# 战斗流程

回合制：采用经典的轮流制，每个回合中，先由玩家方行动，然后是敌方行动。

回合顺序：玩家可以自行选择己方回合中任意角色的进行行动，己方所有角色行动之后回合结束，AI角色行动顺序固定（某些特殊情况下一些角色会优先行动）

回合结束：当所有角色完成行动后，回合结束，轮到敌方回合

# 角色行动

移动：每个角色拥有移动能力，每个回合只能移动移动能力允许的格子数

攻击：对攻击范围内选定的敌方单位发动攻击。

技能：使用自身拥有的技能，可能包括攻击性技能、防御性技能或辅助技能。

使用物品：使用背包中的物品，如治疗药水、增强道具等。

休息：跳过行动以恢复一定的生命值或魔法值。

# 战斗计算和特殊效果

伤害计算：基于攻击者的攻击力和防御者的防御力计算伤害，考虑武器或技能特性。

特殊效果：减速（移动能力下降）沉默（无法使用技能）魅惑（被AI控制）等等

技能效果：技能可能会有特殊效果，如眩晕、毒伤等。

# 胜利和失败条件

通常为消灭所有敌人或保护特定单位。

可以根据关卡设定特殊的胜利条件。

# 环境影响

地形影响：不同地形对移动速度和战斗效果的影响。

环境互动：例如可以利用地图上的物体或机关对战斗进行干预。