**技能或物品**

cid: CID

如果本项描述的是技能 此值等于卷轴的CID；

如果本项描述的是物品 此值等于物品的CID；

name: 名字

content: 描述

className: 图标名

target: 目标

可选1：敌方；2：友方；3：自己；

如果此值为3 则施放此技能时无需选择目标

range: 范围

可选1：近战；2：远程；

此值只在目标是敌方时有效 其他情况下皆填成2即可

area: 作用区域

可选1：单体；2：横排；3：纵列；4：十字；5：全体；

如果此值为5 则施放此技能时无需选择目标

resist：抵抗几率

值域范围 0-100 间的整数

如果此值不为零 表示此技能有固定几率出现MISS

dodgeAccept：闪避使用率

值域范围 0-100 间的整数

如果此值不为零 表示使用目标一定比例的闪避值来对本技能进行闪避计算

目标的闪避值越高 本技能MISS的可能性越大

注：本值不能和resist共存 两者必有一者为0 如果resist不为0

程序会默认dodgeAccept为0；

resist使用固定的MISS几率 适合法术型技能；

dodgeAccept使用动态的MISS几率 适合物理型技能；

critAccept：暴击使用率

值域范围 0-100 间的整数

如果此值不为零 表示使用发起者一定比例的暴击值来对本技能进行暴击计算

发起者暴击值越高 本技能暴击的可能性越大

needMp：消耗法力

如果本项描述的是物品 此值一般为0

effectList：产生的效果

此值是一个列表 可加入多个效果

例如 毒箭可以造成一个瞬间伤害效果和一个持续性伤害效果

效果的具体信息详见“效果”章节

displayScript：表现脚本

详见“表现脚本”章节

aiScript：AI脚本

详见“AI脚本”章节

**效果**

type：类型

可选

2：瞬间改变目标的生命

3：瞬间改变目标的法力

4：给目标增加一个持续性状态 每回合改变目标的生命

5：给目标增加一个持续性状态 每回合改变目标的法力

6：给目标增加一个持续性状态 改变目标的物理攻击力

7：给目标增加一个持续性状态 改变目标的物理防御力

8：给目标增加一个持续性状态 改变目标的魔法攻击力

9：给目标增加一个持续性状态 改变目标的魔法防御力

10：给目标增加一个持续性状态 改变目标的闪躲值

11：给目标增加一个持续性状态 改变目标的暴击值

12：给目标增加一个持续性状态 使目标无法行动

15：消除目标身上所有正面或负面的持续性状态

18：消除目标身上正面或负面的持续性改变生命的状态

19：消除目标身上正面或负面的持续性改变法力的状态

20：消除目标身上正面或负面的改变物理攻击力的状态

21：消除目标身上正面或负面的改变物理防御力的状态

22：消除目标身上正面或负面的改变魔法攻击力的状态

23：消除目标身上正面或负面的改变魔法防御力的状态

24：消除目标身上正面或负面的改变闪躲值的状态

25：消除目标身上正面或负面的改变暴击值的状态

26：消除目标身上无法行动的状态

30：复活死亡的目标

100: 给主角加sp值

101: 给目标增加经验值

102: 增加一次援助技能次数

value：作用值 根据type和isAbs的值的不同 有不同的含义

isAbs：作用值是否绝对值 0表示否 1表示是

duration：持续性状态的持续回合 仅在需要时使用

value、isAbs和duration的使用方法

type = 2且isAbs = 0且value > 0时 表示恢复目标最大生命值value比例的生命

例如：type=2,isAbs=0,value=0.1 表示恢复目标最大生命值10%的生命

type = 2且isAbs = 0且value < 0时 表示减少目标最大生命值value比例的生命

例如：type=2,isAbs=0,value=-0.3 表示扣除目标最大生命值30%的生命

type = 2且isAbs = 1且value> 0时 表示恢复目标value生命

例如：type=2,isAbs=1,value=30 表示恢复目标30点生命

type = 2且isAbs = 1且value<0时 表示减少目标value生命

例如：type=2,isAbs=1,value=-50 表示扣除目标50点生命

type = 3 且isAbs = 0且value>0时 表示恢复目标最大法力值value比例的法力

例如：type=3,isAbs=0,value=0.25 表示恢复目标最大法力值25%的法力

type = 3 且isAbs = 0且value<0时 表示减少目标最大法力值value比例的法力

例如：type=3,isAbs=0,value=-0.6 表示减少目标最大法力值60%的法力

type = 3 且isAbs = 1且value>0时 表示恢复目标value法力

例如：type=3,isAbs=1,value=65 表示恢复目标65点法力

type = 3 且isAbs = 1且value<0时 表示减少目标value法力

例如：type=3,isAbs=1,value=-73 表示扣除目标73点法力

type = 4 且isAbs = 0且value>0时 表示给目标增加一个状态 每回合恢复目标最大生命值value比例的生命 持续duration回合

例如：type=4,isAbs=0,value=0.05,duration=3 表示给目标增加一个状态 每回合恢复目标5%的生命 持续3回合

type = 4且isAbs = 0 且value<0时 表示给目标增加一个状态 每回合扣除目标最大生命值value比例的生命 持续duration回合

例如：type=4,isAbs=0,value=-0.1,duration=5 表示给目标增加一个状态 每回合扣除目标10%的生命 持续5回合

type = 4且isAbs = 1且value>0时 表示给目标增加一个状态 每回合恢复目标value点生命 持续duration回合

例如：type=4,isAbs=1,value=120,duration=4 表示给目标增加一个状态 每回合恢复目标120点生命 持续4回合

type = 4且isAbs=1且value<0时 表示给目标增加一个状态 每回合扣除目标value点生命 持续duration回合

例如：type=4,isAbs=1,value=-70,duration=2 表示给目标增加一个状态 每回合扣除目标70点生命 持续2回合

type = 5 同上

type = 6且isAbs = 0且value>0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力增加value比例 持续duration回合

例如：type=6,isAbs=0,value=0.2,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力增加20% 持续3回合

type = 6且isAbs = 0且value<0时 表示给目标增加一个状态 使用目标的物理攻击力降低value比例 持续duration回合

例如：type=6,isAbs=0,value=-0.3,duration=4 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力减少30% 持续4回合

type = 6 且 isAbs = 1且value>0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力增加value点 持续duration回合

例如：type=6,isAbs=1,value=28,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力增加28点 持续3回合

type = 6 且 isAbs = 1且value<0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力减少value点 持续duration回合

例如：type=6,isAbs=1,value=28,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理攻击力减少28点 持续3回合

type = 7且isAbs = 0且value>0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力增加value比例 持续duration回合

例如：type=7,isAbs=0,value=0.2,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力增加20% 持续3回合

type = 7且isAbs = 0且value<0时 表示给目标增加一个状态 使用目标的物理防御力降低value比例 持续duration回合

例如：type=7,isAbs=0,value=-0.3,duration=4 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力减少30% 持续4回合

type = 7 且 isAbs = 1且value>0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力增加value点 持续duration回合

例如：type=7,isAbs=1,value=28,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力增加28点 持续3回合

type = 7 且 isAbs = 1且value<0时 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力减少value点 持续duration回合

例如：type=7,isAbs=1,value=28,duration=3 表示给目标增加一个状态 使目标的物理防御力减少28点 持续3回合

type = 8、9、10、11同上

type = 12时 表示给目标增加一个状态 使目标无法行动 持续duration回合

statusProp：状态属性

可选 1：正面状态 2：负面状态

如果当前效果是“增加一个持续性状态” 则需要设置此值 表示这个状态对受法者是有益还是有害

如果当前效果是“移除一个持续性状态”同样需要设置此值 表示所要移除的是对受法者有益还是有害的状态

例如 某友方目标身上有一个持续性恢复效果和一个中毒效果（持续性减血效果） 对于“解毒术” 设置其statusProp=2 则只会消除目标身上的中毒效果 而不会消除恢复效果

isPhysic：是否是物理攻击

可选 0：否 1：是

只有在本效果为减少目标生命的效果时才需填写此项

用于使用目标的物理或魔法防御力对发起者的伤害进行削减

填写方法：

effectList:{“type”:2,”value”:20,”isAbs”:1,”duration”:0,”statusProp”:0,”isPhysic”:1}

value 默认为0 如果用不到可省略此项

isAbs默认为0如果用不到或实际值为0 可省略此项

duration默认为0 如果用不到 可省略此项

statusProp 默认为0 如果用不到 可省略此项

isPhysic默认为0 如果用不到或实际值为0 可省略此项

**表现脚本**

表现脚本的内容是一个数组 数组中的元素被称为动画 也可以将数个动画编为一组作为一个脚本元素 程序会顺序播放数组中的每个元素 一个播完后再播下一个 如果某元素包含数个动画 则这些动画会被同时播放 直到每一个都播完后 此元素才算播完

例如：某脚本为 [动画1, 动画2, [动画3, 动画4, 动画5], 动画6]

则本脚本的播放流程为 先播放动画1待其结束播放动画2 待2结束同时播放动画3、4、5 待三者都结束播放动画6 待6结束 整个脚本播放完毕

动画可以支持许多功能 以下是动画的各种功能及参数详解

角色动画：指定发起者或目标播放某段动画

写法：[1,pos,label,delay,times,stopAtLabelEnd] 后三位可省

参数：

pos：指定角色 可选 1：发起者；2：目标；

label：指定角色要播放的动画标签 详见各角色的fla文件

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

times：播放次数 如果希望循环播放 需将此值设为0 默认为1

stopAtLabelEnd：如果times不等于0 当动画播完后如果stopAtLabelEnd等于1

则角色将停止在最后一帧 如果等于0 则角色将自动返回”wait”状态 默认为0

例子：

[1,1,”attack”] 发起者播放”attack”动画 没有延迟 播放一次 播完后回到”wait”状态

[1,2,”hit”] 目标播放”hit”动画 没有延迟 播放一次 播完后回到”wait”状态

角色移动：发起者移动到目标

写法:：[2]

角色跳回：发起者跳回自己的位置

写法：[3]

叠加动画：在发起者或目标身上或是场景内叠加一个动画

写法：[4,pos,className,delay,times] 后两位可省

参数：

pos：指定是在哪里叠 可选1：发起者；2：目标；3：场景里；

className：叠加动画的素材名

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

times：播放的次数 默认为1

例子：

[4,2,”baozha”] 在目标身上叠加“爆炸”动画 没有延迟 播放一次

底部动画：在发起者或目标身下或是场景里垫一个动画

与叠加动画的区别在于此动画位于角色下层 无法遮住角色 角色可能部分遮住此动画

写法：[5,pos,className,delay,times] 后两位可省

参数：参照“叠加动画”

物品飞行：在发起者处创建一个ICON 并另其飞向目标 可用于投掷物品、火球等场合

写法：[6,className,jump,delay] 后两位可省

參数：

className：ICON的素材名

jump：可选 0：以直线方式飞过去；1：以抛物线的方式飞过去；默认为0

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

例子：

[6,”rock”,1] 从发起者身上以抛物线方式飞一个”rock” ICON到目标身上

飘字动画：飘字

写法：[8,pos,font,percent,piaoMp,delay] 后两位可省

参数：

pos：要在谁身上飘字 可选 1：发起者；2：目标；

font：字体 可选 “red”：红色抛物线型飘字；”green”：绿色直线型飘字

percent：要飘的量的百分比 默认为1

piaoMp：是否要飘MP，不飘MP就飘HP ，默认为0 即否

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

例子：

[8,2,”red”,0.2] 在目标身上飘红字 数值为此次伤害的20%

添加滤镜：将人物变红、变绿或变灰

写法：[9,pos,filterType,delay] 后一位可省

参数：

pos：要在谁身上叠加滤镜 可选1：发起者；2：目标；

filterType：滤镜类型 可选 201：灰色滤镜；202：红色滤镜；203：绿色滤镜；

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

例子：

[9,2,203] 在目标身上叠一个绿色滤镜 使其变绿（中毒）

移除动画：移除人物身上已有的叠加动画或底部动画

写法：[21,pos,className,delay] 后一位可省

参数：

pos：要移除谁身上的动画 可选1：发起者；2：目标；

className：要移除的动画的素材名

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

例子：

[21,2,”shield”] 移除目标身上的”shield”叠加动画（可用于驱散法术）

移除滤镜：移除人物身上已有的滤镜

写法：[22,pos,filterType,delay] 后一位可省

参数：

pos：要移除谁身上的动画 可选1：发起者；2：目标；

filterType：滤镜类型 可选 201：灰色滤镜；202：红色滤镜；203：绿色滤镜；

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

例子：

[22,2,203] 移除目标身上的绿色滤镜（可用于解毒术）

震动：震动人物或场景

写法：[10,pos,shockTime,delay] 后一位可省

参数：

pos：要震动谁 可选1：发起者；2：目标；3：场景；

shockTime：震动时间 单位：毫秒

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

播放音效：

写法：[11,className,delay] 后一位可省

参数：

className：音效名

delay：本动画需要延迟多长时间播放 单位：毫秒 默认为0 表示不延迟

另外 可以在数组的前方加入修饰词”miss”或”ignoreWhenMiss”

“miss”表示此动画只有在技能MISS时会执行

例如：[“miss”,1,2,”miss”] 如果技能MISS 目标播放躲闪动画

“ignoreWhenMiss”表示技能MISS时忽略此动画

例如：["ignoreWhenMiss",1,2,"hit"] 如果技能没有MISS 目标播放挨打动画

通常以上两项应该都写上 以设定技能在MISS或不MISS的情况下分别有什么样的表现

完整的例子：

[

[4,1,"effect.1.juqi1"],

[2],

[1,1,"qianglizhan"],

[

["ignoreWhenMiss",1,2,"hit"],

["miss",1,2,"miss"],

[8,2,"red"]

],

[3]

]

解析：

[4,1,"effect.1.juqi1"]：发起者叠加”effect.1.juqi1”动画 即一级聚气动画

[2]：接着 发起者跑向目标

[1,1,"qianglizhan"]：接着 发起者播放”qianglizhan”动画 强力斩动画

接下来的三个动作都在同一个数组内 表示三者是同时执行的

["ignoreWhenMiss",1,2,"hit"]：如果没有MISS，目标播放挨打动画

["miss",1,2,"miss"]：如果MISS了 目标播放躲闪动画

[8,2,"red"]：目标身上飘红字

以上动画组都播完后 播放[3] 即主角跳回

**AI脚本**

AI脚本由一个个AIScriptVo组成，每个AIScriptVo由三部分组成：条件、动作和目标。程序在运行时先检测第一个AIScriptVo的条件 如果符合就执行其动作，如果不符合就检测下一个AIScriptVo的条件，以此类推。如果所有的AIScriptVo的条件都没有达成，则角色会防守一下。目标并不是必须的，部分动作会需要目标，如果当前动作需要目标则必须填目标。

条件：条件可以有多条 一般一条就够了。条件的种类分为 角色条件(2)和站位条件(3)

角色条件是指 检测场景内是否有符合某种特定条件的角色。

具体可检测角色的阵营、职业、血量以及是否含有特定状态。这些条件可并存。

例如 检测战场上是否有血少于20%并且中了毒的敌方弓手角色

阵营 字段：”type” 可选 1：自己；2：友方；3：敌方；

职业 字段：”profession” 可选 1：战士；2：弓手；3：法师；

血量 有两个字段 可以择其一填写

字段：”hpMoreThan” HP是否多于多少 如果是一个0-1的小数 表示百分比

字段：”hpLessThan” HP是否少于多少 如果是一个0-1的小数 表示百分比

状态 一个数组 其中元素为数组 格式为[有/无,效果类型,正面或负面] 即[1/0,4/5/6...,1/2]

例子：

"conditions":[

{"type":2,"role":{"type":3}}

]

整个条件组中有一个AIScriptVo；”type”:2 表示这是一个角色条件

既然是角色条件就要指定角色信息 即后面的字段 “role”:{“type”:3} 所表达的内容 其中“type”:3表示该角色需为一个敌方角色 整个条件的含义就是 检测战场上是否有活着的敌方角色

如果将"role":{"type":3} 改成 "role":{"type":3,”profesion”:2,”hpLessThan”:0.2} 即检测战场上是否有血少于20%的敌方弓手角色

站位条件是指 检测场景内敌方或我方角色是否站成某种阵型

需指定 阵营、形状和人数阀值这三个参数

阵营 可选 1：敌方；2：己方

形状 可选 2：行；3：列；4：十字；5：全体；

人数阀值 指指定的形状内站满多少人 本条件就算成立 例如十字形站位如果站满需要5个人 实际情况中任何阵营都很少会同时出现5个人 更别提5个人还要站成十字型 所以可将此值设为3 表示任意三个人站在十字形状内 本条件就算成立 这三个人可以站成排、列、或是L形 都可以使本条件成立 同理 如果形状选择行 阀值设为2 表示任意两人站在一行内本条件就算成立 对于任何一种站位 如果阀值设为1 都可以使其成立 所以一般情况下不要将阀值设为1

站位条件的写法不同于角色条件 为了节省空间 三值都写在一个数组里 格式为 [阵营,形状,人数阀值] 例如：[1,2,2] 表示检测敌方是否有两人站在同一行内 如果有就会执行动作 动作可能是一个横排攻击技能

动作：指条件在检测成立后 角色所要执行的动作 填写**"action":{"type":3}**即可

目标：如果所选的动作需要指定目标 则需填写此项 目标同样分为角色或站位两种

两者不可并存 具体取决于“动作”所需要的目标类型

一般情况下 一个AIScriptVo中条件和目标是对等的 例如检测场景内有没血少于20%的敌方角色 有的话就对他使用某某技能 这里面条件和目标都是这个”血少于20%的敌方角色”

因此如果已经填写了条件并且要指定一个同样的目标 则可以直接链接到条件所指定的内容

填写方法：

角色："target":{ "role": { "roleInCondition":0 }}

“role”表示这是一个角色目标 使用”roleInCondition”字段将目标链接到条件中

站位：”target”:{“formation”:0}

“formation”表示这是一个站位目标 直接填写0将之链接到条件中

当然 也可以不将之链接到条件中 另行填写和条件不一样的内容 填写方法同条件

完整例子：

{

"conditions":[

{"type":2,"role":{"type":2,"statusList":[[0,7,1]]}}

],

"action":{"type":3},

"target":{"role":{"roleInCondition":0}}

}

解析：

如果战场内有友方角色没有改变物防的正面效果 则对该角色使用当前技能