## 战斗系统

### 战斗基本流程

* 在场景中遇到敌人，或者敌人靠近后发生战斗（接触发生距离和条件看冒险模块）
* 进入战斗切换至战斗画面
* 进入战斗时候敌人固定出现右上角，我方是从左下角冲出上场
* 站位整齐后，随机有几个人出现气泡语言

这里说明下，一般怪上场都是随机挑话说，但BOSS战，需要设定一定的脚本语句来说

* 语言显示完毕，出现第一个队员攻击选项
* 选择完毕后发生攻击表现
* 然后等待第2个队员攻击选项
* 知道双方其中一方全部死亡，战斗结束，当敌方有伤亡时，会随机蹦出材料，当场可划上收取（启动连击奖励）
* 我放全部死亡，为倒下状态，我放胜利，为快乐的跳远状态，然后跳出结算面板
* 结束时，队员经验独立结算。

### 战斗规则

* 敌我双方可在3\*3的格子布局站位，有3排，一排3个格子。



* 一排（人员放置第2排时，当前面无队员视作第一排的情况，统一称作“前排”）可选任意攻击和操作，一排会遭受敌方任意攻击（主要是普通攻击）
* 二排（前方有队员时，统一称作“后排”）只可远程攻击、魔法攻击、物品攻击和使用，二排不会遭受敌方的普通近身攻击伤害

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 发动普通近攻击 | 发动普通远程攻击 | 发动技能魔法攻击 | 发动物品使用 | 遭受普通近攻击 | 遭受普通远程攻击 | 遭受魔法技能攻击 | 遭受物品攻击和使用 |  |
| 前排 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |  |
| 后排 | X | ● | ●（除特） | ●（除特） | X | ● | ● | ● |  |

* 前排角色死掉，后排就会自动成为前排
* 战斗时，划上自己人物（敌方如果是好友）身上会显示星级、HP、MP，怪物显示

### 战斗技能

* 普通攻击
  + 近身攻击：在前排时，可使用的攻击，伤害依据攻击力（自身攻击力属性+装备攻击力+道具临时攻击力+技能临时提升攻击力+属性相克提升的攻击力）生成输出
  + 远程攻击：在任意位置，可使用的攻击，伤害依据攻击力（自身攻击力属性+装备攻击力+道具临时攻击力+技能临时提升攻击力+属性相克提升的攻击力）生成输出
* 技能和魔法：
  + 需要消耗SP的攻击，有效位置任意（但分敌我使用）
  + 打击范围根据技能来定
  + 范围类型
    - 任意单个
    - 前排单个
    - 横一排
    - 纵一列
    - 十字
    - 全体
  + 打任意位置，攻击力分物系和魔系，伤害依据攻击力（自身攻击力属性+装备攻击力+道具临时攻击力+技能临时提升攻击力值+属性相克提升的攻击力）和防御力之间（自身防御力属性+装备防御力+道具临时防御力+技能临时提升防御力+属性相克提升的防御力）免疫生成输出
  + 种类
    - 强化攻击
    - 多人物打击
    - 状态（毒、石化）附属
    - 全防御
    - 防御属性上升（物防、魔防）
    - 攻击属性上升
    - 敌攻击力下降
    - 地防御力下降
    - ……
* 物品
  + 需要消耗该物品
  + 有效位置任意（但分敌我使用）
  + 有效范围已技能而定
    - 任意单个
    - 前排单个
    - 横一排
    - 纵一列
    - 十字
    - 全体
* 防御
  + 非全免疫，提升防御力（包含物防和魔防），大幅降低攻击伤害，暂定1/4
* 逃跑
  + 一定几率逃走，视和对方敏捷相关，敏捷比怪物高，逃走几率就高

### 人物属性

* **HP**
* **SP**
* **力量**

物攻

物防

* **法力**

法攻

法防

* **敏捷**

暴击率

闪避率

出战优先顺序

### 职业

* **战士**

特点：被法师克，克弓手（互相有克性加成）

优点：高物理攻击力

高物理防御力

血多

缺点：低魔防

低魔攻

后排攻击不能

其他：中等暴击

中等闪避

SP中等

暴击加成较低，最高1.3倍

物理攻击输出：伤害量=物理攻击力\*[物理攻击力/（物理攻击+物理防御）\*系数]

注：弓手的爆率发生时会上调攻击力

* **法师**

特点：被弓手克，克战士（互相有克性加成）

优点：高魔法攻击力

高魔法防御力

打击随意位置

SP高

缺点：低物攻

低物防

法力需要大量SP

低暴击

低闪避

其他：血中等

法术攻击输出：伤害量=法术攻击力\*[法术攻击力/（法术攻击力+法术防御）\*系数]

* **弓箭**

特点：被战士克，克法师（互相有克性加成）

优点：高暴击率

高闪避

暴击加成高，最高2倍

缺点：输出防御随机大，被打伤血多

血少

SP低量

其他：中等魔防

中等魔攻

物理攻击输出：伤害量=物理攻击力\*[物理攻击力/（物理攻击+物理防御）\*系数]

注：弓手的爆率发生时会上调攻击力

## 物品掉落

每种怪死后，会一定概率，随机掉一些材料物品（每种怪初始会设定好可能掉落的物品类目）

## 经验结算

* 需要符合的条件就是每个等级角色对应怪物的有不同的经验
* 常规经验获得值：同等级条件下，打怪获得的经验为常规经验值
* 高级人物打低级怪，随等级上升，从怪的身上获得的经验越来越少，最小为1
* 低等级人物打高级怪，等级跨度越大，获得常规经验值基础上加少量加成
* 当经验造成角色升级，会出现升级提示，或人物或面板