**目录：**

[1 修改列表 2](#_Toc74735249)

[2 审核意见 2](#_Toc74735250)

[3 概述 2](#_Toc74735251)

[3.1 设计目的 2](#_Toc74735252)

[3.2 设计思路 2](#_Toc74735253)

[4 具体设计 2](#_Toc74735254)

[4.1 概述 2](#_Toc74735255)

[4.2 行动顺序实现规则 2](#_Toc74735256)

[4.3 行动顺序编辑界面规则 3](#_Toc74735257)

[4.4 修改行动顺序操作逻辑 5](#_Toc74735258)

[4.5 关卡中的行动顺序显示规则 6](#_Toc74735259)

[5 数据表 7](#_Toc74735260)

[6 资源需求 7](#_Toc74735261)

# 修改列表

2023年8月14日 星期一，创建文档，n。

# 审核意见

2021年5月26日，星期三，审核意见，

# 概述

## 设计目的

* 增加游戏趣味性和深度
* 和技能装备不同的是，以被动形式存在

## 设计思路

* 这里参考遗迹的截止
* 会有一些影响流派的，也会有一些比较基础的

# 具体设计

## 概述

* 抽象成一件装备
  + 玩家可以在非战斗的任意时间打开**装备栏**，对装备进行替换
  + 可以装备多件，目前暂定3-4件
* 举例说明
  + 基础的：攻击力+x，移动速度+x
  + 影响流派的：火元素伤害被触发时会产生火焰旋涡，持续燃烧地面一段时间
  + 。。。