**游戏流程：**

\*以只有一名角色为前提进行设计

1.战斗系统流程(GameController)

游戏开始->玩家回合->胜负判定->敌方回合->胜负判定->游戏结束

2.玩家回合流程(PlayerController)

玩家开始行动->移动人物->选择指令（攻击、待机）->判断是否使用bp点数->回合结束

3.敌方回合流程(EnemyController)

敌方开始行动->AI行为树->回合结束

4.胜负判定

根据当前关卡而定，同时在玩家或敌方的每次行动后进行判定

**人物属性：**

基础属性：

生命

力量（对力量系技能补正）

速度（对速度系技能补正）

技巧（对技巧系技能补正）

防御

玩家角色属性：

BP点数（增加玩家当前回合的行动次数）

BP点数上限

**技能属性：**

基础属性：

基础伤害倍率

基础类型（力量、速度、技巧）

力量补正率（影响伤害）

速度补正率（影响回避率）

技巧补正率（影响命中率）

最低射程

最高射程

附加效果类型

成长属性：

熟练度

生命增加值

力量增加值

速度增加值

技巧增加值

防御增加值

**游戏系统：**

属性/技能连击系统：

角色连续使用的三个技能会成为一次连击，同时触发属性和技能的连击的判定，属性以不同的排列会触发不同的效果（待设计），技能连击需要以特定的技能序列才能触发效果，使用一个额外的强力技能。

BP系统：

角色没回合开始会获得一点BP点数，每一点BP点数可以使角色多行动一次，并且回合结束BP点数也不清空，保留到下一回合。

技能选择系统：

在玩家准备阶段，需要选择一定数量的技能作为本场战斗的可使用技能。

在战斗过程中使用技能时将会从这些技能当中随机挑选出几个技能供玩家选择。

为了减少随机性，玩家可以选择将两个（暂定）技能固定住，使其每次都会被筛选出来。

技能选择槽内有一个特殊的位置，这个位置的技能与玩家在准备阶段选择的技能没有关系，而是在战斗中产生的技能。

在角色每次开始行动之前进行一次随机选取。

例：（火焰纹章的五个固定道具位）

技能1（固定）

技能2（固定）

技能14（随机）

技能8（随机）

特殊技能