**战斗操作**

**更新日志**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **更新日期** | **行为人** | **更新内容** |
| V0.1 | 2022-05-19 | 周子福 | 思路确定、设定初版 |
| V0.11 | 2022-06-01 | 雷孟侚 | 修改设定与补充、更新示意图 |
| V0.12 | 2022-07-01 | 周子福 | 修改技能轴相关 |
| V0.2 | 2022-08-08 | 周子福 | 修改为新的战斗操作设定 |
| V0.3 | 2022-09-20 | 周子福 | 会议讨论修改 |
| V0.4 | 2022-10-11 | 周子福 | 修改战斗背包相关 |

**文档版本规范**

版本号初定V0.1，每一修改递进0.01，审核后定版为V1.0，即其他部门首次接到的文档一定为V1.0，定版后更新在版本号递进0.01

**文档文字对应设定**

|  |  |
| --- | --- |
| **文字** | **表示** |
| 黑色 | 确定处理的部分 |
| **~~划掉~~** | 暂不处理的部分 |
| **绿色** | 本次更新的部分 |
| **红色** | 重点注意的内容 |
| *倾斜* | 解释说明的内容 |

目录

[1. 设计目的 2](#_Toc114760855)

[2. 系统简介 2](#_Toc114760856)

[3. 数据库相关 3](#_Toc114760857)

[4. 具体处理 3](#_Toc114760858)

[4.1. 功能开启 3](#_Toc114760859)

[4.2. 入场动画 3](#_Toc114760860)

[4.3. 战斗界面 4](#_Toc114760861)

[4.4. 角色站位 12](#_Toc114760862)

[4.5. 战斗飘字 13](#_Toc114760863)

[5. 美术需求 13](#_Toc114760864)

# 设计目的

1. 阐述战斗相关规则设定

# 系统简介

# 数据库相关

暂略

# 具体处理

## 功能开启

1. PVE功能默认开启

## 入场动画

1. Loading过程中根据双方的初始站位加载角色
   * 角色和战场地图都加载完成后才结束loading

## 战斗界面

许多车在草地上

中度可信度描述已自动生成

1. 目标选择：被选中的角色头顶上会显示选中标志
   * 绿色标志选定友方目标，红色标志选定敌方目标

图形用户界面

描述已自动生成卡通人物

描述已自动生成

* + 选中标志根据血条的位置计算，与血条保持固定距离
  + 当选定目标死亡时，自动切换到最近的目标
    - 当释放技能过程中选定的目标死亡，则技能依然朝目标释放
    - 死亡单位不受伤害
  + 死亡单位不可选中

日历

描述已自动生成

* + 进入战斗后，敌方标志默认为距离主角最近的敌方角色，友方选中标志默认为主角
    - 主角攻击目标为选中的敌方角色
  + 当主角被嘲讽时，敌方选中标签显示在嘲讽者身上，嘲讽期间无法选中其他敌方目标
    - 嘲讽结束后，如果未手动选择敌方目标，敌方选中标保持为嘲讽者
    - 友方选中标签不改变
  + 点击敌方和友方角色能够切换选中目标

1. 血条：固定显示在角色头顶，根据角色身上的绑点计算位置

手机屏幕的截图

中度可信度描述已自动生成

* + 生命值：我方生命值为绿色，敌方生命值为红色
  + 灵气值：固定显示为蓝色，不会根据角色的境界改变颜色
  + 神识值：固定显示为黄色

1. BUFF列表：在血条上方显示

图片包含 不同, 游戏机, 钟表, 显示器

描述已自动生成

* + BUFF列表层级在选中标志上方
  + BUFF一行最多显示6个BUFF

1. BOSS血条：当挑战BOSS时，在界面上方显示BOSS的血条，场景中的BOSS则不再显示小的血条
   * 血条上方显示当前BOSS的境界图标和名称
   * 血条下方显示BOSS当前BUFF状态

卡通人物

低可信度描述已自动生成

1. 技能栏：在备战界面设置技能栏的内容

图形用户界面

描述已自动生成

* + 当备战中未设置技能时，默认显示功法携带的主动技能
    - 技能栏默认向右靠齐
  + 样式说明

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + - 技能名称：技能图标下方显示技能名称
    - 技能消耗：图标左上角显示技能消耗
      * 暂定两种消耗类型：灵力、神识
      * 暂定所有技能只有一种消耗类型
      * 当消耗为灵力时，根据不同等级的灵力显示对应的底图
      * 当消耗为神识时，图标为
    - 技能类型：根据技能所属类型使用不同的技能框
      * 暂定类型：法宝技能框、通用技能框
  + 技能状态
    - 当技能消耗不足时，技能消耗的字体颜色变为红色，点击技能弹出提示“XX不足”

卡通人物

低可信度描述已自动生成

* + - 当技能被禁止使用时，图标上层有“封锁”标志，点击技能弹出提示“技能封禁中”

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + - 当技能处于CD时，显示CD倒计时以及倒计时动画

卡通人物

中度可信度描述已自动生成

* + - 当技能目标选择错误时，点击技能弹出提示“技能目标错误”
  + 当按住技能图标时，技能图标缩放90%
    - 当挪出技能图标范围，技能图标恢复大小
  + 点击技能图标，松手时判断松手的点是否在技能图标上
    - 是，则释放技能
    - 否，则不释放技能（即不想释放技能时，只需要离开技能图标区域，就可以取消技能释放）
    - 自动根据配置的目标释放技能
      * 当目标为特定群体（比如生命最高），技能开始释放后，选中标志会自动切换到对应的目标
  + 长按技能3秒弹出技能tips，弹出tips时，技能图标恢复大小

图形用户界面, 文本

描述已自动生成

* + - 松手自动关闭技能tips，并且不会释放技能
    - 长按过程中离开技能图标区域不会关闭技能说明

1. 法宝栏：根据玩家身上佩戴的法宝显示

图片包含 游戏机, 画

描述已自动生成

* + 法宝栏固定显示在技能栏上方
  + 当携带法宝，或法宝技能为被动技能时，法宝栏放空
    - 法宝栏默认向右靠齐
  + 图标样式：
    - 显示法宝图标和品质框
    - 法宝消耗：图标左上角显示法宝消耗，消耗表现与技能相同
    - 特效层：在法宝图标上层会有特选层
      * 当法宝无法使用（斗战失败、进入冷却、不满足使用条件等）时，隐藏该特效层
      * 其他显示逻辑与上文技能栏一致
  + 长按法宝3秒显示法宝tips

图形用户界面, 文本

描述已自动生成

* + - 松手自动关闭技能tips，并且不会释放技能
    - 长按过程中离开技能图标区域不会关闭技能说明
  + 当触发法宝斗战时，可进行斗战的法宝图标显示到屏幕中心位置，并放大图标

图片包含 草, 游戏机, 草地, 田地

描述已自动生成

1. 【背包】按钮：卡通人物

   低可信度描述已自动生成点击按钮打开背包列表，列表中仅显示战斗背包中的道具



* + 打开背包列表时，【背包】按钮切换为选中态
    - 点击空白区域，角色不发生移动，并关闭背包列表，
    - 点击技能、或者其他功能按钮，则释放技能或使用对应的功能，并关闭背包列表
    - 点击角色则切换目标，并关闭背包列表
  + 背包列表包含“道具”“召唤”两种类型
    - “道具”：与背包中道具图标一致，在道具图标下方显示道具名称、左上角显示道具使用需要的消耗
      * 道具排列顺序与备战界面排序相同
      * 当消耗为0时，则隐藏消耗
      * 当道具数量为0时，道具图标置灰
    - “召唤”：与傀儡袋、灵兽袋中的图标一致，在图标下方显示境界信息和名称，左上角显示召唤需要的消耗
      * 当消耗为0时，则隐藏消耗
      * 当前已上阵的召唤物，在图标下方显示“已上阵”的标志，点击图标则召回召唤物
      * 当召唤物阵亡、无法召唤时，图标置灰，点击图标弹出提示“XXX无法召唤”

1. 【逃跑】按钮：点击按钮后进行逃跑成功率判定
   * 当逃跑失败时，弹出提示“逃跑失败！”
   * 其他逃跑方式表现具体设计
   * 逃跑失败后，逃跑按钮置灰，并且通过进度条的形式重新亮起来

图标

描述已自动生成

1. 【加速】按钮：暂定3档加速：“X1” “X2” “X4”
   * 初始游戏默认速度为“X1”
   * 点击按钮则切换为下一档加速
     + 切换过加速后，本地缓存该数据，之后进入战斗将默认该档速度
   * 实际加速需要提供配置，比如“X4”的实际加速是2.5倍，避免出现速度过快导致手机过载之类的问题
   * 加速不仅加快战斗动画，技能CD等也会一同加速

## 角色站位

图形用户界面, 应用程序, 网站

描述已自动生成

1. 战斗单位进入战斗后根据格子分配站位
   * 双方初始默认各15个站位，上图编号仅为参考，具体以程序设定为主
   * 实际战斗中并不会显示这些格子
   * 备战界面可以设置己方角色站位
2. 格子的原点位置需要提供配置
   * 组队时通过原点计算其他玩家的站位
3. NPC站位通过配置表进行配置，可通过客户端查看NPC站位，每个角色都只占1个格子

## 战斗飘字

1. 攻击类：
   * 灵力攻击：-999999，靛蓝色
   * 蛮力攻击：-999999，红色
   * 神识攻击：-999999，银白色
   * 暴击飘字：颜色根据攻击类型自适应，字号扩大且附带特殊花纹效果
2. 恢复类：
   * 生命回复：+999999，浅绿色
   * 灵力回复：+999999，天蓝色
   * 神识回复：+999999，橙黄色
3. 特殊飘字：
   * 免疫
   * 闪避

# 美术需求