战旗系统逻辑

目录

[战旗系统逻辑 1](#_Toc529484362)

[备注 7](#_Toc529484363)

[组 7](#_Toc529484364)

[Group Generic 1 7](#_Toc529484365)

[Group player 7](#_Toc529484366)

[Group enemy 7](#_Toc529484367)

[Group 0 7](#_Toc529484368)

[Group good 7](#_Toc529484369)

[Group bad 7](#_Toc529484370)

[Group neutral spites 7](#_Toc529484371)

[Group neutral activepics 8](#_Toc529484372)

[Group Targets 8](#_Toc529484373)

[Group Generic 2 8](#_Toc529484374)

[Group buttons 8](#_Toc529484375)

[Group Explosions 8](#_Toc529484376)

[Group Arrows 8](#_Toc529484377)

[Group Engine 8](#_Toc529484378)

[Group Water 8](#_Toc529484379)

[Group Inventory 8](#_Toc529484380)

[Group Inventory item 9](#_Toc529484381)

[Group Background scenery 9](#_Toc529484382)

[程序逻辑 10](#_Toc529484383)

[音量设置系统 10](#_Toc529484384)

[战斗场景初始化 10](#_Toc529484385)

[天气的处理 11](#_Toc529484386)

[天气的判定 11](#_Toc529484387)

[·色调处理的初始化 11](#_Toc529484388)

[雨的处理 11](#_Toc529484389)

[雨色调的处理 11](#_Toc529484390)

[前景雨滴的处理 11](#_Toc529484391)

[背景雨滴与角色碰撞 11](#_Toc529484392)

[处理地面随机粒子特效 11](#_Toc529484393)

[雪的处理 11](#_Toc529484394)

[雪色调的处理 11](#_Toc529484395)

[前景雪的处理 12](#_Toc529484396)

[背景雪与角色碰撞 12](#_Toc529484397)

[处理地面随机融化特效 12](#_Toc529484398)

[雾的处理 12](#_Toc529484399)

[创建我方角色 12](#_Toc529484400)

[创建敌方角色 13](#_Toc529484401)

[战场地图路径的生成 14](#_Toc529484402)

[地图路径的刷新 15](#_Toc529484403)

[创建可互动地形 15](#_Toc529484404)

[冰-水地形处理 15](#_Toc529484405)

[战略视图的创建与显示 15](#_Toc529484406)

[坐标的实时更新 15](#_Toc529484407)

[战略视图的呼出与消去 16](#_Toc529484408)

[战斗名称和胜负条件半透明 16](#_Toc529484409)

[武器动画与武器音效 16](#_Toc529484410)

[无粒子效果 16](#_Toc529484411)

[·粒子效果打开 16](#_Toc529484412)

[动画层对象的次序 17](#_Toc529484413)

[行动条的计算与自动回复 17](#_Toc529484414)

[回复防御槽 18](#_Toc529484415)

[恢复生命值 18](#_Toc529484416)

[·更新数组显示-test 19](#_Toc529484417)

[角色的跟随与镜头的运动 19](#_Toc529484418)

[平滑镜头-直接循环版本 19](#_Toc529484419)

[鼠标自由镜头 19](#_Toc529484420)

[动画角色的跟随 19](#_Toc529484421)

[判定方块的跟随 20](#_Toc529484422)

[我方角色判定方块的跟随 20](#_Toc529484423)

[敌方角色判定方块的跟随 20](#_Toc529484424)

[动画角色受伤闪动及音效 20](#_Toc529484425)

[鼠标系统 21](#_Toc529484426)

[UI系统 21](#_Toc529484427)

[队伍槽 23](#_Toc529484428)

[·卡牌指令系统 24](#_Toc529484429)

[标准指令 24](#_Toc529484430)

[特殊指令 24](#_Toc529484431)

[物品栏系统 24](#_Toc529484432)

[物品栏控制 24](#_Toc529484433)

[角色技能系统 24](#_Toc529484434)

[主动技能 24](#_Toc529484435)

[被动技能 25](#_Toc529484436)

[角色特殊行动系统 25](#_Toc529484437)

[使用药物 25](#_Toc529484438)

[使用料理 25](#_Toc529484439)

[计算敌人攻击目标-初始化 25](#_Toc529484440)

[·敌人AI 25](#_Toc529484441)

[判定敌人类型 25](#_Toc529484442)

[追随型近战敌人 26](#_Toc529484443)

[计算敌人攻击目标 26](#_Toc529484444)

[·敌人寻路系统 26](#_Toc529484445)

[·敌人攻击系统 27](#_Toc529484446)

[追随型远程敌人 29](#_Toc529484447)

[远程计算敌人攻击目标 29](#_Toc529484448)

[·远程敌人寻路系统 30](#_Toc529484449)

[·远程敌人攻击系统 31](#_Toc529484450)

[·盾反 32](#_Toc529484451)

[闪避反击 33](#_Toc529484452)

[伤害结算 34](#_Toc529484453)

[敌人AI结束 34](#_Toc529484454)

[角色放弃行动 35](#_Toc529484455)

[角色移动范围的计算 35](#_Toc529484456)

[·路径预览 36](#_Toc529484457)

[·角色寻路系统 37](#_Toc529484458)

[角色攻击范围的计算 38](#_Toc529484459)

[·近战角色计算攻击范围 38](#_Toc529484460)

[·远程角色计算攻击范围 39](#_Toc529484461)

[·角色近战攻击系统 40](#_Toc529484462)

[·角色远程攻击系统 41](#_Toc529484463)

[背刺相关 43](#_Toc529484464)

[角色朝向判定 43](#_Toc529484465)

[敌人朝向判定 43](#_Toc529484466)

[角色伤害结算 43](#_Toc529484467)

[主角行动结束 44](#_Toc529484468)

[销毁 44](#_Toc529484469)

[**修正编号** 45](#_Toc529484470)

[胜负条件 46](#_Toc529484471)

[判断胜负条件 46](#_Toc529484472)

[胜利 46](#_Toc529484473)

[失败 46](#_Toc529484474)

[胜利条件 46](#_Toc529484475)

[全灭敌人 46](#_Toc529484476)

[消灭特定敌人 46](#_Toc529484477)

[到达指定区域 46](#_Toc529484478)

[坚持指定回合数 47](#_Toc529484479)

[失败条件 47](#_Toc529484480)

[我方全灭 47](#_Toc529484481)

[特定角色死亡 47](#_Toc529484482)

[超过规定回合数 47](#_Toc529484483)

[行为 48](#_Toc529484484)

[战斗开始画面 48](#_Toc529484485)

[战斗开始 48](#_Toc529484486)

[战略层 48](#_Toc529484487)

[行动指示 48](#_Toc529484488)

[行动序列头像1 48](#_Toc529484489)

[更新头像 48](#_Toc529484490)

[缩放 48](#_Toc529484491)

[行动序列头像2 48](#_Toc529484492)

[更新头像 48](#_Toc529484493)

[更新提示框 49](#_Toc529484494)

[行动序列头像3 49](#_Toc529484495)

[更新头像 49](#_Toc529484496)

[更新提示框 49](#_Toc529484497)

[行动序列头像4 49](#_Toc529484498)

[更新头像 49](#_Toc529484499)

[更新提示框 49](#_Toc529484500)

[行动序列头像5 50](#_Toc529484501)

[更新头像 50](#_Toc529484502)

[更新提示框 50](#_Toc529484503)

[行动序列头像6 50](#_Toc529484504)

[更新头像 50](#_Toc529484505)

[更新提示框 50](#_Toc529484506)

[战略视图提示框2~6 50](#_Toc529484507)

[鼠标悬浮 50](#_Toc529484508)

[战略视图角色P1 51](#_Toc529484509)

[更新头像 51](#_Toc529484510)

[缩放 51](#_Toc529484511)

[战略视图角色E1 51](#_Toc529484512)

[更新头像 51](#_Toc529484513)

[缩放 51](#_Toc529484514)

[战略视图角色行动指示 51](#_Toc529484515)

[缩放 51](#_Toc529484516)

[创建目标方块-战略 51](#_Toc529484517)

[缩放修正 51](#_Toc529484518)

[战斗名称 52](#_Toc529484519)

[置于上层 52](#_Toc529484520)

[UI层 52](#_Toc529484521)

[移动 52](#_Toc529484522)

[坐标层次 52](#_Toc529484523)

[不透明度处理 52](#_Toc529484524)

[攻击 52](#_Toc529484525)

[坐标层次 52](#_Toc529484526)

[不透明度处理 53](#_Toc529484527)

[待机 53](#_Toc529484528)

[坐标层次 53](#_Toc529484529)

[不透明度处理 53](#_Toc529484530)

[键盘操作提示 53](#_Toc529484531)

[不透明度处理 53](#_Toc529484532)

[鼠标操作提示 53](#_Toc529484533)

[不透明度处理 53](#_Toc529484534)

[属性有利/克制 54](#_Toc529484535)

[不透明度处理 54](#_Toc529484536)

[我方UI-生命 54](#_Toc529484537)

[动态数值 54](#_Toc529484538)

[我方UI-防御 54](#_Toc529484539)

[动态数值 54](#_Toc529484540)

[我方UI-生命数值 54](#_Toc529484541)

[转化为整形 54](#_Toc529484542)

[我方UI-防御数值 54](#_Toc529484543)

[转化为整形 54](#_Toc529484544)

[敌方UI-生命 55](#_Toc529484545)

[动态数值 55](#_Toc529484546)

[敌方UI-防御 55](#_Toc529484547)

[动态数值 55](#_Toc529484548)

[敌方UI-生命数值 55](#_Toc529484549)

[转化为整形 55](#_Toc529484550)

[敌方UI-防御数值 55](#_Toc529484551)

[转化为整形 55](#_Toc529484552)

[计数器层 55](#_Toc529484553)

[生命值伤害显示 55](#_Toc529484554)

[消去 55](#_Toc529484555)

[转化为整形 56](#_Toc529484556)

[坐标 56](#_Toc529484557)

[生命值回复显示 56](#_Toc529484558)

[消去 56](#_Toc529484559)

[转化为整形 56](#_Toc529484560)

[坐标 56](#_Toc529484561)

[防御值伤害显示 56](#_Toc529484562)

[消去 56](#_Toc529484563)

[转化为整形 56](#_Toc529484564)

[坐标 57](#_Toc529484565)

[防御值回复显示 57](#_Toc529484566)

[消去 57](#_Toc529484567)

[转化为整形 57](#_Toc529484568)

[坐标 57](#_Toc529484569)

[动画层 57](#_Toc529484570)

[行动角色指示 57](#_Toc529484571)

[缩放 57](#_Toc529484572)

[碰撞层 57](#_Toc529484573)

[创建角色 57](#_Toc529484574)

[生命值与防御值的范围 57](#_Toc529484575)

[朝向参数的处理 58](#_Toc529484576)

[创建敌人 58](#_Toc529484577)

[生命值与防御值的范围 58](#_Toc529484578)

# 备注

·表示该逻辑初始并未启用

**加粗为调用或被调用**

# 组

## Group Generic 1

所有判定方块

## Group player

玩家判定方块

## Group enemy

敌人判定方块

## Group 0

全部动画层动画角色

## Group good

我方动画层角色

## Group bad

敌方动画层角色

## Group neutral spites

战略视图角色头像

## Group neutral activepics

战略视图备用activepic

## Group Targets

战略视图-行动序列头像

## Group Generic 2

UI-对方属性

UI-对方头像

## Group buttons

移动、攻击、待机

## Group Explosions

近战武器动画

## Group Arrows

远程武器动画

## Group Engine

敌我寻路动画用弹球

## Group Water

地形互动-水

## Group Inventory

物品栏底板

## Group Inventory item

物品

## Group Background scenery

遮罩、碰撞、地面、远景

战略视图底板

# 程序逻辑

## 音量设置系统

通用音频逻辑，包含音量设置，与对BGM和BGS是否需要更新播放的判断

**已经在AVG部分进行重构，更新即可**

## 战斗场景初始化

场景开始时执行

Data读取配置文件

Properties读取属性克制表

Headmini管理脸图的文件ID与读取顺序

依照配置文件设定场景宽高

依配置文件读取图片

初始化镜头拉伸

使用mask collide创建遮罩的精细碰撞

为碰撞创建地形碰撞实体

Block创建backdrop，只执行一次

**调用“生成碰撞路径”**

堆叠半透明

但鼠标悬浮到遮罩时遮罩会半透明

定义战场天气

从data中读取当前天气

更新天气显示的当前天气和当前天气图标字符串，更新图标

测试界面

Debug模式下打开参数页面

定义角色移动速度

修改Group engine的maximum speed和speed

## 天气的处理

### 天气的判定

场景开始时，依照配置文件启用对应的事件组

### ·色调处理的初始化

更新天气色调遮罩

### 雨的处理

#### 雨色调的处理

创建灰度遮罩，改变色调RGB

#### 前景雨滴的处理

创建前景雨与前景雨运动循环

#### 背景雨滴与角色碰撞

创建背景雨滴

若背景雨与角色动画发生碰撞，创建溅落效果

#### 处理地面随机粒子特效

地面可见区域每帧刷新三处溅落效果

### 雪的处理

#### 雪色调的处理

创建灰度遮罩，改变色调RGB

#### 前景雪的处理

创建前景雪与前景雪运动循环

#### 背景雪与角色碰撞

创建背景雪

若背景雪与角色动画发生碰撞，创建融化效果

#### 处理地面随机融化特效

地面可见区域每帧刷新三处融化效果

### 雾的处理

创建雾

修改天气层的色调

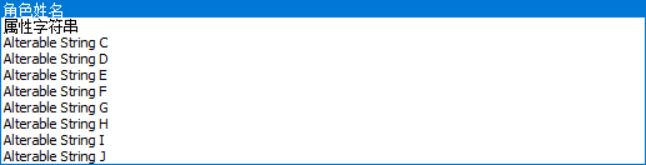
战略层可见时不显示雾气

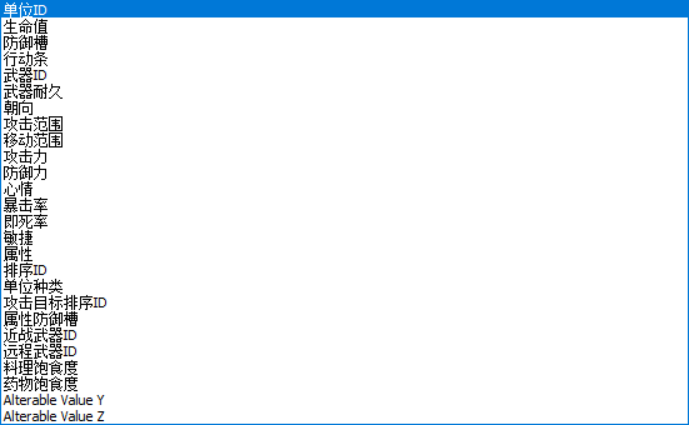
四片雾气交错滚动

## 创建我方角色

场景开始时，根据配置文件内角色数量**调用characters**

**Characters**





创建角色判定方块

依次更新属性，并设定X\Y坐标

创建战略视图角色 P1

更新单位ID，并依照headmini设定图像ID

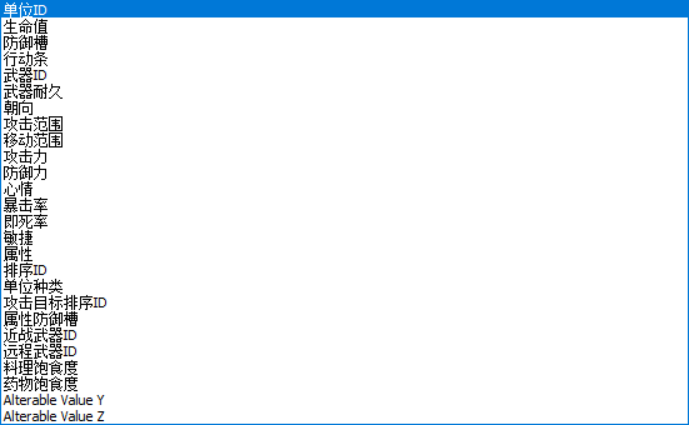


## 创建敌方角色

场景开始时，根据配置文件内角色数量**调用enemy**

**Enemy**





创建敌人判定方块

依次更新属性，并设定X\Y坐标

**调用“创建敌人战略视图头像”**，根据敌人种类判断是否更新头像

**“创建敌人战略视图头像”**

符合头像生成条件的，生成头像

## 战场地图路径的生成

**“生成碰撞路径”**

使用最近路径

**调用"pf\_init"**

**"pf\_init"**

根据格子大小计算寻路网格

全部设定为可通行

设定为四方向

**调用"pf\_x" X格子数量次**

**"pf\_x"**

**调用"pf\_y" Y格子数量次**

**"pf\_y"**

若当前格子为障碍backdrop（先前生成），则设定为不可通行

**"pf\_y"**

Debug模式下在可通行区域显示网格

## 地图路径的刷新

**"重新创建单位碰撞体"**

对于排序ID="重新创建单位碰撞体"循环ID的[Group Generi 1](#_Group_Generic_1)创建碰撞，设定为不可通行，防止角色移动穿过其他角色

## 创建可互动地形

### 冰-水地形处理

·未完成

## 战略视图的创建与显示

场景开始时更新战略视图尺寸

读取战略视图底板，战斗名称，胜负条件

场景开始时根据设定决定是否开启层模糊效果

### 坐标的实时更新

战斗开始遮罩被销毁，每次循环只运行一次

对每个Group Generic 1，**调用"同步战略层"**

战略视图可见时，**调用"同步战略层"**

**"同步战略层"**

对Group Neutral ID= Group Generic 1 ID

进行坐标换算，保证坐标映射

**可以考虑修改为网格形式**

战略视图可见时，鼠标悬浮于Group Targets，Group Neutral ID= Group Targets ID

设定行动指示的X Y到Group Neutral

若不再悬浮，一定延时后，行动指示移动到不可视区域

### 战略视图的呼出与消去

在允许呼出时呼出，没有呼出的时候消去

行动指示和战略视图滑鼠永远处于最前

### 战斗名称和胜负条件半透明

鼠标悬浮于战斗名称和胜负条件，或战斗名称与战略视图头像堆叠时，半透明

## 武器动画与武器音效

### 无粒子效果

**"我方武器动画与武器音效"**

敌人ID=对方头像目标ID

角色ID=当前行动角色

依武器ID字符串创建武器动画，设定坐标

**"敌方武器动画与武器音效"**

敌人ID=当前行动角色

角色ID=敌人AI-目标ID

依武器ID字符串创建武器动画，设定坐标

**"我方远程武器动画与武器音效"**

敌人ID=对方头像目标ID

角色ID=当前行动角色

依武器ID字符串创建武器动画，设定坐标

**"敌方远程武器动画与武器音效"**

敌人ID=当前行动角色

角色ID=敌人AI-目标ID

依武器ID字符串创建武器动画，设定坐标

### ·粒子效果打开

未开发完成

## 动画层对象的次序

总是让动画层对象依照Y递减排序

Group Arrows和角色行动指示总在最前

## 行动条的计算与自动回复

场景开始时，指定Group Generic 1排序ID

设定单位数量

只运行一次

**调用“创建队列”**单位数量次

**“创建队列”**

根据单位数目创建数组

场景开始时，若为浓雾天气

**调用“移动力衰减”**

**调用“远程攻击范围衰减”**

**“移动力衰减”**

角色移动力-1

**“远程攻击范围衰减”**

除免疫角色外远程角色远程攻击范围-1

角色非近战状态

循环开始，状态机=-1

**调用“更新行动条”**

**调用“清空队列”**

**调用“更新队列”**

对数组排序

**调用“判定条件出队列更新值”**

**调用“更新行动序列”**

**调用“判定单位种类”**

**调用“重新创建单位碰撞体”**

启用更新数组显示-test

**“更新行动条”**

每个角色若存活，则将自己的敏捷+到行动条

**“清空队列”**

清空数组元素

**“更新队列”**

存活角色

依次存入行动条

单位ID

排序ID

敏捷

**“判定条件出队列更新值”**

行动条最大对应的单位ID存在，且行动条大于允许行动上限

更新角色编号

状态机设定为=-1.1

清空该角色行动条

镜头目标设定为该单位

销毁战斗开始

重置时钟

状态机=-1.1

镜头移动完毕

**调用“回复生命值”**

**调用“回复防御槽”**

状态机设定为=-1.2

状态机=-1.2

防御回复完毕，生命回复完毕

状态机设定为=0

**“更新行动序列”**

更新文字

**“判定单位种类”**

若为主角，启动卡牌指令

若为敌人，启动敌人AI

### 回复防御槽

对当前行动角色，判定属性有利/无关/克制，回复防御槽

属性克制情况下判定属性防御槽时候存在，存在则照常回复

### 恢复生命值

对当前行动角色，判定属性有利/无关/克制，回复生命值

属性克制情况下判定属性防御槽时候存在，存在则照常回复

## ·更新数组显示-test

遍历并更新每个数组元素并显示

## 角色的跟随与镜头的运动

### 平滑镜头-直接循环版本

**"cameraposition2"**

筛选单位ID=当前角色ID的单位，将镜头指向它

总是更新计数器，debug用

首回合指定镜头坐标

状态机=-1.1，回合数=1

关闭自由镜头，将镜头原始坐标指向当前行动角色

角色移动中跟随角色

状态机=3

关闭自由镜头，镜头跟随当前行动角色

轮到角色行动，镜头运动时

镜头跟随镜头辅助物体的原始（当前）

若镜头辅助物体原始X与目标X不相等

若镜头辅助物体原始Y与目标Y不相等

移动镜头，更新原始坐标

### 鼠标自由镜头

在允许自由镜头的时候，在四个方向上超出范围，镜头进行运动

重置镜头

在允许重置，且自由镜头打开的时候，按下鼠标右键，重置镜头到当前行动角色上

### 动画角色的跟随

总是**调用"同步动画角色"**

**"同步动画角色"**

筛选动画对象ID和判定方块ID

将其坐标同步

### 判定方块的跟随

#### 我方角色判定方块的跟随

轮到我方角色行动时，**调用"同步我方判定方块"**

**"同步我方判定方块"**

将角色判定方块，角色移动辅助物体和辅助物体指示同步到我方角色上

状态机=3

将当前角色的坐标设定在角色判定方块上（移动）

总是更新指示到实体上

#### 敌方角色判定方块的跟随

轮到我方角色行动时，**调用"同步敌方判定方块"**

**"同步敌方判定方块"**

将敌人判定方块，敌人移动辅助物体和辅助物体指示同步到敌人角色上

状态机=3

将当前敌人的坐标设定在敌人判定方块上（移动）

总是更新指示到实体上

## 动画角色受伤闪动及音效

总是**调用"更新色调循环"**

**"更新色调循环"**

我方角色生命值低于20时，每次循环都增加RGB值

**"更新色调循环"**

我方角色生命值大于20时，设定RGB为正常

总是**调用"检测色调循环"**

**"检测色调循环"**

当前正在行动，我方角色生命值低于20，且色调循环到正常色调时

播放音效，重置色调

**"检测色调循环"**

当前未在行动，我方角色生命值低于20，且色调循环到正常色调时

重置色调

## 鼠标系统

场景开始时

隐藏windows鼠标指针

初始化跟随

鼠标判定点跟随鼠标，战略视图鼠标跟随鼠标，动画层鼠标跟随鼠标

提示框的创建

**寻路模式下提示框的创建功能已经迁移到“预览路径”事件组中**

状态机=2

鼠标未悬浮于移动范围指示上

销毁提示框

状态机=6

鼠标悬浮与攻击范围指示上

且在方块内

销毁旧有，创建新提示框

状态机=6

鼠标未悬浮于攻击范围指示上

销毁提示框

鼠标状态的显示

根据鼠标悬浮于可通行，不可通行，敌人，角色和按钮，显示不同图标

自由镜头时，根据位点不同，显示不同的指示箭头

## UI系统

创建当前行动角色UI：

**这里的我方指的是当前角色，敌方指的是目标角色**

筛选我方单位，UI我方flag 0关闭，UI我方flag 1关闭

更新头像，更新属性

打开UI我方flag 0

打开UI我方flag 1

更新UI生命和防御显示

更新UI生命和防御条

更新单位名称

筛选单位，UI我方flag 0打开或UI我方flag 1打开

更新头像，更新属性

更新UI生命和防御显示

更新单位名称

攻击目标UI

筛选单位为目标单位ID**（对方头像中存储）**，UI敌方flag 0关闭，UI敌方flag 1关闭

更新头像，更新属性

打开UI敌方flag 0

打开UI敌方flag 1

更新UI生命和防御显示

更新UI生命和防御条

更新单位名称

筛选单位，UI敌方flag 0打开或UI敌方flag 1打开

更新头像，更新属性

更新UI生命和防御显示

更新单位名称

鼠标悬浮查看单位讯息：

没有选定对方单位，鼠标悬浮于单位上时

更新头像，更新属性

更新UI生命和防御显示

更新UI生命和防御条

更新单位名称

判断属性有利或克制，更新有利不利数值传递

没有选定对方单位，鼠标未悬浮于单位上时

清空属性

清空UI生命和防御显示

清空UI生命和防御条

清空单位名称

清空有利不利数值传递

动态数值矫正：

**“动态数值矫正”**

关闭我方和对方的flag 0、flag 1

对方信息栏不透明度：

鼠标未悬浮，未指定ID

Group Generic 2透明化

鼠标悬浮，未指定ID

Group Generic 2不透明化

指定ID

Group Generic 2不透明化

创建当前行动角色指示

筛选单位，将行动角色指示指向到Group 0

判断属性有利或克制

计算并显示克制/平局/有利

## 队伍槽

队伍槽显示逻辑

队伍槽增减调用：

普通角色：

**"队伍槽-敌人防御值伤害"**

队伍槽量表+1

**"队伍槽-敌人生命值伤害"**

队伍槽量表+2

**"队伍槽-盾反成功"**

队伍槽量表+3

**"队伍槽-闪避反击成功"**

队伍槽量表+4

**"队伍槽-击倒敌人"**

队伍槽量表+5

领袖角色：

未实现

## ·卡牌指令系统

### 标准指令

未实现

### 特殊指令

未实现

## 物品栏系统

场景开始时

判定是否模糊

场景开始时，inventory读取inventory配置文件

总是为物品指定动画帧

物品栏开启与关闭逻辑与半透明特效

更新编号：

场景开始时，**调用"更新物品底板编号"**

**"更新物品底板编号"**

依照物品名更新实体编号

### 物品栏控制

游标与鼠标位置

总是跟随

依照悬浮于否，更新物品栏游标

## 角色技能系统

### 主动技能

未实现

### 被动技能

未实现

## 角色特殊行动系统

### 使用药物

未实现

### 使用料理

未实现

## 计算敌人攻击目标-初始化

场景开始时

更新排序ID，更新主角单位数量

只运行一次

**调用"创建攻击目标队列"**

**"创建攻击目标队列"**

更新近战目标数组和远程目标数组

## ·敌人AI

### 判定敌人类型

状态机=0，敌人状态机=-1，生命/防御=0，只运行一次

延时一秒**调用"enemytestdelay"**

**"enemytestdelay"**

对于近战敌人，设定对方头像-单位种类数值传递1，启用盾反，闪避反击和近战敌人AI

对于远程敌人，设定对方头像-单位种类数值传递2，启用远程敌人AI

### 追随型近战敌人

#### 计算敌人攻击目标

敌人状态机=-1

**重置计时**

**调用"更新攻击队列"**

**调用"更新距离队列"**

对数组排序

**调用"敌人判定条件出队列更新值"**

**"清空攻击队列"**

清空数组

**"更新距离队列"**

将当前敌人与每个我方角色的距离，我方角色ID，排序ID存储进数组

**"敌人判定条件出队列更新值"**

若该角色存活，则将其设定为敌人AI目标

更新敌人状态机=0

敌人状态机=0

启动追随型近战敌人

启动敌人寻路系统

更新敌人状态机=2

**判定计时器**

若一秒之后还没有计算出结果

跳过敌人回合

#### ·敌人寻路系统

敌人状态机=2

镜头起始点设定为当前终点

筛选敌人动画对象，敌人方块，角色方块

设定敌人位置可通行，设定我方角色可通行，确定终点，确定起始点，查找路径

播放移动动画，更新移动范围，获取总体步数

敌人状态机=3

没能找到路径

关闭敌人攻击系统

延时一秒**调用“enemyfinish”**

找到目标，敌人可移动，剩余步数大于零

更新辅助物体位置

敌人可移动，剩余步数大于零

敌人状态机=3

敌人判定与敌人辅助重叠

**调用“enemyposition”**

前进一步，更新辅助物体位置

**“enemyposition”**

剩余步数-1，敌人移动力-1

更新判定方块位置到辅助物体上

敌人判定方块重叠辅助物体，移动力=0或剩余步数=0

变更为停止动画

停止敌人判定方块

**调用“cameraposition2”**

**调用“enemyposition2”**

**“enemyposition2”**

更新判定方块位置到辅助物体上

移动力=0或剩余步数=0，动画对象已经停止

停止判定方块

修正敌人坐标，更新辅助物体坐标

更新敌人状态机=4

**调用"敌方角色坐标矫正"**

**调用"cameraposition2"**

打开敌人攻击系统

关闭敌人寻路系统

剩余步数大于0，敌人移动力大于0，敌人状态机=3

执行移动

**"敌方角色坐标矫正"**

将敌方角色坐标矫正为网格，更新判定方块

#### ·敌人攻击系统

敌人状态机=4

在敌人附近创建攻击判定方块

更新敌人状态机=5

敌人状态机=5

对敌人攻击范围指示**调用“enemyattackcheck”**

更新敌人状态机=6

**“enemyattackcheck”**

敌人攻击范围被创建在了不可通行区域

销毁敌人攻击范围

可以攻击：

敌人状态机=6

筛选敌我单位，我方单位在敌人的攻击范围上

**调用“敌人清除攻击范围指示”**

更新对方头像

**调用“动态数值矫正”**

**调用"敌方回合修正动画角色朝向"**

敌人动画角色看向主角，主角动画角色看向敌人，播放攻击动画

更新敌人状态机=7

**"敌方回合修正动画角色朝向"**

敌人动画角色看向主角，主角动画角色看向敌人，播放攻击动画

**“敌人清除攻击范围指示”**

销毁敌人攻击范围指示

无法攻击：

敌人状态机=6

角色没有和判定方块重叠

播放音效，一秒后**调用“enemyfinish”**

敌人攻击动画结束

敌人状态机=7

更新敌人状态机=7.1

敌人状态机=7.1

等待动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=7.2

**调用“销毁阵亡单位”**

敌人状态机=7.2

等待动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=7.3

敌人状态机=7.3

关闭敌人攻击系统

一秒后**调用“enemyfinish”**

### 追随型远程敌人

#### 远程计算敌人攻击目标

敌人状态机=-1

**重置计时**

**调用"清空远程攻击队列"**

**调用"更新远程距离队列"**

对数组排序

设定对方头像-遍历攻击目标=1

更新敌人状态机=0

**"清空远程攻击队列"**

清空数组

**"更新远程距离队列"**

将当前敌人与每个我方角色可攻击位置的距离，我方角色ID，排序ID存储进数组

循环遍历：

数组计算完毕后，遍历其中的每一个元素

**调用"远程敌人判定坐标点是否为障碍"**

**"远程敌人判定坐标点是否为障碍"**

依次在角色的上下左右可攻击的位点创建攻击范围指示

**调用"坐标点为障碍？"**

判定是否可用：

**"坐标点为障碍？"**

判断没有在障碍物上，没有在其他我方角色上

在自己身上，不在其他敌方角色身上

取ID

更新敌人状态机=1

敌人状态机=1

启动追随型远程敌人

启动原车风格敌人寻路系统

更新敌人状态机=2

遍历攻击目标大于数组大小，判定没有角色可以攻击

跳过敌人行动

#### ·远程敌人寻路系统

敌人状态机=2

镜头起始点设定为当前终点

筛选敌人动画对象，敌人方块，角色方块

设定敌人位置可通行，设定我方角色可通行，确定终点，确定起始点，查找路径

播放移动动画，更新移动范围，获取总体步数

敌人状态机=3

没能找到路径

关闭敌人攻击系统

延时一秒**调用“enemyfinish”**

找到目标，敌人可移动，剩余步数大于零

更新辅助物体位置

敌人可移动，剩余步数大于零

敌人状态机=3

敌人判定与敌人辅助重叠

**调用“enemyposition”**

前进一步，更新辅助物体位置

**“enemyposition”**

剩余步数-1，敌人移动力-1

更新判定方块位置到辅助物体上

敌人判定方块重叠辅助物体，移动力=0或剩余步数=0

变更为停止动画

停止敌人判定方块

**调用“cameraposition2”**

**调用“enemyposition2”**

**“enemyposition2”**

更新判定方块位置到辅助物体上

移动力=0或剩余步数=0，动画对象已经停止

停止判定方块

修正敌人坐标，更新辅助物体坐标

更新敌人状态机=4

**调用"敌方角色坐标矫正"**

**调用"cameraposition2"**

打开敌人攻击系统

关闭敌人寻路系统

剩余步数大于0，敌人移动力大于0，敌人状态机=3

执行移动

**"敌方角色坐标矫正"**

将敌方角色坐标矫正为网格，更新判定方块

#### ·远程敌人攻击系统

**"敌人清除攻击范围指示"**

清除敌人攻击范围指示

没有走到预定位置：

敌人状态机=4

敌人和攻击范围方块没有重叠

播放音效，一秒后**调用“enemyfinish”**

关闭远程敌人攻击系统

走到预定位置：

敌人状态机=4

敌人和攻击范围方块重叠

**调用"敌人清除攻击范围指示"**

耿晓玲对方头像-目标单位ID

**调用“动态数值矫正**

**调用 "敌方回合修正动画角色远程攻击朝向"**

更新敌人状态机=5

**"敌方回合修正动画角色远程攻击朝向"**

筛选对象，互相看，创建远程武器，设定与敌人位置上，射向主角

等待动画结束：

敌人状态机=6

等待动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=6.1

**调用“销毁阵亡单位”**

敌人状态机=6.1

等待动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=6.2

敌人状态机=6.2

关闭远程敌人攻击系统

一秒后**调用“enemyfinish”**

筛选我方动画对象，和远程动画碰撞

敌人状态机=5

我方动画角色看向敌人，播放受伤动画

**调用"敌方远程武器动画与武器音效"**

**调用“敌人远程伤害结算”**

更新敌人状态机=6

### ·盾反

敌人状态机=8

等待当前角色动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=8.1

**调用“销毁阵亡单位”**

敌人状态机=8.1

关闭敌人攻击系统

两秒后**调用“enemyfinish”**

盾反成功：

按下空格

敌人状态机=7

帧数合适，特写，特效，心情增减，敌人伤害

**调用"我方武器动画与武器音效"**

**调用"主角盾反伤害结算"**

一秒半后调用**“消去特效”**

**调用"队伍槽-盾反成功"**

更新敌人状态机=8

**"主角盾反伤害结算"**

更新受伤单位X，Y

对敌人造成防御值伤害

更新销毁角色ID（默认是当前被攻击角色）

盾反失败：

按下空格

敌人状态机=7

帧数不合适，太早或太晚

**调用"敌方武器动画与武器音效"**

**调用"敌人近战伤害结算"**

### 闪避反击

时间点过早：

按下ctrl

敌人状态机=7

太早

扣减心情

帧数合适，特写，特效，心情增减，敌人伤害

一秒半后调用**“消去特效”**

**调用"队伍槽-闪避反击成功"**

更新敌人状态机=8

敌人状态机=8

等待当前角色动态数值条扣减完毕

更新敌人状态机=8.1

**调用“销毁阵亡单位”**

敌人状态机=8.1

关闭敌人攻击系统

两秒后**调用“enemyfinish”**

追加攻击：

按下Z

敌人状态机=7

**调用"我方闪避反击武器动画与武器音效"**

**调用"主角防反伤害结算"**

按下ctrl

敌人状态机=7

太晚

更新敌人状态机=8

关闭敌人攻击

一秒半后**调用“消去特效”**

**"我方闪避反击武器动画与武器音效"**

创建动画

**"主角防反伤害结算"**

更新受伤单位X，Y

对敌人造成防御值/生命值伤害

更新销毁角色ID（默认是当前被攻击角色）

### 伤害结算

**"敌人近战伤害结算"**

更新受伤单位X，Y

造成防御值伤害

**调用"判定敌人近战防御穿透？"**

**"判定敌人近战防御穿透？"**

判定是否造成生命值伤害

扣减生命值或防御值

**"敌人远程伤害结算"**

更新受伤单位X，Y

造成防御值伤害

**调用"判定敌人远程防御穿透？"**

**"判定敌人远程防御穿透？"**

判定是否造成生命值伤害

扣减生命值或防御值

### 敌人AI结束

**延时“消去特效”**

消去特效

**“消去特效”**

消去特效

**"enemyfinish"**

恢复初始

**调用"动态数值矫正"**

**调用"cameraposition"**

**调用"销毁阵亡单位"**

关闭敌人相关事件组

**延时"enemyfinish"**

**调用"cameraposition"**

延时一秒**调用"敌方回合真正结束"**

"敌方回合真正结束"

恢复初始

**调用"动态数值矫正"**

关闭敌人相关事件组

## 角色放弃行动

条件允许时

**调用"cameraposition"**

**调用"characterfinish"**

## 角色移动范围的计算

点击移动按钮

状态机=0

镜头移动完毕

更新移动范围检测器坐标，更新移动力计数器

我方头像存储我方角色原始X/Y

**调用"存储移动前角色朝向"**

更新状态机=1

**"存储移动前角色朝向"**

我方头像存储我方角色原始朝向

状态机=1

在检测器上创建移动范围指示

状态机=1

已经创建了指示的检测器销毁

状态机=1

移动范围指示更新排序ID

对每个调用**“check”**

**“check”**

没有检测过的移动范围指示，在其上下左右创建移动范围检测器

检测器和背景/范围指示/角色/敌人重叠

销毁

和不可通行的动态地形重叠

销毁

移动力大于0

对每个移动范围检测器**调用"delete2"**

移动力-1

**"delete2"**

移动范围检测器和另一个重叠

两者中选取一个销毁

移动力=0

状态机=1

更新状态机=2

打开路径预览

销毁检测器

返回寻路前状态：

显示移动范围时按下右键

状态允许，自由镜头中

设定玩家当前位置不可通行，关闭自由镜头

移动后返回移动前状态：

状态允许，自由镜头中

玩家返回先前的位点，判定方块，动画角色同理

**调用“cameraposition”**

更新状态机=0

### ·路径预览

鼠标处于方格边界时

偏移一像素，防止闪动

销毁上一轮预览：

状态允许时

销毁路径预览

创建新预览：

状态机=2

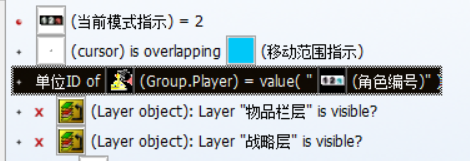
悬浮于移动范围指示

创建提示框，寻路

**调用“绘制路径预览”**



改为



**“绘制路径预览”**

根据起始/中间/结尾绘制并显示不同的颜色

角色移动目的地的选取：

移动范围展示过程中，点击鼠标左键

关闭路径预览

打开角色寻路

确定起点终点，找到路径，显示移动指示

更新状态机=3

**这里已经完成了路径查找**

## ·角色寻路系统

**由于角色移动范围的计算结果显示的均是可通行的方块，必定会找到路径，且在移动力范围内，故无需判定移动力**

找到路径

更新辅助物体位置

角色判定与敌人辅助重叠

**调用“position”**

前进一步，更新辅助物体位置

**“position”**

更新判定方块位置到辅助物体上

角色判定方块重叠辅助物体，移动到终点

变更为停止动画

停止角色判定方块

**调用“position”**

状态机=3

角色和移动目标指示重叠

播放停止动画

将角色移动指示移动到屏幕外

更新状态机=4

**调用“我方角色坐标矫正”**

**调用"cameraposition2"**

关闭角色寻路系统

状态机=3

移动过程中

角色判定方块开始运动，角色判定方块和动画角色朝向辅助物体

**"我方角色坐标矫正"**

将我方角色坐标矫正为网格，更新判定方块

## 角色攻击范围的计算

判定角色种类：

状态机=0，近战角色

启用近战角色计算攻击范围

状态机=0，远程角色

启用远程角色计算攻击范围

### ·近战角色计算攻击范围

允许攻击时，按下攻击按钮，开始攻击范围

若在移动前攻击，设定1.2倍伤害补正

关闭自由镜头，创建攻击范围检测器（**逻辑同移动范围检测** ）

更新状态机=5

攻击范围计算逻辑同移动范围检测，略

计算完毕后更新状态机=6

打开角色近战攻击系统

不想攻击时返回攻击前状态：

根据先前保存的状态，寻路与否，返回相应状态

### ·远程角色计算攻击范围

**保证我方角色攻击路径上没有经过敌人或障碍物**

允许攻击时，按下攻击按钮，开始攻击范围

若在移动前攻击，设定1.2倍伤害补正

关闭自由镜头

更新状态机=5

生成格子：

状态机=5

在角色的上下左右各生成一个判定

更新状态机=6

状态机=6

如果判定重叠在角色或背景上，销毁判定

状态机=6

如果没有到达攻击范围上限，则继续循环

四个方向上的方块向着各自的方向移动一格

攻击范围指示器-1

状态机=6

如果到达攻击范围上限，为没有堆叠的攻击范围检测器创建攻击范围指示

状态机=6

如果到达攻击范围上限，为远程角色创建近战方块

对每个攻击范围检测器**调用"生成远程攻击范围方块"**

更新状态机=7

**调用"销毁远程攻击范围检测器"**

打开角色远程攻击系统

**"销毁远程攻击范围检测器"**

销毁

攻击范围指示位于角色身上

移动到场景外，销毁（因为存在不和谐的销毁动画）

不想攻击时返回之前的状态：

根据先前保存的状态，寻路与否，返回相应状态

## ·角色近战攻击系统

在攻击方块上点击左键

允许攻击

状态机=6

**调用"清除攻击范围指示"**

**调用"我方回合更新目标角色ID"**

打开对方UI Flag 0、1

**调用"背刺主角朝向判定"**

**调用"背刺敌人朝向判定"**

**调用"背刺判定？"**

**调用"我方回合修正动画角色朝向"**

**调用"我方武器动画与武器音效"**

**调用"主角近战伤害结算"**

**调用"cameraposition"**

**"我方回合更新目标角色ID"**

对方头像-目标单位ID设定为敌人ID

**"我方回合修正动画角色朝向"**

互相看

更新状态机=7

**"清除攻击范围指示"**

销毁攻击范围指示

后摇取消：

动画播放过程中，点进鼠标右键

增加行动条

等待动画结束：

状态机=7

动态数值条动画结束

**调用“销毁阵亡单位”**

更新状态机=7.1

状态机=7.1

更新状态机=24

延时0.5秒**调用"修正：消除伤害显示"**

## ·角色远程攻击系统

**因为状态机的混乱，这里其实是重写了**

状态机=7

鼠标悬浮与攻击范围上

创建提示框

状态机=7

鼠标没有悬浮

销毁提示框

可以攻击，远程方块：

某个远程方块上点击左键

状态机=7

更新对方头像-目标单位ID

**调用“清除攻击范围指示”**

打开UI-对方 Flag 0、1

更新武器ID为远程武器ID

**调用"我方回合修正动画角色远程攻击朝向"**

**"我方回合修正动画角色远程攻击朝向"**

筛选单位，更新朝向，创建远程武器，向敌人发射

更新状态机=8

**“清除攻击范围指示”**

销毁攻击范围指示

状态机=9

数值动画结束

**调用"销毁阵亡单位"**

更新状态机=9.1

筛选敌人动画角色，远程武器命中，状态机=8

敌人转向

调用"我方远程武器动画与武器音效"

调用"主角远程伤害结算"

调用"cameraposition"

销毁远程武器，更新状态机=9

状态机=9.1

更新状态机=24

**延时调用“修正：消除伤害显示”**

近战方块：

**处理流程同近战角色**

在攻击方块上点击左键

允许攻击

状态机=7

**调用"清除攻击范围指示"**

**调用"我方回合更新目标角色ID"**

打开对方UI Flag 0、1

**调用"背刺主角朝向判定"**

**调用"背刺敌人朝向判定"**

**调用"背刺判定？"**

**调用"我方回合修正动画角色朝向"**

**调用"我方武器动画与武器音效"**

**调用"主角近战伤害结算"**

**调用"cameraposition"**

**"我方回合更新目标角色ID"**

对方头像-目标单位ID设定为敌人ID

**"我方回合修正动画角色朝向"**

互相看

更新状态机=10

**"清除攻击范围指示"**

销毁攻击范围指示

后摇取消：

动画播放过程中，点进鼠标右键

增加行动条

等待动画结束：

状态机=10

动态数值条动画结束

**调用“销毁阵亡单位”**

更新状态机=10.1

状态机=10.1

更新状态机=24

延时0.5秒**调用"修正：消除伤害显示"**

## 背刺相关

**"背刺判定？"**

可背刺，更新伤害补正

### 角色朝向判定

**"背刺敌人朝向判定"**

若为玩家，根据当前玩家朝向更新朝向补正-当前玩家朝向

### 敌人朝向判定

**"背刺敌人朝向判定"**

若为敌人，根据当前敌人朝向更新朝向补正-当前敌人朝向

## 角色伤害结算

**"主角近战伤害结算"**

更新受攻击单位坐标

计算防御值伤害，属性伤害倍率

更新销毁角色ID

**调用"判定近战防御穿透？"**

**"判定近战防御穿透？"**

判定防御伤害是否大于当前防御的33%

若有穿透，造成伤害，增减心情，调用"队伍槽-敌人生命值伤害"

若无穿透，不造成伤害，增减心情，调用"队伍槽-敌人防御值伤害"

**"主角远程伤害结算"**

更新受攻击单位坐标

计算防御值伤害，属性伤害倍率

更新销毁角色ID

**调用"判定远程防御穿透？"**

**"判定远程防御穿透？"**

判定防御伤害是否大于当前防御的33%

若有穿透，造成伤害，增减心情，调用"队伍槽-敌人生命值伤害"

若无穿透，不造成伤害，增减心情，调用"队伍槽-敌人防御值伤害"

## 主角行动结束

**"characterfinish"**

还原状态

**调用"动态数值矫正"**

关闭相应事件组

**延时"characterfinish"**

一秒后**调用"我方回合真正结束"**

**"我方回合真正结束"**

还原状态

**调用"动态数值矫正"**

关闭相应事件组

**延时"修正：消除伤害显示"**

防御，生命伤害显示清零

**调用"动态数值矫正"**

## 销毁

主角阵亡：

队伍槽能否复活？：

**"销毁阵亡单位"**

队伍槽＞=1

复活，扣减队伍槽

**"销毁阵亡单位"**

队伍槽＜=0

不能复活

**调用"判定结束真正销毁阵亡单位"**

**"判定结束真正销毁阵亡单位"**

设定阵亡角色的位置为路径

销毁战略视图头像，销毁动画角色，销毁判定方块

更新销毁角色ID为销毁角色ID+9000000

**调用"胜负-特定角色？"**

敌人阵亡：

**"销毁阵亡单位"**

销毁战略视图头像，销毁动画角色，销毁判定方块

更新销毁角色ID为销毁角色ID+9000000

**调用"胜负-特定敌人？"**

**调用“队伍槽-击倒敌人”**

地形导致的阵亡：

**"销毁地形阵亡单位"**

销毁战略视图头像，销毁动画角色，销毁判定方块

更新销毁角色ID为销毁角色ID+9000000

**调用"胜负-特定角色？"**

**"销毁地形阵亡单位"**

销毁战略视图头像，销毁动画角色，销毁判定方块

更新销毁角色ID为销毁角色ID+9000000

**调用"胜负-特定敌人？"**

**调用“队伍槽-击倒敌人”**

**修正编号**

如果单位数量大于当前单位数

为单位重新分配排序ID

**调用"销毁数组"**单位数量-当前单位数次

为每个单位**调用“重新指定编号”**

更新单位数量

**“重新指定编号”**

将单位排序ID设定为LoopIndex(“重新指定编号”)

**“销毁数组”**

弹出行动队列数组

如果主角单位数量大于当前主角单位数

为单位重新分配排序ID

**调用"销毁数组2"**单位数量-当前单位数次

为每个单位**调用“重新指定编号2”**

更新主角单位数量

**“重新指定编号2”**

将玩家的攻击目标排序ID设定为LoopIndex(“重新指定编号”)

**“销毁数组2”**

连续弹出四个远程目标

一个近战目标

## 胜负条件

### 判断胜负条件

#### 胜利

场景开始时，根据配置文件设定，打开不同的事件组

#### 失败

场景开始时，根据配置文件设定，打开不同的事件组

### 胜利条件

**延时“战斗胜利”**

跳转到胜利页面

#### 全灭敌人

敌人数量=0

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗胜利”**

#### 消灭特定敌人

销毁角色ID-900000=设定的敌人ID

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗胜利”**

#### 到达指定区域

创建目标方块：

场景开始时

**调用"创建目标方块"**设定的次数

**"创建目标方块"**

在地图和战略视图上创建目标方块

时间大于0.2秒时

目标方块移动到角色下方

目标方块和角色重叠，状态机=4(移动结束)

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗胜利”**

#### 坚持指定回合数

回合数大于设定的回合数

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗胜利”**

### 失败条件

**延时“战斗失败”**

跳转到失败页面

#### 我方全灭

我方角色单位数=0

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗失败”**

#### 特定角色死亡

**“胜负-特定角色”**

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗失败”**

#### 超过规定回合数

回合数大于设定的回合数

更新状态机=99，敌人状态机=99

延时1.5秒**调用“战斗胜利”**

# 行为

## 战斗开始画面

### 战斗开始

## 战略层

### 行动指示

未启用

### 行动序列头像1

#### 更新头像

战略视图可见时

设定比例为1.2

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 缩放

未启用

### 行动序列头像2

#### 更新头像

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 更新提示框

如果当前头像显示了单位

为其创建提示框

如果当前头像没有显示单位

销毁提示框

### 行动序列头像3

#### 更新头像

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 更新提示框

如果当前头像显示了单位

为其创建提示框

如果当前头像没有显示单位

销毁提示框

### 行动序列头像4

#### 更新头像

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 更新提示框

如果当前头像显示了单位

为其创建提示框

如果当前头像没有显示单位

销毁提示框

### 行动序列头像5

#### 更新头像

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 更新提示框

如果当前头像显示了单位

为其创建提示框

如果当前头像没有显示单位

销毁提示框

### 行动序列头像6

#### 更新头像

回合变动时

更新头像，单位ID和回合数

#### 更新提示框

如果当前头像显示了单位

为其创建提示框

如果当前头像没有显示单位

销毁提示框

### 战略视图提示框2~6

#### 鼠标悬浮

未启用

### 战略视图角色P1

#### 更新头像

永远显示图像ID指定的帧

#### 缩放

不行动时，缩小到0.6

行动时处于最前，1~0.8不断循环缩放

### 战略视图角色E1

#### 更新头像

永远显示图像ID指定的帧

#### 缩放

不行动时，缩小到0.6

**敌人行动时禁止打开战略视图**

### 战略视图角色行动指示

#### 缩放

未启用

### 创建目标方块-战略

#### 缩放修正

缩小到0.6

### 战斗名称

#### 置于上层

永远置于上层

## UI层

### 移动

#### 坐标层次

保证总是最前

允许时有悬浮移动效果

超出镜头自动归位

不能使用时黑白

#### 不透明度处理

鼠标放上去前半透明

不允许时全透明

### 攻击

#### 坐标层次

保证总是最前

允许时有悬浮移动效果

超出镜头自动归位

不能使用时黑白

#### 不透明度处理

鼠标放上去前半透明

不允许时全透明

### 待机

#### 坐标层次

保证总是最前

允许时有悬浮移动效果

超出镜头自动归位

不能使用时黑白

#### 不透明度处理

鼠标放上去前半透明

不允许时全透明

### 键盘操作提示

#### 不透明度处理

开始时更新坐标

不允许时全透明

### 鼠标操作提示

#### 不透明度处理

开始时更新坐标

不允许时全透明

### 属性有利/克制

#### 不透明度处理

开始时全透明

我方回合不透明

敌方回合全透明

### 我方UI-生命

#### 动态数值

我方UI Flag 0打开时

动态变动到生命数值

### 我方UI-防御

#### 动态数值

我方UI Flag 1打开时

动态变动到防御数值

### 我方UI-生命数值

#### 转化为整形

将浮点变为整形

### 我方UI-防御数值

#### 转化为整形

将浮点变为整形

### 敌方UI-生命

#### 动态数值

敌方UI Flag 0打开时

动态变动到生命数值

### 敌方UI-防御

#### 动态数值

敌方UI Flag 1打开时

动态变动到防御数值

### 敌方UI-生命数值

#### 转化为整形

将浮点变为整形

### 敌方UI-防御数值

#### 转化为整形

将浮点变为整形

## 计数器层

### 生命值伤害显示

#### 消去

大于零时，Y移动到受伤单位头上

小于零时，Y移动到场景外

#### 转化为整形

将浮点变为整形

#### 坐标

根据伤害数值调整X坐标，保证居中

### 生命值回复显示

#### 消去

大于零时，Y移动到受伤单位头上

小于零时，Y移动到场景外

不为零时，延时1.5秒，设定为0

#### 转化为整形

将浮点变为整形

#### 坐标

根据伤害数值调整X坐标，保证居中

### 防御值伤害显示

#### 消去

大于零时，Y移动到受伤单位头上

小于零时，Y移动到场景外

#### 转化为整形

将浮点变为整形

#### 坐标

根据伤害数值调整X坐标，保证居中

### 防御值回复显示

#### 消去

大于零时，Y移动到受伤单位头上

小于零时，Y移动到场景外

不为零时，延时1.5秒，设定为0

#### 转化为整形

将浮点变为整形

#### 坐标

根据伤害数值调整X坐标，保证居中

## 动画层

### 行动角色指示

#### 缩放

0.8~1循环缩放

## 碰撞层

### 创建角色

#### 生命值与防御值的范围

生命，防御大于100时，设定为100

防御小于0时，设定为0

心情大于120时，设定为120

心情小于0时，设定为0

#### 朝向参数的处理

无

### 创建敌人

#### 生命值与防御值的范围

生命，防御大于100时，设定为100

防御小于0时，设定为0