

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：使用金钱时在“更好买”购买超出当前持有金钱的物品，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，物品的数值也不会变化到桌宠的各项数值。

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。

桌宠移动

启用桌宠移动

启用桌宠移动后，桌宠在执行移动动作的同时移动位置。

(一个移动的图)

注：关闭后，桌宠仍然会执行移动动作，但不会移动位置。

(一个移动但没动的图)

智能移动

启用智能移动后，如果在智能移动判断时间间隔内没有与桌宠进行互动，桌宠执行移动动作时将不会移动位置。

通过设置智能移动判断时间间隔，可以调整桌宠将在多久之后不再移动位置，直到下次互动解除。

如果希望桌宠能在你的屏幕上移动位置，关闭此功能。

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。

(图)

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。

(图)

默认为“萝莉斯”，名字可为空。

该名字会在Steam状态中显示。

(图)

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。