**TOF游戏机制设计**

**运动系统**

**地面**

1. 前后走动
2. 前后冲刺
3. 跳跃、前跳、后跳
   1. 可以仿照大部分主流格斗游戏，在空中无法控制方向移动
   2. 可以跳跃后也能够自由地左右移动
4. 下蹲
   1. 往往伴随上中下段攻击的判定，不一定需要下蹲

**空中**

1. 左右冲刺
2. 二段跳

**格斗招式**

**种族**

1. 可以利用小马特点，创造种族优势，不同种族具有不同的特殊招式
2. 角色拥有2~3个特殊招式，多个方向键和一个攻击键使出

**按键**

1. 仿照蹄斗使用3种基础攻击
   1. 或更多
   2. 或更少
2. 配合方向键实现其他类型的基础攻击
   1. 或简化，不设计其他方向键的攻击

**招式**

1. 基础攻击、不同方向的基础攻击
2. 特殊攻击
3. 投技
   1. 或简化，不设计投技
4. 强化攻击（强化普攻、强化特殊技）
5. 强化防御
6. 推开，仿照蹄斗能将对手推开
   1. 或简化，不设计推开
7. 组合技
   1. 仿照真人快打的组合技系统
   2. 仿照街霸，确认后的组合技系统
8. 连招
   1. 按照日式格斗游戏设计招式取消和连招
   2. 参考真人快打，组合技、特殊技、强化特殊技的连招
9. 闪避
10. 大招

**站位**

1. 更多的地面攻击
2. 较少的空中攻击

**资源**

**血条**

1. 可以根据角色整体强弱调整血量
2. 每回合重置

**气条**

1. 可以仿照大部分格斗游戏，设计3气气条
2. 可以设置多气条，执行不同功能
   1. 攻击气条、防御气条
   2. 强化气条、大招气条

**地图**

**平台**

1. 可以仿照Animation Versus、大乱斗添加平台

**墙面**

1. 可以仿照蹄斗，角色受击会贴墙
2. 可以仿照街霸，角色碰撞墙体
3. 可以仿照真人快打，无特殊效果

**场景交互**

1. 可以仿照不义联盟、真人快打11，进行场景交互实现攻击或防御

**场景切换**

1. 仿照Animation Versus和不义联盟，特定条件下能够进行场景切换