

战斗策略自定义

战斗策略部分就没方案自定义复杂了。

教程

还是直接看实例吧。

实例一：龙宫城 BOSS 策略

```
"FB_LGC_BOSS": {
  "name": "龙宫城 BOSS 策略",
  "type": 3,
  "actions": [
    {
      "CHARACTER_1": "SKILL_3",
      "CHARACTER_2": "SKILL_CHANGE_1",
      "CHARACTER_3": "SKILL_1"
    },
    {
      "CHARACTER_1": "SKILL_1",
      "CHARACTER_2": "SKILL_3",
    }, {}, {}, {}
  ]
}
```

战斗策略也是以键值对形式存在，唯一的区别在于 type 和 actions。

type 取值

可选值 [0 | 1 | 2 | 3 | 4]。

0 表示通用策略，会被分类到所有的策略选框中，1 表示道中策略，2 表示 FEAR 策略，3 表示 BOSS 策略，4 表示私有策略。

actions 配置每个回合的行动

`actions` 是一个数组。数组的元素（元素则是行动对象）表示每个回合的行动。

每个回合内通过一个 key-val 来指定某个角色的行动。

- key 使用 `CHARACTER_` 前缀表示第几个角色；
- val 使用 `SKILL_` 前缀表示第几个技能，使用 `SKILL_CHANGE_` 前缀表示交换第几个角色。
- 空对象（如倒数第三行的 `{}`，这里有三个，表示重复三个回合上一个动作，五个回合战斗还没结束则从第一个动作重新开始执行）在开启战斗记忆时，表示重复上轮操作，未开启是表示执行普通攻击操作。

如果开启了战斗记忆功能的话，不需要在每个回合重设指令，如果未开启的话，则需要每个回合设置技能指令。

