

互动

用于设置桌宠的行动逻辑。

互动设置

数据计算

该功能默认开启，此时游戏将会持续计算桌宠的当前状态，桌宠会根据当前状态表现出不同的行动。

关闭后，该游戏的数值计算将停止，且任何操作都不会使数值产生变化。

如：在“更好买”购买超出已有金钱的物品（如你只有50\$，试图购买100\$的商品），购买操作能够正常执行，且桌宠出现对应动作，但金钱不会变化，桌宠的各项数值也不会产生变化。

显示状态

当数据计算关闭时，可以选择桌宠显示的状态。

当前状态有：

高兴

普通

状态不佳

生病



你可以根据需要设置不同的状态。

计算间隔

该滑动条将设置桌宠多久结算一次数值。

总体来说，间隔越长，消耗和赚取越慢；间隔越短，消耗和赚取越快。

你可以根据自己实际体验进行调整。

互动周期

该滑动条将设置桌宠多久触发一次动作。

间隔越长，桌宠触发动作频率越低，一般会表现为默认挂机动作；间隔越短，桌宠触发动作更频繁。

触发动作包括挂机动作、移动等。

注：计算间隔同样影响桌宠触发动作的频率，即使已经关闭了数据计算。

移动区域

设置移动区域，可以控制你的桌宠可以在哪些区域移动。

重置为主屏

点击之后，桌宠将在你的整个主屏幕上移动，而不会到达其它屏幕区域。

设为当前屏幕

如果你有多个屏幕，可以将桌宠移动到某个屏幕范围内并点击该按钮。点击之后，桌宠将在你设置的整个屏幕上移动，而不会到达其它屏幕区域。

自定义移动范围

如果希望桌宠在限定的区域上移动，点击该按钮。

点击之后，你可以使用鼠标左键拖动范围，以调整边框大小。



点击“设置当前范围为移动范围”后，桌宠的移动区域将限定在该框之内。

操作设置

可以设置该游戏的一些操作。

长按间隔

如果希望调整触发提起需要的时间，可以调整滑动条以设定长按间隔。

长按间隔越低，需要长按触发的时间越短，建议根据自身需要进行调整。

桌宠名字

可以为你的桌宠起名。该名字将在桌宠说话时消息框中显示。

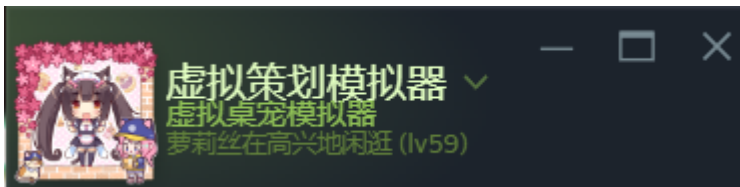
桌宠名字

萝莉丝



默认为“萝莉斯”，名字可为空。

该名字会在Steam状态中显示。



音乐识别设置

桌宠会识别系统当前输出声音大小，并触发对应的跳舞动作。

触发音量

当声音达到滑动条设置的值时，桌宠将触发跳舞动作，直到声音低于该值。

注：跳舞的开始和结束需要一点时间。

高潮音量

该设置的值不会低于触发音量，当声音达到该值时，会触发另一套跳舞动作，直到声音低于该值。

注：如果声音一直大于高潮音量，可能只会触发一套跳舞动作。