**《秘封异闻录~The Lord of Shadow》**

**连携&社群模型**

**2015年11月12日版本**

**连携**

游戏中，每个角色都拥有一个“社群”对象，它用来存储社群以及连携的相关属性。

主角的社群为“主角社群（常量，不可编辑）”，其他所有可以战斗的角色，均拥有1个社群对象。

两个不同的社群之间，可以进行 *连携* 操作。

两个社群连携后，两名连携者均将获得1-5个技能。

在默认情况下，主角社群（结成有栖）与任意一个社群进行连携，都会获得被连携社群当前等级所能获得的所有技能。

而两个非主角的社群进行连携，默认只会获得最基本的1个技能（追击）。

非主角之间连携除非特殊情况（special），否则仅仅能得到1个技能。

战斗中：

连携为**自动触发**的。

**社群模型**

社群的文件存储在 android/assets/script/data/association文件夹下，以.grd文件保存。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 |
| name | String | 是 | 名称 |
| favor | Number | 是 | 初始好感度（0-100） |
| skill | Array | 是 | 社群的技能。  **数组。**  存储一个或多个技能**的ID**。 |
| level | Number | 是 | 初始等级（1-10） |

**社群技能模型**

社群技能保存在社群文件夹下的skill文件夹下。

社群技能是一个JSONObject，它拥有以下的属性：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **属性类型** | **必要的** | **描述** |
| level | Number | 是 | 等级限制。  社群等级大于等于此数值时，本技能才可以被连携出来。 |
| spellcard | Number | 是 | 指向符卡的ID（spellcard）。 |
| special | Array | 否 | 数组元素。  指向一个或者多个社群的ID，表明当前技能可以在非主角状态下连携。 |
| Trigger | String | 是 | Js脚本。  每次战斗时遍历这个脚本返回的布尔值来决定是否触发这个技能。  TODO 可以用json么？ |