**《秘封异闻录~The Lord of Shadow》**

**敌人模型**

**2016年1月29日版本**

**敌人Enemy**

存储在\assets\script\data\enemy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| (id) | - | 是 | id是**唯一的**，他以文件名来表示 |
| type | String | 是 | 敌人类型  有两种可能：  simple 单个敌人  group 一组的敌人 |
| **以下为type = simple 时的数据内容** | | | |
| name | String | 是 | 敌人的名字。  如果是成组的出现，将在名称后面加入编号（如妖精1，妖精2） |
| (image) | - | 是 | 敌人的图片映射在assets\images\enemy\**id**.png |
| prop | JSONObject | 是 | 敌人的属性信息 |
| aiLevel | Number | 否 | 默认为1  敌人智力程度  决定了敌人是不是傻逼  0傻逼 1正常(默认) 2聪明 3挂比 |
| action | Array | 是 | 敌人的动作 |
| resistance | JSONObject | 否 | 敌人的抗性 |
| exp | Number | 是 | 杀死所获得的经验  如果是以group的形式，则战斗后所获得的经验为组内所有敌人的exp总和。 |
| drop | Array[JsonObject] | 否 | 物品的掉落可能。  一个数组，内部的JSONObject的结构为：  {  rate:Number 0-100区间，代表掉落几率  item:Number 掉落物品的ID  } |
| **以下为type = group 时的数据内容** | | | |
| group | Array | 是 | 敌人们的编号(id)，数组形式  如：  [1,1,2]代表两个1号和一个二号敌人上场 |

抗性是一个JSONObject对象，拥有如下的属性，如果为空则默认为normal：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| sun | String | 否 | 日抗性  有如下的可能值**（下同）：**  weak – 虚弱  normal – 正常  tolerance – 忍耐  invalid – 无效  reflect – 反射  absorb - 吸收 |
| moon | String | 否 | 月抗性 |
| star | String | 否 | 星抗性 |
| metal | String | 否 | 金抗性 |
| water | String | 否 | 水抗性 |
| earth | String | 否 | 土抗性 |
| fire | String | 否 | 火抗性 |
| wood | String | 否 | 木抗性 |
| physical | String | 否 | 物理抗性 |

**敌人动作Action**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| formula | String | **是** | 一段js代码，返回布尔值，true则触发这个action  turn % 2 == 0 && self.hasBuff(3) && (self.hasBuff(5) || enemy.hasBuff(2)) && target.isMin("hp") && self.hp < 50 && target.mp == 233 |
| probability | Number | **是** | 触发这个Action的几率  0 - 100  0为永远不触发，100为100%触发，50为50%几率触发 |
| act | Spellcard | **是** | 当所有触发条件成立时，使用一个符卡。  这里指向的是符卡的ID。  注意，“普通攻击(file: 9.grd)”从程序的角度来说，也是一个符卡。 |
| remove | String | 否（如果空的则不判断） | 触发后是否删除自己这个action（  - no 不删除（默认）  - success 当触发成功后删除  - always 无论是否成功，只触发一次 |