**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

2023年8月17日 星期四，迭代建议，考虑需要让高玩更好的对技能进行排序，所以要不就是完善元素系统，使连招和元素极其相关；要不就是浮空，也就是鬼泣的处理方式，但鬼泣的boss也是不能浮空的。并且现在没有加入浮空相关的东西，如果需要浮空，那一定有限制，例如攻击几次就会进保护或者强制落地

# 概述

## 设计目的

* 基础的战斗方式(招式)。

## 设计思路

* 没有普通一说，所有可攻击&释放的战斗相关都归类为**招式**
* 所有招式都有初始的快捷键，并可以重新设置快捷键，方便玩家适配操作习惯
* 所有招式会记录进**技能书**里，方便玩家在强化台对招式进行强化

# 具体设计

## 概述

* 初始关卡会给玩家 **闪避**和**普通**
  + 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
* 这里考虑到很多游戏的普攻都是有很多段数的，但这里为了保留爽快的感觉，同时也确定了多段普通并没有意义，所以把所有战斗相关的都归类为技能。
  + 具象化一些就是，正常游戏按两下Y是不同的普攻段数，但在咱们这里，连按两下Y可能就是释放其他招式了
* 获取方式：多种多样
  + boss掉落
  + 解谜
  + 道具箱开出来
  + 通关奖励
  + 。。