**《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)

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。 |
| 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。 |
| 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。  目前程序的架构是，他引用且反射了相应Hero的Hero.class.getName()。  目前Hero ClassName已确定的有（注意大小写）：  Arisu 结成有栖  Flandre 芙兰  Marisa 魔理沙  Reimu 灵梦  Yuuka 幽香 |
| 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。  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。 |
| trigger | Boolean | 否 | 默认为false  技能是否为 |
| 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。 |

**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。 |
| … | - | - | (待续) |

其中，prop对象拥有以下的属性：

注意的是**，prop的值目前使用字符串进行存储。**

每个prop的值里有四条信息：

攻击目标#攻击属性#攻击类型#穿透防御#攻击伤害(或攻击伤害%)

攻击目标指受影响的属性，一般都是hp，也就是敌人的hp会受到伤害，其他的请看下面prop的表的名称

攻击属性代表攻击所产生的属性，将与敌人的抗性产生关系（名称详见“敌人.docx”里的effect的resistance），**如果攻击是无属性的，则是空白值**。

攻击类型有 p(物理) 和 m(魔法) 之分

穿透防御是数值(0 - 100)，0代表完全计算防御，100代表完全穿透防御。

比如:

hp#p#40#50% 无属性的，物理攻击的，穿透40%防御的，对方减少自己攻击力50%的血量

hp#earth#m#0#20 土属性的，魔法攻击的，不穿透防御的，20点攻击，对方减少20点的血量

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| maxhp | String | 否 | 最大生命量 |
| mapmp | String | 否 | 最大魔法量 |
| attack | String | 否 | 攻击 |
| magicAttack | String | 否 | 魔法攻击 |
| defense | String | 否 | 防御 |
| magicDefense | String | 否 | 魔法防御 |
| speed | String | 否 | 速度 |
| hit | String | 否 | 命中率 |
| level | String | 否 | 等级 |
| exp | String | 否 | 经验值 |
| hp | String | 否 | 生命值 |
| mp | String | 否 | 魔法值 |
| maxsc | String | 否 | 最大符卡可携带数量 |
| dead | String | 否 | 是否死亡(1=true,0=false) |

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。 |

**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。（有#的） |
| Turn | Number | 是 | 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。 |