# 角色配置文件说明

角色ID：角色ID编号

角色名称：角色名称索引（索引文件：text.txt）

角色类型：角色类型索引（索引文件：text.txt）

角色描述：角色描述索引（索引文件：text.txt）

角色大小：角色在游戏中的大小，需要2个参数（第一个参数代表角色的宽，第二个参数代表角色的高）

角色成长率：需要1个参数

角色血量：需要1个参数（角色血量的值）

角色的物理攻击力：需要2个参数，-1代表不起作用（第一个参数表示角色攻击力最小值，第二个参数表示角色攻击里的最大值）

角色的魔法攻击力：需要2个参数，-1代表不起作用（第一个参数表示角色攻击力最小值，第二个参数表示角色攻击里的最大值）

角色的物理防御：需要2个参数，-1代表不起作用（第一个参数表示角色攻击力最小值，第二个参数表示角色攻击里的最大值）

角色的魔法防御：需要2个参数，-1代表不起作用（第一个参数表示角色攻击力最小值，第二个参数表示角色攻击里的最大值）

角色攻击速度：需要1个参数（0代表会移动，-1代表不会移动）

角色移动速度：需要1个参数（角色的攻击和移动速度），单位：帧

角色暴击几率：需要2个参数，-1代表不起作用

角色闪避几率：需要2个参数，-1代表不起作用

角色血量回复：需要4个参数，第1个参数代表回复对象（0代表作为队长的情况下，1代表作为队员的情况下，2代表任何情况下），第2个参数代表绝对值还是百分比（0代表绝对值，1代表百分比），第3个参数代表单位时间内的回复量，第4个参数代表隔多长时间（单位：秒）。

角色攻击范围：攻击区域参数：需要3个参数，3个都填-1代表碰撞生效（第1个参数代表矩形的中心点到角色中心点的距离/圆心的中心点到攻击位置距离，第2个参数代表矩形的长/圆的半径，第3个参数代表矩形的宽/-1）

角色攻击：需要1个参数（0代表会攻击，-1代表不会攻击）

角色攻击类型：需要1个参数（0代表攻击类，1代表子弹类，**2代表回复类**，3代表释放道具类）

角色攻击目标类型：需要1个参数（0代表目标为自己队伍，1代表友方队伍，2代表自己队伍加友方队伍，3代表目标为敌方）

角色攻击方式：需要1个参数（攻击方式的类型。0代表自身，1代表单体，2代表整队，3代表指定范围，4代表指定方向，5代表指定位置。）。

攻击飞行速度：需要1个参数（速度值，单位：像素/秒）

子弹ID：子弹ID索引，-1代表不起作用（索引文件：bullet.txt）

释放道具ID：道具ID索引，-1代表不起作用（索引文件：item.txt）

透明：需要1个参数（0代表角色不透明，1代表角色透明）

掉落物品ID：角色掉落物品的ID，掉落多个物品，ID中间用“，”隔开

待机对话ID：待机对话ID索引，-1为没有功能（索引文件：text.txt）

攻击音效ID：音效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：soundlist.txt）

死亡音效ID：音效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：soundlist.txt）

待机音效ID：音效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：soundlist.txt）

受创音效ID：音效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：soundlist.txt）

行走动作ID：动作ID索引，-1代表不起作用（索引文件：action.txt）

攻击动作ID：动作ID索引，-1代表不起作用（索引文件：action.txt）

死亡动作ID：动作ID索引，-1代表不起作用（索引文件：action.txt）

待机动作ID：动作ID索引，-1代表不起作用（索引文件：action.txt）

攻击特效ID：特效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：effect.txt）

死亡特效ID：特效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：effect.txt）

待机特效ID：特效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：effect.txt）

受创特效ID：特效ID索引，-1代表不起作用（索引文件：effect.txt）

功能个数：有几个功能

功能ID：功能的ID号

功能参数个数：功能需要几个参数

功能参数：参数值