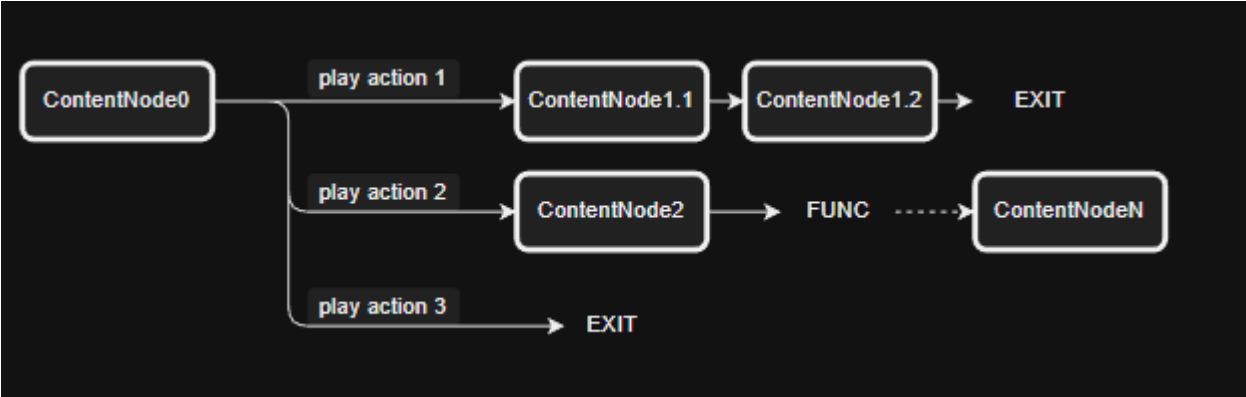
# 捕捉成功率算法 SuccessRateAlgo

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
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	

Name	PropName	Type	Desc
来源角色 Id	SourceId	int	角色 Id
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	
初始旋转	Rotation	rotation	
招呼	GreetNodeId	int	对话内容节点 Id
附属数据类型 ID	NpcDataId	int	Npc 附属数据 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	招呼
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 从而锁定玩家视角。
- 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

## NPCData NonPlayerCharacterData

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	
名称	Name	string	

## 任务 Task

Name	PropName	Type	Desc
ID	Id	int	

Name	PropName	Type	Desc
名称	Name	string	备注用 无需填入 lan_key
子项目数	Count	int	完成所达成数量
可重复性	Repeat	boolean	可否重复完成
完成奖励	Reward	int[][]	
Quest 物体 Guid	QuestObjectGuid	string	

- 完成奖励
  - $[(int,int)^*,int][[]]$
  - 如 10|1|1||11|1|12|10|2
    - 这意味着有两组任务奖励。
    - A 组 为 1 个物品 10
    - B 组 为 1 个物品 11 与 10 个物品 12
    - 选择 A 组的概率 **权重** 为 1
    - 选择 B 组的概率 **权重** 为 2
  - 元素含义为：[(**背包物品 id**,数量),权重]
  - 其中 **背包物品 id** 与其对应的数量可以包含多个。
  - 权重 (weight)** 用于计算任务奖励的选择概率。具体选择  $k$  元素概率为：

$$\frac{weight_k}{(\sum_{i=1}^n weight_i)}$$

- Quest 物体 Guid
  - 构建场景时 需将 Quest 预制体拖入场景，并填入其 Guid。