

操作方法

本頁面為您詳細介紹了這款桌面寵物遊戲的操作方法和基本玩法。從啟動遊戲、瞭解桌寵界面及其功能，到與桌寵互動、投餵、執行專案等，全面展示了這款遊戲的魅力所在。此外，還介紹瞭如何自定設定和獲取更多幫助，助您輕鬆上手，享受養成虛擬夥伴的樂趣！

基本知識

啟動時

當啟動遊戲時，遊戲會載入訂閱過的MOD（雙擊可以跳過）。

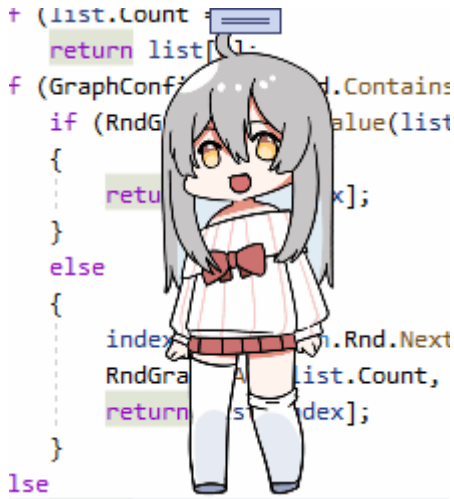
```
<summary>  
將圖片重命名并转换成 名字_序号_持续时间 :  
</summary>  
引用 | ZouJin, 11 天前 | 1 名作者, 2 项更改  
ic void Animation()  
  
Console.WriteLine("尝试加载 Steam Workshop 片的持续时间");  
string timestr = Console.ReadLine();  
if(!int.TryParse(timestr, out int time))  
{  
    time = 125;  
}  
Console.WriteLine("请输入图片位置");  
DirectoryInfo directoryInfo = new DirectoryInfo("D:\\Steam\\Workshop\\");
```

以及載入桌寵動畫（需要一點時間，請耐心等待）。

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，你的桌寵将会出现在你的屏幕上。

桌寵界面



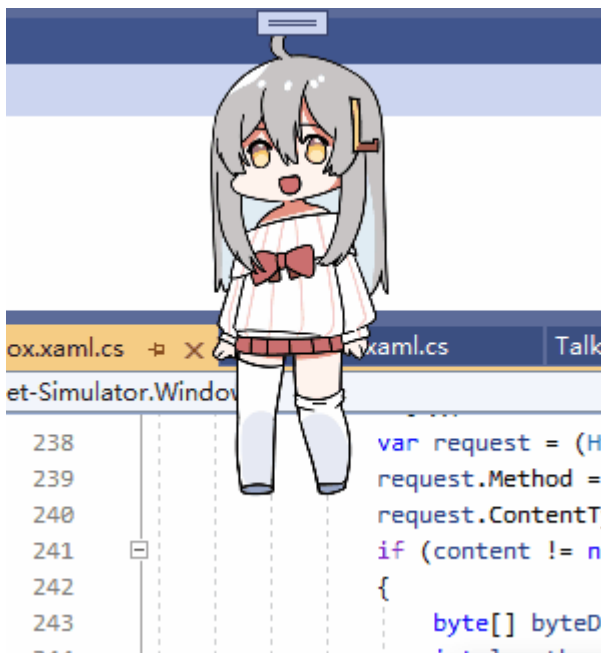
這是你的桌寵，常駐在你的桌面上。你可以與桌寵進行各種互動，也可以看桌寵在你的桌面上進行各種行動。

主視窗

同時這也是桌寵的主視窗。你可以使用滑鼠與其互動，桌寵會給予你對應的回饋。

對桌寵的一般操作都在主視窗中進行。

聊天框



如果啟用了對話功能，對桌寵點擊右鍵，聊天框將會出現在桌寵上方，你可以與桌寵進行對話。

具體設定和用法參見 [設定](#)條目中 [系統-聊天設定](#)

工具列

對桌寵點擊右鍵，可以看到桌寵下方會出現一個工具列：



工具列的條目較多，你可以根據需要查詢不同條目的詳細資料：

[投餵](#)

[面板](#)

[互動](#)

[自定](#)

[系統](#)

[線上（訪客名單）](#)

投餵

左鍵點擊後，可以看到若干個選項：

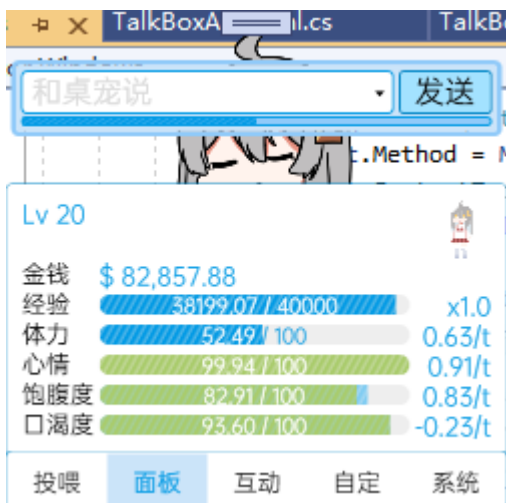
左鍵點擊不同選項後可以打開對應的「更好買」介面。你可以在該介面進行桌寵餵食、喝水等行動：



該面板具體作用參見 [操作方法](#)條目中 [投餵](#)

面板

光標移動到該欄，會彈出資料面板，你可以看到桌寵當前的狀態，包括等級、金錢、體力、心情、飽腹度和口渴度的數值。



等級代表了桌寵的成長；花費金錢可以在「更好買」介面為桌寵購入物品。

體力、心情、飽腹度和口渴度代表了桌寵的不同狀態，這些狀態影響桌寵的表現以及當前的養成。

右上角出現的小標代表你在遊玩時沒有觸發不符合遊戲設計的數值變化（如收益極高、消耗極低的工作）。

具體資訊參見 [面板](#)

點擊右上角的詳情，可以查看統計面板，記錄桌寵的相關統計資訊，也可以查看統計總結，具體資訊參見統計

互動

左鍵點擊互動，可以看到若干個選項，不同的選項可以讓桌寵進行不同的行動：



睡覺：讓你的桌寵在桌面上睡覺休息。

學習/玩耍/工作：養成的主要組成部分，養成相關資訊參見 [養成](#)

點擊任何一欄以打開工作面板：



具體用法參見 [操作方法](#)條目中 [互動](#)

自定

需要在設定面板設置，例如打開網頁，可以用來開啟網頁、開啟Steam或者輸入快捷鍵等。



具體操作方式參見設定條目中自定义

系統



左鍵點擊系統，可以看到若干個選項，你可以對桌寵進行若干設定：

退出桌寵：退出該遊戲。

照片圖庫: 桌寵的照片圖庫，具體用法參見 [養成](#)

開發控制台: 對該遊戲進行各種除錯。

操作教程: 學習如何遊玩桌寵。

回饋中心: 對該遊戲進行回饋和建議。

設定面板: 設定你的遊戲，以得到更好的體驗。

MOD設置: 如果你訂閱了MOD，將光標移動到該欄目，可以對MOD進行設定，也可以管理你已經訂閱的MOD。

具體設定和用法參見 [設定](#) 条目中 **MOD設定**

設定: 該遊戲設定豐富，具體設置及用法參見 [設定](#)

操作方法

該部分將介紹如何進行桌寵的具體操作。

互動

對於桌寵本身，您可以進行以下互動：


待機動作: 當桌寵處於閒置狀態時，桌寵會隨機觸發不同的動作。

例如：

```

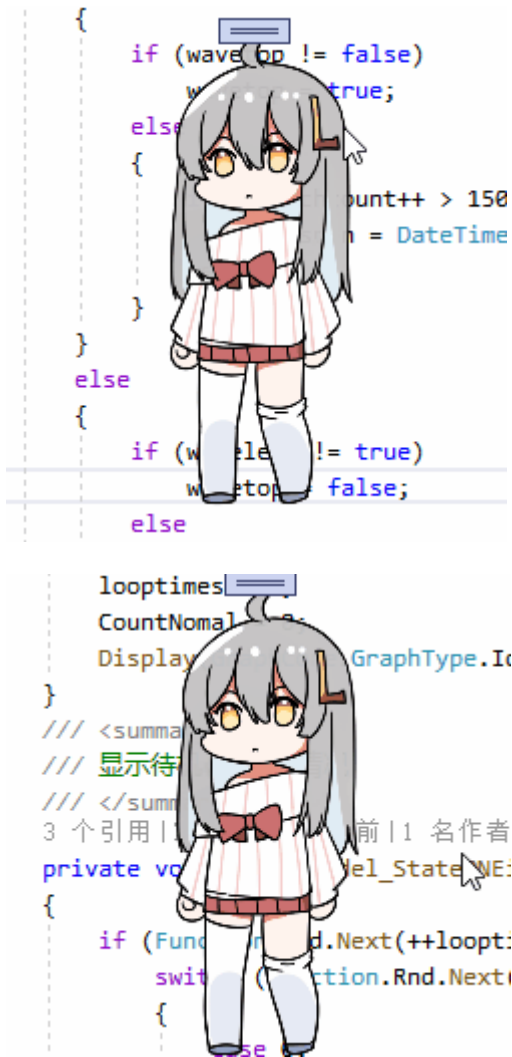
imulation()
iteLine("请输入每张图... 时间 (单位: 毫秒)");
estr = Console.Rea
ryParse(timestr,
125;
e)
e.WriteLine("请输入...");
oryInfo directoryIn... DirectoryInfo(Conso
rectoryInfo.GetFiles... with != 0)
imulationReName(time, directoryInfo);

```



不同狀態下的桌寵會觸發不同的動作，您可以從中感受樂趣。

觸碰: 您可以透過左鍵點擊或移動滑鼠，與桌寵的頭部、身體等部位互動，桌寵將觸發不同的動作



觸碰後桌寵會減少體力，並增加心情。

捏臉：長按桌寵的右側臉頰（如圖），可以捏捏桌寵的臉，同樣會觸發對應動作，且減少體力並增加心情。

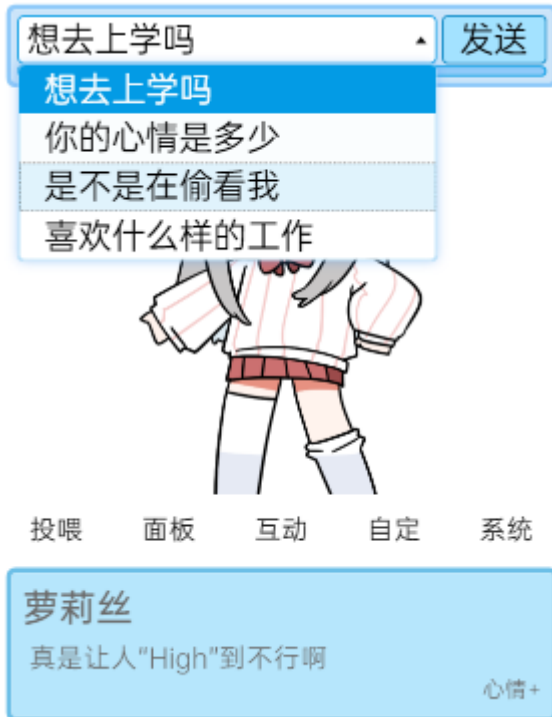


對話：桌寵的說話分為與桌寵的**對話**和桌寵自身的**說話**。

對話：右鍵點擊桌寵任意部位將彈出對話框，若選擇啟用桌寵選項式聊天功能，還會彈出對話選項。

說話：點擊桌寵除身體和頭部以外的其他部位，桌寵將對您說話，對話可能觸發特殊效果並顯示於訊息框的右下方（例如增加體力或心情）。

注意：本桌寵不包含任何音效或背景音樂。



提起&放下：若需移動桌寵位置，可按住左鍵並持續點擊上半部分一段時間，隨後桌寵將被滑鼠提起。此時按住左鍵並移動滑鼠即可拖曳桌寵至目標位置。

當您鬆開左鍵放下桌寵後，桌寵將停留於滑鼠最終指向的位置。

如需調整觸發提起操作所需的時間長度，可在設定中修改**長按間隔**，具體操作方式參見相關說明。[設定](#)部分。



移動

桌寵可能會在您的桌面上隨機移動。

```

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   LoadTouchEvent();
73
74
75 (!core.Controller.EnableFunction)
76   Core.Save.Mode = NoFunctionMOD;
77   var ig = Core.Graph.FindGraph<GraphCore>("GraphType.Startup"); Core.Save

```



桌寵共有4種移動方式：

行走：桌寵向左或向右步行移動。

爬行：桌寵向左或向右貼地爬行。

攀爬：桌寵沿螢幕或視窗邊緣向上或向下攀附移動。

飄落：桌寵從上方向左或向右緩緩飄落。

若需調整桌寵移動的邏輯規則，可於設定中修改相關參數，具體操作方式參見設定條目中 [互動](#)

跳舞：當電腦播放聲音後，桌寵會根據聲音音量的大小觸發相應的跳舞動作。

若需調整觸發跳舞的音量閾值，可於設定中修改觸發音量與高潮音量參數，具體操作方式請參閱設定條目中 [互動](#)



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%