**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

* 丰富游戏性，增加游戏深度
* 其实就是技能

## 设计思路

* 分为两种：**属性**和**增幅**
  + **属性**是通过合理搭配属性，以及**属性反应机制**、**属性克制关系**来更好的打出伤害
  + **增幅**就是通过强化的方式引入rog中常见的**流派概念**

# 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