### 战斗系统

●**战斗操作：**

战斗使用模拟摇杆+按键的方式进行操作。

移动：手指按在手机屏幕下半部分即可激活模拟摇杆，之后手指滑动即可控制主角往各个方向移动。

攻击：敌人进入攻击范围后，主角即会自动开枪射击，攻击范围以主角为圆心用红色圆圈表示。

使用道具：消耗钻石使用各种一次性消耗道具，每次战斗中可使用的两种道具为开局时随机抽选。

暂停：点击左上方暂停按键即可暂停战斗，此时可进行以下几种操作：

1音效开关

2音乐开关

3退出战斗

4继续战斗

●**同伴攻击：**

英雄可以作为同伴协助玩家进行战斗，每次战斗最多可以设定3个英雄协助战斗，各个同伴在战斗中会跟随主角移动，并且对进入其攻击范围的敌人发动攻击。

同伴不会受到敌人攻击（暂定），和敌人碰撞也不会受到伤害。

●**同伴技能：**

每个英雄同伴都有独特的主动技能，每次开始战斗时同伴的主动技能成为开始冷却状态，冷却结束后点击该同伴的头像即可发动技能。技能使用后再次进入冷却状态，每次使用都会使技能的冷却时间增加10秒。

例：某技能冷却时间为30秒，战斗中使用第1次后，冷却时间增加至40秒，使用第2次后，冷却时间增加至50秒，使用第3次后，冷却时间增加至60秒，以此类推。

●**召唤炮台：**

战斗中玩家触发事件，机关或效果后，可以召唤各种类型的炮台协助战斗。

炮台会在玩家攻击范围内的随机位置出现，出现后会持续对进入攻击范围内的敌人发动攻击，炮台的攻击力由玩家攻击力决定。

除了关卡事件召唤的炮台外，其他方式召唤的炮台，持续一段时间即会消失。

●**伤害和死亡规则：**

若主角生命值降至0，则本次探索结束，可以通过敌人掉落的血瓶来回复生命值。

主角触碰敌人或被敌人击中时即会受到伤害，根据战斗伤害公式计算实际减少的生命值（主角防御力和敌人攻击力影响玩家实际受到的伤害值）。

主角受到伤害后，会被击退且获得0.5秒的闪烁状态，该状态下不会受到伤害。

若怪物生命值削减至0即被消灭，被消灭的敌人有机率掉落各种物品，控制角色碰触物品即可拾取物品。

●**陷阱和障碍物规则：**

战场上会出现电网，地刺等会造成伤害的陷阱地形。

陷阱类地形会对移动到陷阱上的玩家和敌人都造成伤害。

战场上有房屋，汽车，栏杆，铁丝网，电子墙等障碍物。

障碍物会阻挡玩家和敌人的移动，并且会阻挡大部分枪械的子弹。

**↓战斗界面示意图**

