### 敌人系统

**●敌人分类：**

敌人分为普通，精英和BOSS三种。

主线关卡中敌人的生命值，随着主线关卡推进而提升。

活动关卡中敌人的生命值，随主角当前战斗力而变化。

**●敌人图鉴：**

玩家在战斗击败过的敌人会记录到敌人图鉴中，在图鉴中可查看敌人的各种信息，未击败过的敌人在图鉴中用“？”图片表示。

敌人图鉴数量解锁10个，20个，30个……时，会给予玩家钻石作为奖励。

**●通用敌人功能：**

具有独立的模型，并且有移动动作，攻击动作和死亡动作。

敌人根据攻击方式分为以下两种AI——

近战——移动速度较快，会主动向玩家所在位置移动，靠近后发动攻击。

远程——移动速度普通，会在远处向玩家发动攻击，攻击方式根据敌人种类不同而改变，如发射子弹，投掷炸弹，光线攻击等攻击方式。

**小体型的普通敌人**

普通敌人体型小，行动模式单一，是每个关卡中出现数量最多的敌人。

普通敌人被击杀后会固定掉落一定数量的金币，较低的机率掉落各种消耗品和材料道具，极低的机率掉落白色品质的装备。

**大体型的精英怪物**

精英敌人在新手关卡之后的关卡中随机出现，其体型大于普通敌人，脚下会有光环来提示玩家注意，其生命值数倍于普通敌人。

精英敌人会提升身边一定范围内普通敌人的移动速度。

精英敌人被击杀后会掉落大量金币，必定掉落消耗品，高机率掉落材料道具，低级率掉落白色~绿色品质的装备。

**巨大体型的BOSS怪物**

BOSS在剧情BOSS关卡or挑战模式中的整10层数出现，都是特大体型的敌人，生命值大幅度高于精英敌人。

BOSS敌人有至少3种攻击方式，2种普通攻击和1种特殊攻击。

BOSS敌人有移动动作，3种攻击动作和死亡动作。

BOSS敌人被击杀后会掉落大量金币、较高机率掉落白色~蓝色品质的装备，且有较低的机率掉落少量钻石。

**●敌人掉落物品类型说明**

金币：所有敌人被击杀时都会掉落一定数量的金币，金币可以用来升级装备，升级技能，购买商品；金币不会直接掉落在场景中，而是在关卡结束后统一结算。

消耗品：血瓶，能量药剂，无敌药水，炸弹等即时产生效果的道具。

材料：分为装备材料和基地材料两种，分别在装备系统和基地系统中使用。

装备：主角使用的各种装备，三种类型的敌人皆会掉落（掉落机率从低到高），关卡结束后统一结算获取。

钻石：高级货币，击杀BOSS敌人后有较低的机率掉落，掉落数量为3~6个。

**●敌人数据规则**

关卡中出现的敌人种类，敌人数量和BOSS出现条件，通过关卡数据表进行配置。

敌人的详细属性，如移动速度，生命值，掉落物品机率等数据，通过敌人数据表进行配置。

#### AI效果描述：

1 默认普通的怪物AI：出生后向目标移动，到达普通攻击技能的攻击范围后，进行攻击；移动速度为最小移动速度和最大移动速度之间的随机；

2 等待怪物AI：出生后在原地等待，间隔5秒，近距离随机移动一次，如果轮空则继续等待；当玩家靠近警戒距离8米范围时，转入攻击模式，直到死亡；

3 盾怪AI：出生后向目标移动，到达玩家距离6米开盾，盾的血量为怪物血量，玩家可攻击盾牌，当盾牌血量被消耗完，盾牌消失，受伤才是怪物的血量；盾牌有阻挡玩家穿过的效果；

4 狗怪AI：出生后向目标移动，到达玩家距离6米，以最大速度2倍开始冲向玩家；

进入技能攻击范围立即释放攻击技能；类似的有老鼠，蓝色裤子丧尸，蛇，寄生体；

5 预警AI：出生后向目标移动，到达怪物远程技能攻击的范围后，开始对玩家进行瞄准准备，时长3秒，作标准动作，时间到进行技能释放；大部分Boss，有枪械的怪物；

6 行走AI：转为金币活动制作，没有攻击，只朝向目标点行走；

7 金币白胖子AI：出生后超目标对象行走，到达5米范围停止，开始逃跑，向自己出生点逃跑；超出10米范围，继续向目标对象行走；如果追到出生点，则不再移动；

8 死亡后召唤功能：配置在怪物表中的死亡召唤，0为默认不召唤；1 为召唤对应的小怪和数量；2为死后召唤可伤害地物，例如毒液陷阱等；

（另外：英雄场景内根据对话后跟随玩家和不跟随站桩打怪，这个是属于英雄AI部分，可配置）