# 怪物

目录

[怪物 1](#_Toc493243583)

[1. 怪物个性 1](#_Toc493243584)

[1.1. 怪物类型 1](#_Toc493243585)

[1.2. 属性系数 1](#_Toc493243586)

[1.3. 普通怪技能 1](#_Toc493243587)

[1.4. 怪物AI 2](#_Toc493243588)

[2. 怪物模板属性 2](#_Toc493243589)

[3. AI 2](#_Toc493243590)

[3.1. 警戒范围 2](#_Toc493243593)

[3.2. 声音 2](#_Toc493243594)

[3.3. 危险等级 3](#_Toc493243595)

## 怪物个性

每个怪物是由其个性数据与模板数据综合得到最终属性。

### 怪物类型

* monsterType，MonsterType类型枚举参数。
* 表示该怪物属于哪一种类型，怪物类型通常用作其他功能的判断（比如技能）。

### 属性系数

* propertys，float二维数组。
* 第一维长度为4，表示4种强度的怪物。
* 第二维是每个属性缩放值，顺序是m\_mhp，m\_speed，m\_melee，m\_laser，m\_cartridge。
* 每一个系数与对应的模板属性相乘得到怪物“最终属性”，“最终属性”可以受到状态等其他外部元素得到增强/削弱。

### 普通怪技能

* skill\_normal，string三维数组。
* 该外貌怪物在普通怪物形态（强度1）拥有的技能。
* 虽然是个三维数组，但其实也只是用来描述技能格式。
* 第一维度的长度等于该怪物有几个技能。
* 第二维两个元素，第一个元素描述技能ID，第二个描述所需要的参数。
* 具体格式如下：

**[技能ID1\_技能类型:冷却\_初始|技能ID2\_技能类型:冷却\_初始]**

其中，技能类型：active主动，summon召唤

### 怪物AI

* ai，ulong类型，关联的一个ai配置表的id。

## 怪物模板属性

用来（按等级）确定怪物最终属性。

## AI

叫了一个高大上的词，其实只是对怪物一些通用行为描述。

这部分内容我在之前一个项目中是放到被动技能的，但后来发现重复度太高，而且每个怪物都需要这样一个技能？？所以单独把这部分内容拿出来了。



### 警戒范围

* warning，int类型。
* 怪物并不一定非要等到玩家踩脸才会翻开，玩家与怪物的距离小于等级该值时，怪物就会翻开。为0时候，就需要玩家踩脸才会翻开。
* 注意翻开后的怪物，是否要锁定周围的格子，要符合“邻接锁定原则”。

### 声音

* noise，int数组，只有2个元素。
* 怪物翻开，死亡时，可以发出声音惊醒其他改为，这里两个值对应翻开与死亡时声音的距离。

### 危险等级

* dangerous\_levels，DangerousLevels枚举类型。
* 怪物并不是在翻开后，就一定会对玩家进行远程攻击。

