战斗流程改动（括号内为敌方人物球移动方案）

战斗场景内包含四种球，敌方人物球，己方人物球，连击球，元素球

敌方人物球：战斗时永不消失，（怪物移动方案：怪物与 boss根据设定沿着根据设定的固定路线移动），撞击连击球获得combo数，以combo数量决定其生成元素球数量。当敌方球吞噬元素球，或者到达其攻击回合时，敌方球将以不同形式发起攻击，直接造成伤害。Boss敌方人物球，将有特定的boss技能，即boss有三种攻击方式，除了与普通敌方人物球相同的直接造成伤害的两种技能外，同时还包括boss特殊技能。Boss特殊技能将以弹幕或者光柱形式触发，只有在击中玩家时造成伤害，不击中不造成伤害。敌方人物球撞击至静止的己方人物球获得一次自动充能机会。

（如果设置成敌方人物球可以自行按设定路线移动，那么敌方人物球将不再被弹开）

己方人物球；战斗时永不消失，玩家拖动己方人物球让人物球弹出使人物球移动，撞击连击球获得combo数与能量。己方人物球击中静止敌方人物球，己方人物球获得一次自动充能机会。同时以combo数量决定其生成元素球数量。玩家积累一定的能量来释放技能，释放技能种类不同消耗能量不同。触发终极技能需要满足两个条件：1能量满格 2同时击中敌方玩家球。

Ps：移动状态下的己方人物球撞击中移动状态下的敌方人物球，双方均获得一次自动充能机会。

连击球：战斗时永不消失，人物球击中连击球获得combo数并获得一定攻击加成。

人物球击中元素球不中断连击，但不计算combo数

元素球：产生后当到达存在回合后消失。存在回合最大5回合，当人物球产生combo时将产生与人物球同系的元素球。产生元素球数量和存在回合与combo数关系如下：n＝combo数／5 当n等于0 时 元素球数量为0 当n小于1时 元素球数量为1 当n大于1时，元素球数量等于近似整数最大数值，例n＝3.1 即元素球数量为4 每一个combo数等于一个元素存在的回合，即草系玩家获得combo11，则生成3个草系元素，其中两个元素保持5回合，一个保持1回合。

场景内双方元素球数量总和为5. 当有新的元素球产生 将代替最早生成的元素球。

元素球的作用如下：人物球撞击后吞噬，同时恢复相应血量（与人物属性挂钩），同时可以变成陷阱魔法球则不再被吞噬，但是玩家撞击同样可以获得一次回血，同时元素球不消失。有伤害技能与场景元素球数量挂钩的技能，使用后场景内元素球消失，且不再恢复血量。当己方人物血量饱满撞击不会造成吞噬效果。

魔法陷阱球：由于使用技能转化元素球而成。撞击敌方玩家生效，同时消除转化场景内所有魔法陷阱球至元素球。

Ps：当元素球存在时间消耗完毕，即便元素球依然在魔法球状态，元素球依然消失。即系统优先判定，元素球存在时间

场景内元素球和魔法陷阱球总数不超过5

撞击逻辑

己方人物球撞击己方魔法陷阱球：双方弹开

敌方人物球撞击己方魔法陷阱球：触发陷阱

己方人物球撞击敌方魔法陷阱球：触发陷阱

敌方人物球撞击敌方魔法陷阱球：弹开（敌方人物球继续保持原有路径移动，魔法球被弹开）

魔法陷阱球撞击连击球：双方弹开

魔法陷阱球撞击元素球：双方弹开

敌方人物球撞击己方系的元素球；弹开（敌方人物球继续保持原有路径移动，己方元素球被弹开）

敌方的元素球撞击己方系的元素球：双方弹开

己方人物球撞击敌方系的元素球：双方弹开

敌方人物球撞击己方人物球：双方弹开，敌方人物球获得一个初速度。（己方人物球被弹开，敌方人物球此回合将进行两次移动）

己方人物球撞击敌方人物球：己方人物球获得一个速度加成，敌方人物球被弹开（敌方人物球不动，己方人物球被弹开）

生成元素球顺序遵循：combo数多的一方，之后生成。例：当玩家获得combo10敌方获得combo5 则生成顺序为先生成敌方元素球1个再生成己方玩家同系元素球。

战斗流程如下

最初战斗系统刷新出五个连击球与双方人物球（敌方人物球固定出现在屏幕中心），如果非最初战斗回合根据双方之前回合combo数刷新元素球

进入玩家行动回合，当有足够能量满足释放技能条件时，玩家可以选择释放技能或者可以放弃技能用于积攒能量，其中各别技能将作用于元素球，陷阱魔法技能将场景内元素球转化为陷阱魔法球，或伤害系数受战斗台布内元素球数量影响，之后玩家拖动己方人物球积蓄力量弹出己方人物球，此时玩家操作结束。

己方人物球在战斗台布内撞击连击球获得combo数，接触己方元素球吞噬回复血量，如果己方人物血量无损耗，则不吞噬己方元素球，第一次撞击陷阱魔法球获得血量回复，立即获得血量回复。撞击敌方人物球，己方人物球将重新充能被加速，（敌方人物球将不会移动）。当己方人物球停止时，玩家回合结束进入敌方回合。系统计算伤害。

此回合内，敌方也可以被动搜集combo数与吞噬元素球，即己方玩家球撞击场景内球类，造成其他球移动，连击球与敌方元素球。触碰敌方人物球。敌方人物球搜集的战斗分数将在己方回合结束后，敌方回合开始前结算，便于理解可视作反击。

进入敌方回合，根据ai设定，敌方人物将选择释放技能，（然后敌方根据之前策划设定进行移动，例如横向平移50. 此时敌方人物球将撞击开路径上的连击球和吞噬元素球，且血量满状态时，不吞噬元素球，撞击开元素球。 敌方人物球移动路径不受其他球类限制，即移动路径不会因撞击而改变路径， 但受玩家技能限制，如岩系技能。移动结束）系统根据此时回合数判定，敌方人物球是否释放boss特殊技能，例如光柱，弹幕。怪物特殊技能 释放完后进行战斗结算。此回合内己方人物球也可以被动收集combo和吞噬己方元素球。