**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17日 星期四，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

* 游戏的一个核心机制
* 游戏的深度和丰富度体现

## 设计思路

* 对招式进行强化

# 具体设计

## 概述

* 在招式书中(2.1提到过，所有招式都会进招式书)
  + 玩家可以来到某几个固定的位置对招式书进行强化
  + 可以对任意一个招式只加入属性或者增幅，没加入属性的按无属性攻击计算
  + 增幅和属性都是可掉落的消耗品。
  + 玩家可以对属性或者增幅进行去除，会返还固定的**招式货币**

大致流程就是：玩家去类似原神的合成台，打开技招式，选择某个招式，会有两个框框对应增幅和属性，已有的可以进行拆除，没有的可以进行添加

* 分为主动招式和被动招式

例如

获得一个增幅器：闪避后留下属性路径。

给任意技能镶嵌这个增幅器后就会多出来一个被动招式：闪避后留下属性路径

可以对这个技能进行强化，属性和增幅器

为保证游戏平衡，目前只支持1层，例如A招式插上增幅器会产生B招式，B。此时B招式插入**任意增幅器都会有提示**，**产生被动技能的增幅器将会无效化，是否嵌入**

当然后续会有装备来解除一定限制，例如可以多插一层两层的