

操作方法

本页面为您详细介绍了一款桌面宠物游戏的操作方法和基本玩法。从启动游戏、了解桌宠界面及功能，到与桌宠互动、投喂、执行项目等，全面展示了这款游戏的魅力所在。此外，还介绍了如何自定义设置和获取更多帮助，助您轻松上手，享受养成的乐趣！

基本知识

启动时

当启动游戏时，游戏会加载订阅过的MOD(双击可以跳过)

```

<summary>
将图片重命名并转换成 名字_序号_持续时间 :
</summary>
引用 | ZouJin, 11 天前 | 1 名作者, 2 项更
ic void Animation()

Console.WriteLine("尝试加载 Steam Workshop 片的持续");
string timestr = Console.ReadLine();
if(!int.TryParse(timestr,out int time)
{
    time = 125;
}
Console.WriteLine("请输入图片位置");
DirectoryInfo directoryInfo = new Dire

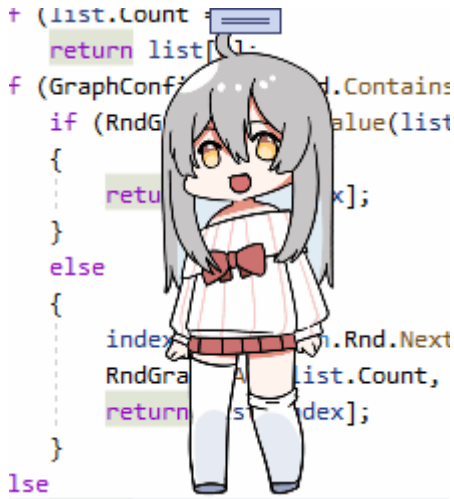
```

以及加载桌宠动画 (需要一点时间, 请耐心等待)

尝试加载动画和生成缓存
 该步骤可能会耗时比较长
 请耐心等待

启动完毕后，你的桌宠将会出现在你的屏幕上。

桌宠界面



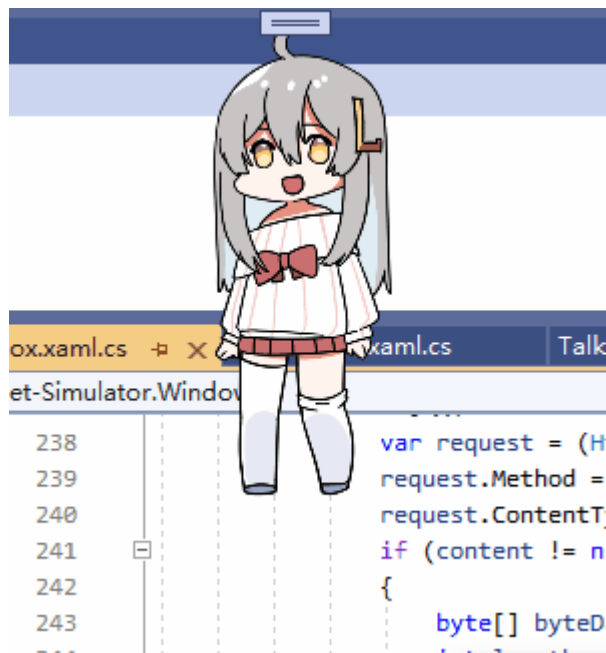
这是你的桌宠，常驻在你的桌面上。你可以与桌宠进行各种互动，也可以看桌宠在你的桌面上进行各种行动。

主窗口

同时这也是桌宠的主窗口。你可以使用鼠标与其互动，桌宠会给予你对应的反馈。

对桌宠的一般操作都在主窗口中进行。

聊天框



如果启用了对话功能，对桌宠点击右键，聊天框将会出现在桌宠上方，你可以与桌宠进行对话。

具体设置和用法参见 [设置](#) 条目中 [系统-聊天设置](#)

工具栏

对桌宠点击右键，可以看到桌宠下方会出现一个工具栏：



工具栏的条目较多，你可以根据需要查询不同的条目详细资料：

[投喂](#)

[面板](#)

[互动](#)

[自定](#)

[系统](#)

[联机（访客表）](#)

投喂

左键点击后，可以看到若干个选项：

左键点击不同选项后可以打开对应的“更好买”界面。你可以在该界面进行桌宠喂食、喝水等行动：



该面板具体作用参见操作方法中投喂部分。

面板

光标移动到该栏，会弹出数据面板，你可以看到桌宠现在的状态，包括等级、金钱、体力、心情、饱腹度和口渴度的数值。



等级代表了桌宠的成长；花费金钱可以在“更好买”界面为桌宠购入物品。

体力、心情、饱腹度和口渴度代表了桌宠的不同状态，这些状态影响桌宠的表现以及当前的养成。

右上角出现的小标代表你在游玩时没有触发不符合游戏设计的数值变化（如收益极高、消耗极低的工作）。

具体信息参见[面板](#)

点击右上角的详情，可以查看统计面板，记录桌宠的相关统计信息，也可以查看统计总结，具体信息参见

统计

互动

左键点击互动，可以看到若干个选项，不同的选项可以让桌宠进行不同的行动：



睡觉：让你的桌宠在桌面上睡觉休息。

学习/玩耍/工作：养成的主要组成部分，养成相关信息参见 [养成](#) 部分。

点击任何一栏以打开工作面板：



该面板具体作用参见操作方法中互动部分。

自定

需要在设置面板设置，例如打开网页，可以用来打开网页，打开steam或者输入快捷键等

系统



左键点击系统，可以看到若干个选项，你可以对桌宠进行若干设置：

退出桌宠：退出该游戏。

开发控制台：对该游戏进行各种调试。

操作教程：学习如何游玩桌宠。

反馈中心：对该游戏进行反馈和建议。

设置面板：设置你的游戏，以得到更好的体验。

MOD设置：如果你订阅了MOD，将光标移动到该栏目，可以对MOD进行设置，也可以管理你已经订阅的MOD。

具体操作参见操作方法中系统部分。

操作方法

该部分将介绍如何进行桌宠的具体操作。

一般互动

对于桌宠本身，你可以进行以下互动：

待机动作：当桌宠在闲置等状态时，桌宠会随机触发不同的动作。

如：

```

imulation()

iteLine("请输入每张图...时间 (单位: 毫秒)");
estr = Console.Rea
ryParse(timestr, (
    125;
e)

e.WriteLine("请输入...");
oryInfo directoryIn = new DirectoryInfo(Conso
rectoryInfo.GetFiles().Length != 0)
imulationReName(time, dire...ryInfo);

```



不同状态下的桌宠会触发不同的动作，你可以感受其中的乐趣。

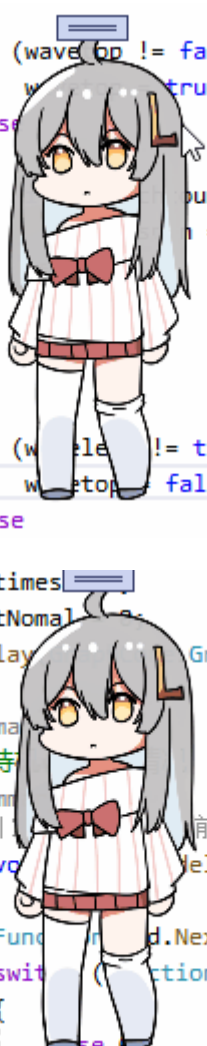
触摸：你可以左键点击/挥动鼠标，对桌宠的头/身子等部分进行互动，桌宠会触发不同的动作。

```

{
    if (wave bp != false)
        wave bp = true;
    else
    {
        count++ > 150
        = DateTime
    }
}
else
{
    if (wave bp != true)
        wave bp = false;
    else
        wave bp = true;
}

looptimes = 0;
CountNormal = 0;
Display = GraphType.Ic
}
/// <summary>
/// 显示待
/// </summary>
3 个引用 | 前 1 名作者
private void Del_State
{
    if (Function.Next(++loopt:
        switch (Function.Rnd.Next(
        {
            case

```



触摸后桌宠会减少体力，并增加心情。

捏脸：长按桌宠的右边脸颊（如图），可以捏捏桌宠的脸，同样会触发对应动作，且减少体力并增加心情。



说话：桌宠的说话分为和桌宠的对话和桌宠自己说话

对话：右键桌宠任意部分会弹出对话框，若选择了使用桌宠选项式聊天功能，还会弹出对话选项。

说话：点击桌宠除了身体和头其他部分，桌宠会对你说话，说话可能会触发特别的效果并显示在消息框的右下方（如增加体力和心情）。

注意：该桌宠不带有任何音效和音乐。

A screenshot of a chat interface. At the top, there is a text input field containing "想去上学吗" and a "发送" button. Below the input field is a dropdown menu with four options: "想去上学吗", "你的心情是多少", "是不是在偷看我", and "喜欢什么样的工作". Below the menu is a partial view of the desk pet character. At the bottom, there is a navigation bar with five tabs: "投喂", "面板", "互动", "自定", and "系统". Below the navigation bar is a message box with the text "萝莉丝" and "真是让人'High'到不行啊", and a "心情+" icon on the right.

提起&放下：如果希望移动桌宠位置，可以左键长按上半部分，一定时间后，桌宠会被鼠标提起，你可以按紧左键移动鼠标来移动桌宠的位置

当你松开左键放下桌宠后，桌宠会到达鼠标移动到的地方。

如果希望调整触发提起需要的时间，可以在设置中调整长按间隔，具体操作方式参见 [设置部分](#)。



移动：桌宠可能会在你的桌面上随机移动

```
53     grid.Children.Add(MsgBar);
54     MsgBar = new MessageBar(this);
55     MsgBar.Visibility = Visibility.Collapsed;
56     grid.Children.Add(MsgBar);
57
58
59
70
71     (loadtouchevent)
72
73     LoadTouchEvent();
74
75     (!core.Controller.EnableFunction)
76     Core.Save.Mode = NoFunctionMOD;
77     var id = Core.Graph.FindGraph(GraphCore.GraphType.StartID, core.Sav
```



桌宠共有4种移动方式：

走路：桌宠往左边或者右边行走。

爬行：桌宠往左边或者右边爬行。

攀爬：桌宠沿着屏幕或窗口边缘往上往下攀爬。

飘落：桌宠往左边或者右边从上往下飘落。

如果希望调整桌宠移动的逻辑，可以在设置中调整相关参数，具体操作方式参见设置中互动部分。

跳舞：当电脑播放声音后，桌宠会根据声音音量的大小触发相应的跳舞动作。

如果希望调整触发跳舞的音量，可以在设置中调整触发音量和高潮音量，具体操作方式参见设置中互动部分。



备份数量

加载存档

聊天设置
使用ChatGPT进行聊天等相关设置

使用模式 使用桌宠开发者提供的免费API 使用从ChatGPT申请的API
 关闭聊天框 自定义聊天接口

相关功能

音乐识别设置
设置识别音乐播放特殊动作阈值
当前播放音量大小: 100.00%

触发音量 30%

高潮音量 70%

自定

在设置面板设置的快捷方式。

例如打开网页，打开steam或者输入快捷键等

```

public void ve()
{
    //游
    if (...)
        AllText(AppDom
    if (...)
        AllText(AppDom
}
1 个引用 | 0 名作者, 0 项
public void DIY()
{
    Main ToolBar.MenuDIY.Items.C
    Main.ToolBar.AddMenuButt
}
1 个引用 | 0 项更改 | 0 名作者, 0 项
public static void RunDIY(string
{
    if(content.Contains("://") |
    {
        Process.Start(content);
    }
    else
    {
        System.Windows.Forms.Sen

```

剪贴板

设置

图形 系统 互动 **自定** 诊断 MOD管理 关于

自定义链接
在自定栏添加快捷方式/网页/快捷键, 可以便携启动想要的功能
键盘快捷键编写方法请参考 [键盘快捷键 通用注解](#)
右键进行排序/删除等操作

截图	^(1)
录制屏幕	ool\ScreenToGif\ScreenToGif.exe
win键	^((ESC))

游戏版本v0.10 x64

系统

设置：该游戏设置丰富，具体设置方法可以参见*设置*部分。