**《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 |
| **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 |

**敌人动作Action**

所有的动作触发都是且关系的

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| turn | Number | **是** | 多少回合触发Action（至少 >= 1） |
| probability | Number | **是** | 触发这个Action的几率  0 ~ 1 (float)  0为永远不触发，1为100%触发，0.5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。 |
| prop | Array | 否（如果空的则不判断） | 存储了一个或多个属性判断，他们的关系是且关系，也就是说必须所有关系都成立才会触发。 |
| buff | Array | 否（如果空的则不判断） | 当自己身上拥有某种buff时触发。  值为数组，指向buff的ID，如：  buff:[1,2]代表拥有1**和**2号buff时触发 |
| special | String | 否（如果空的则不判断） | 存储一段javascript脚本，返回一个布尔值。  在极为特殊的时候可以使用。 |
| 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 |

**敌人动作属性ActionProp**

动作的属

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| type | String | **是** | 属性的类型。  - max 所有人中最大的值  - min 所有人中最小的值  - avg 所有人平均值  - sum 所有人总和 |
| forward | String | 是 | 指计算的指向范围。  -all 对所有单位使用的。  - enemy对我方队友使用的**（我方指enemy）**。  - hero 对敌人使用的**（敌人指hero）**。 |
| prop | JSONObject | **是** | 同其他的prop。  但有区别是，每个值前面必须加入判断符，判断符有四种  >2333 值大于2333的时候成立  <2333 小于  =2333 等于  !2333 不等于 |