**《秘封异闻录~The Lord of Shadow》**

**物品模型**

**2015年11月12日版本**

**物品模型**

游戏所有“物品(BaseItem)”均存储于“android/assets/script/data/item”下。

存储的格式为JSON

**“物品”拥有以下几种类型：**

* 道具(item)
* 装备(equipment)
* 符卡(spellcard)
* 料理(cooking)
* 任务道具(task)
* 材料(material)
* 笔记(note)

其中，道具（ITEM）是基础类型，其余均为继承道具的类型。

**所有的物品拥有以下的基础属性：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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。 |
| (icon) | - | 否 | 图标不是**显式属性**，他与ID相关联，所有道具的图标均存储“android/assets/images/icons”下，文件的命名规则是"i"+ID+".png"，如“i3.png”，道具的图标规定为200x200大小，必须为png格式的图片。道具的图标可以是空的，如果道具图片为空，则指向”i0.png”。 |
| name | String | 是 | 道具的名称。 |
| description | String | 是 | 道具的描述信息。 |
| disable | Boolean | 否 | 道具是否是可以**使用**的。 |
| throwable | Boolean | 否 | 道具是否可丢弃的。 |
| delay | Number | 否 | 使用物品后产生的延迟值 |
| type | String | 是 | 道具的类型，值有6种固定的可能，详细的参考上面。 |
| packable | Boolean | 否 | 这个道具是否是可叠加的，默认为true。 |
| buy | Number | 否 | 默认为0。  指这个道具买入需要的金钱。 |
| sell | Number | 否 | 默认为0。  指这个道具卖出得到的金钱。 |
| effect | JSONObject | 否 | 存储了物品的属性。 |

**道具ITEM模型**

**道具（item）继承了物品所有基础属性下，还拥有以下属性：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| forward | String | 否 | 默认为friend.  指代一个道具指向范围。  目前有如下几种可能：  -all 对所有单位使用的。  - friend 对我方队友使用的。  - enemy 对敌人使用的。  -self 对自己使用 |
| range | String | 否 | 默认为one.  指代一个道具的使用范围。  目前有如下几种可能：  - one 对一人使用。  - all 对全队使用。 |
| removeable | Boolean | 否 | 这个道具是否是一次性的，默认为true，也就是使用完毕后就会消失。 |
| deadable | String | 否 | 默认为no.  指这个道具是否是给“dead”状态的角色使用的。  目前有如下几种可能：   * yes 只能给死人使用的。 * no 只能给活人使用的。 * all 可以给所有人使用的。 |
| animation | Number | 否 | 默认为0（不显示动画）  指代这个物品在使用的时候，所展示的动画。  这个数字指代了android/assets/images/animation下的文件夹内容。（再议） |

**料理COOKING模型**

**料理（cooking）继承了道具（item）所有基础属性。**

**材料MATERIAL模型**

**材料（material）继承了道具（item）所有基础属性。**

**任务道具TASK模型**

**任务道具（task）继承了道具（item）所有基础属性。**

**装备EQUIPMENT模型**

**装备默认的不可叠加的！ (packable = false)**

**装备（equipment）继承了物品的所有基础属性下，还拥有以下属性：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| onlyFor | String | 否 | 指这件装备是否**只能**给某个角色穿戴。  对应角色ID |
| description2 | String | 是 | 装备的属性说明属性，用来文字声明装备的相关属性，值通常为：  “防御+1，攻击+2”  这样的。 |
| equipType | String | 是 | 装备的类型，有以下5个可能**（注意大小写）**：   * EQUIP\_SHOES 鞋子 * EQUIP\_CLOTHES 衣服 * EQUIP\_WEAPON 武器 * EQUIP\_ORNAMENT1 饰品1 * EQUIP\_ORNAMENT2 饰品2 |
| animation | Number | 否 | 默认为0（不显示动画）  指代这个装备在战斗攻击的时候，所展示的动画。  这个数字指代了android/assets/images/animation下的文件夹内容。（再议） |

**符卡SPELLCARD模型**

**符卡（spellcard）继承了物品的所有基础属性下，还拥有以下属性：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| cost | Number | 是 | 符卡消耗多少魔法值。 |
| description2 | String | 是 | 符卡的属性说明属性，用来文字声明符卡的相关属性。 |
| range | String | 否 | 默认为one.  指代一个符卡的使用范围。  目前有如下几种可能：  - one 对一人使用。  - all 对全队使用。 |
| forward | String | 否 | 默认为enemy.  指代一个符卡指向范围。  目前有如下几种可能：  -all 对所有单位使用的。  - friend 对我方队友使用的。  - enemy 对敌人使用的。  - link 对与自己连携的对象使用的。  -self 对自己使用  注意，如果敌人使用sc，那么对于敌人来说，friend等于敌人，enemy等于hero，总之这个指向是第一人称的，谁使用，谁的队友就是friend。 |
| delay | Number | 否 | 使用符卡后产生的延迟值 |
| success | Number | 否 | 默认为100.  范围为0-100，指代符卡会成功使用的几率。 |
| animation | Number | 否 | 默认为0（不显示动画）  指代这个装备在战斗攻击的时候，所展示的动画。  这个数字指代了android/assets/images/animation下的文件夹内容。（再议） |
| deadable | String | 否 | 默认为no.  指这个道具是否是给“dead”状态的角色使用的。  目前有如下几种可能：   * yes 只能给死人使用的。 * no 只能给活人使用的。 * all 可以给所有人使用的。 |

**笔记NOTE模型**

笔记是较为特殊的一种道具格式，他不可以叠加且只有唯一的，同样，不可以贩卖或丢弃。

笔记是用来记录游戏中某些剧情的，仅为简单的存储，没有effect效果。

**笔记（note）继承了物品的所有基础属性下，还拥有以下属性：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| index | Number | 是 | 笔记的序号（排序用） |
| spellcard | Number | 否 | 没有或为空则表示没有符卡。  当收集到这个笔记时，会添加个“笔记符卡”（就是普通符卡），每个hero可以佩戴一个笔记符卡。  对应的是符卡的ID。 |

**效果EFFECT模型**

**物品模型中的道具（item）和符卡（spellcard）使用时，程序均会读取其中名为effect的json对象。**

**效果（effect）存储了道具的功能。**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| prop | JSONObject | 否 | 存储了道具应用的属性（永久应用的） |
| buff | Array | 否 | 存储了道具提供的buff（或debuff） |
| use | String | 否 | 存储了一段javascript代码，用来执行极特殊的事件。 |
| wait | Boolean | 否 | 默认false  指操作是否需要等待。  如果等待，在turn变为0之前，无法进行其他动作。  一般在turn > 0 && wait == true时，代表多回合施法的动作。 |
| Filter | JSONObject | 否 | 拦截器模块，具体看下边的“filter” |

其中，prop对象拥有以下的属性：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| maxhp | JSONObject | 否 | 最大生命量 |
| mapmp | JSONObject | 否 | 最大魔法量 |
| attack | JSONObject | 否 | 攻击 |
| magicAttack | JSONObject | 否 | 魔法攻击 |
| defense | JSONObject | 否 | 防御 |
| magicDefense | JSONObject | 否 | 魔法防御 |
| speed | JSONObject | 否 | 速度 |
| hit | JSONObject | 否 | 命中率 |
| level | JSONObjectfilter | 否 | 等级 |
| exp | JSONObject | 否 | 经验值 |
| hp | JSONObject | 否 | 生命值 |
| mp | JSONObject | 否 | 魔法值 |
| critical | JSONObject | 否 | 暴击伤害 |
| criticalRate | JSONObject | 否 | 暴击率 |
| maxsc | JSONObject | 否 | 最大符卡可携带数量 |
| dead | JSONObject | 否 | 是否死亡(1=true,0=false) |
| rank | JSONObject | 否 | 被敌人攻击的评分，越高的值代表越容易被聪明的AI攻击。 |
| rankRate | JSONObject | 否 | 被敌人攻击的几率(0-100)，越高的值代表越容易被敌人攻击。 |

prop中的JSONObject存储了以下信息：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| type | String | 否 | 表示属性  如果为空，则是“无属性的”。  属性决定了克制信息。  拥有以下之一的固定选择：  sun 日属性  moon 月属性  metal 金属性  water 水属性  earth 土属性  fire 火属性  wood 木属性 |
| style | String | 是 | 攻击类型，有两种可能  physic 物理攻击  magic 膜法攻击 |
| formula | String | **是** | 伤害算法  这是一段js脚本。  TODO |
| formulaType | String | **否** | 默认positive。  数值正负数的类型。  有两种可能：  positive:返回正数（减少属性）  negative:返回负数（增加属性）  这个选项保护了数值的溢出。  以攻击的公式为例，攻击的公式为：  敌人的血量 减少 （我的攻击力 – 敌人的防御力）。  但这个公式会有漏洞，也就是如果敌人的防御力大于我的攻击力，那么我的攻击不但不会掉血，反而会给敌人加血233，所以必须用formulaType来声明公式是类型是positive还是negative，这样程序会做相应的数值溢出处理而不是加血。 |
| floatRate | String | 否 | 数值浮动。  可以为数值或者百分比，如：  数值如：5  百分比如：5%  决定数值结果的浮动值，如5%，则在计算结果上取区间 result\*-5% ~ result\*5% 的值 |

Buff对象是一个数组对象，他存储了一个或多个buff信息，格式如下。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| type | String | 是 | 默认为“add”。  表示是增加buff还是移除buff（不是buff和debuff）。  有以下几种可能：   * add 增加buff。 * remove 移除buff。 |
| buff | Number | 是 | 指向buff模型的id。 |
| Turn | Number | 否 | 表示回合数  最小值是1，代表下一回合后buff消失  -1代表直到战斗结束buff才消失 |

**buff模型**

buff存储于游戏文件夹“android/assets/script/data/buff”下。

buff对象拥有以下属性：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| (id) | - | 是 | id是唯一的，以文件名表示。 |
| (icon) | - | 是 | icon指向于android/assets/images/icons下，以 “b”+ id +”.png”命名，buff的图标为30x30大小的png文件。  如果图标缺失，默认指向于b0.png。 |
| name | String | 是 | buff的名称。 |
| description | String | 是 | buff的描述。 |
| type | String | 是 | 默认为“buff”。  {buff , debuff}  表示buff类型。  注意的是，无论buff还是debuff，程序里是相同理解的，他只是一个描述。  （也就是说你可以新增一个“buff”,然后hp-10，或者新增一个hp+450的“debuff”，程序并不会进行差异对待。） |
| prop | JSONObject | 是 | 表示这个buff的效果。  **与“效果”模型里的prop相同。** |
| Filter | JSONObject | 是 | **拦截器模块** |

**filter 拦截器**

Filter 作为拦截器， 其目的是制作出更多灵活的装备、道具或符卡，他通过在战斗某些场景下触发拦截，并执行自定义的js脚本来达到目的。

返回模型为{msg: String, flag: boolean, remove: boolean} 其中msg为输出文字，flag为是否拦截，remove为是否删除自身

目前filter拥有以下的可能：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| onTurnBegin | String | 否 | 当到自己的回合时触发，flag为false时拦截本次事件，其中额外返回showSpellcardMenu表示是否允许绘制符卡按钮 |
| onDamage | String | 否 | 当自己受到伤害时触发，flag为是否命中，额外返回formula::number为拦截后的伤害 |
| onAttack | String | 否 | 当即将给予敌人伤害时触发，flag为是否命中，额外返回formula::number为拦截后的伤害，额外返回target::target不为空时则交换攻击目标 |
| onRemove | String | 否 | 当buff移除时触发 |
| onSelect | String | 否 | 直接返回布尔，表示是否能被选取（用来模拟“流放”） |