

The Guild-Combat Design Document

1 战斗机制

1.1 基础回合制机制

1.1.1 回合制战斗循环

战斗是基于回合制的，英雄和敌人轮流进行行动。每个英雄在每个回合中可以使用技能/道具/防御/逃跑。使用技能可能会消耗魔法值(MP)或改变英雄和敌人的位置。技能的效果取决于英雄和目标的位置。英雄和敌人的行动顺序取决于其速度，速度越高，越有可能在回合中先行动。当每个英雄和敌人完成行动后，下一回合开始。

1.1.2 行动

当轮到某个英雄行动时，一个有四个选项的按钮会出现在该英雄的上方。选择完毕后进入选择目标阶段，此时可以取消选择退回选择阶段。选择目标时，可选的目标将被高亮显示，不同颜色代表不同效果(红色表示伤害/buff，绿色表示治疗/debuff)。只有高亮的目标才可以被选择使用技能/道具。

1.2 基础属性

- **生命值(HP)**:英雄/敌人的生命条，受到伤害时减少，若HP降至0，英雄/敌人会进入“濒死”状态或直接被“尸体”替代。
- **魔法值(MP)**:英雄的魔法条，使用技能时减少，若英雄没有足够的MP，某些技能无法使用。
- **压力值**:显示英雄压力水平的条，受到特殊效果伤害或遭遇恐怖事件时减少，若压力条满，英雄会进入“心灵创伤”的判定阶段。
- **抗性**:英雄/敌人对每种debuff有一个抗性数值，表示避免感染负面状态的概率。抗性越高，越有可能避免debuff。
- **命中率**:英雄/敌人有一个命中率数值，表示使用技能时击中目标的基本概率。命中率越高，命中成功率越高。
- **攻击力**:表示对目标造成的伤害数值。武器的攻击力将用于调整技能的攻击力数值。
- **防御力**:表示能够抵消的伤害百分比。护甲的防御力将用于调整英雄的防御百分比。
- **闪避**:表示完全避免受到攻击技能的可能性。闪避越高，避免伤害的概率越高。
- **速度**:表示英雄/敌人在回合中行动的速度。速度越高，英雄/敌人在回合中越有可能优先行动。

1.3 位置机制

1.3.1 位置

在战斗中，英雄和敌人各有四个位置。英雄一方，队伍最右边的位置是前排(●●●●)，最左边的位置是后排(●●●●)。敌人一方，队伍最左边的位置是前排(●●●●)，最右边的位置是后排(●●●●)。

1.3.2 站位策略

- 前排位置(●●●●)通常为近战与肉盾角色设计，英雄更有可能受到伤害并进行近距离攻击。
- 后排位置(●●●●)通常为辅助、远程或魔法角色设计，英雄受到伤害的概率较低，可施放治疗或远程攻击技能。
- 中排位置(●●●●)通常为灵活角色设计，英雄可以更灵活地改变位置，并使用远程或近距离攻击。

许多技能与位置管理相关，包括推动或拉动敌人、让自己或其他英雄前进或后退的效果。

1.3.3 尸体

当英雄/敌人死亡时，将被尸体替代。尸体占据相应的英雄/敌人位置，并持续4回合。尸体可以通过某些技能移除。

1.4 技能

1.4.1 技能选择

每个英雄共有六个技能，其中四个是解锁英雄时获得的基本技能，另外两个随着英雄等级的提升而获得。英雄在进入地牢前可以装备四个技能，在地牢探索期间无法更换。

1.4.2 技能效果

技能有四种效果：直接攻击、治疗、施加状态、改变位置。一个技能可能具有一种或多种效果。一个技能可能具有命中率属性，并且可能在一次行动中针对一个或多个目标。技能效果可能受状态影响。

1.4.3 技能限制和消耗

每个技能对使用者和目标都有位置要求，只有满足位置要求时才会生效。一些技能可能消耗MP，英雄若没有足够的MP，某些技能将无法使用。

1.5 状态系统

1.5.1 特殊状态

- 护盾:额外生命值。
- 濒死:角色攻击力降低25%, 命中率减少10%, 速度减少80%, 且受到任何攻击都有33%概率死亡并替换为尸体。

1.5.2 持续伤害状态(Damage Over Turn, 下文简称DOT)

当英雄/敌人处于持续伤害状态时, 每回合在各自行动前将受到一次伤害, 直至该状态消失、被治愈或英雄/敌人死亡。持续伤害状态的成功添加概率将根据目标对相应状态的抗性进行调整。

- 中毒:每回合会额外受到伤害量为n的 较高 的中毒DOT伤害, 该DOT伤害可叠加。
- 流血:每回合会额外受到伤害量为n的 中等 的流血DOT伤害, 该DOT伤害可叠加;角色的流血抗性普遍低于其他抗性, 更容易施加成功。
- 灼烧:每回合会额外受到伤害量为n的 较低 的灼烧DOT伤害, 且该DOT伤害无法叠加;为已带有灼烧效果的敌人再次施加灼烧时, 会引发蔓延机制, 将1层灼烧效果蔓延至随机1个相邻角色。
- 电击:受到伤害增加, 且每回合有一定概率被震慑。

1.5.3 负面状态(debuff)

- 恐怖:每回合增加英雄的压力值。
- 致盲:下次攻击命中率降低50%。
- 眩晕:下次行动将被延后至回合末, 叠加后会变成震慑。
- 禁锢:无法移动或被移动到其他位置。
- 昏迷:接下来的回合无法行动。
- 嘲讽:如果可行, 则敌人必须攻击该目标。
- 脆弱:下一次受到的伤害增加50%。
- 虚弱:下一次施加攻击造成的伤害减少50%。
- 连击:被针对时触发额外效果。

1.5.4 正面状态(buff)

- 格挡:下一次受到的伤害减少50%。
- 暴击:下次攻击暴击率100%, 穿透抗性和防御增加20%。
- 闪避:50%概率躲避下次受到的攻击技能。
- 保护:受到一名队友的保护, 队友将承受针对被保护角色的下次攻击技能。
- 反击:受到下次攻击技能时反击(应用最基础的攻击技能, 一般是第一个技能, 并且反击不消耗MP)。
- 速度:下回合速度增加。
- 力量:增加下一次攻击技能的直接伤害。
- 潜行:若存在其他可选目标, 则无法被大多数敌方技能指定

1.6 压力系统

英雄在战斗中随着受到攻击技能或目睹恐怖事件会累积压力。当他们的压力条满时，会进入“心灵创伤”的判定状态，判定失败将导致他们做出对团队不利的行为，如增加队友的压力、拒绝治疗，甚至自残。压力可以通过一些技能和道具减少。

1.7 胜利与失败

1.7.1 胜利

当所有敌人死亡，包括被尸体替代或消失，即为胜利。胜利后，玩家可以进入下一场战斗(如果还有剩余战斗)，或领取现有胜利奖励并离开战斗。

1.7.2 英雄死亡

当英雄的HP降至0时，将进入“濒死”状态。在该状态下，任何伤害都有概率杀死英雄并将其替换为尸体。“濒死”状态是一种特殊状态，可通过某些技能治愈。

1.7.3 失败

如果所有英雄死亡，被尸体替代或消失，则玩家在战斗中失败。另一种失败情况是玩家选择撤退。地下城探险在失败后结束，所有英雄将复活回到基地。

2 战斗界面和用户体验

2.1 战斗界面



上图是战斗界面的模拟位置图，因为Template中空间有限，只显示了3个英雄和3个敌人，而不是我们设计中的4个英雄和4个敌人。

2.1.1 角色显示

界面左侧显示了英雄四个位置，右侧显示了敌人的四个位置。位置排名如下：

- 后排 - ●●●● - 前排

- 前排 - ●●●● - 后排

每个角色的下方都会显示当前的状态标记。

英雄的信息会列在屏幕底部的一个框中，顺序如下：

- 英雄头像(左侧)
- 英雄名字(顶部)
- HP条
- MP条
- 压力条(底部)

敌人的信息会显示在屏幕右上方的一个框中，顺序如下：

- 敌人头像(左侧)
- 敌人的名字(顶部)
- HP条(底部)

2.1.2 回合顺序与行动按钮显示

回合顺序显示在屏幕右侧的一个框中，当前正在行动的角色显示在顺序条的顶部，最后一个行动的角色显示在底部，以此类推。

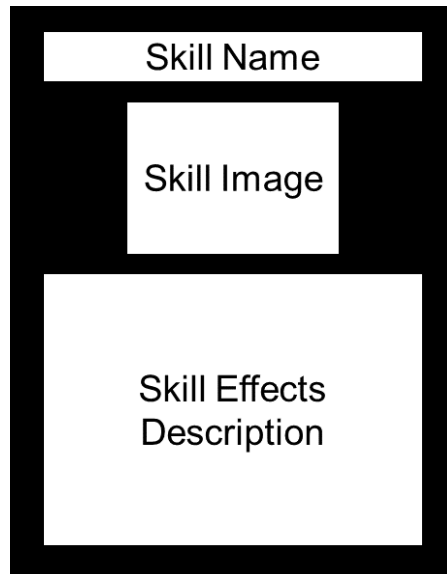
当轮到某个英雄行动时，四选项按钮会显示在该英雄的上方，四个选项描述如下：

- 技能:打开技能表，选择技能，选择目标，使用技能，然后结束行动回合；
- 物品:打开物品表，选择道具，选择目标，使用道具，然后结束行动回合；
- 防御:本回合进入防御状态，然后结束行动回合，增加防御力直至下个行动回合；
- 逃跑:全队撤离战斗。

2.2 表格界面

2.2.1 技能表

技能表水平显示四个技能，每个技能用一个卡片描述，卡片内容如下：



按下卡片后，进入“选择目标”阶段，所有可用目标被高亮显示，屏幕左上角显示返回按钮。选择目标后，行动结算。

2.2.2 道具表

道具表显示为4*5的表格，所有战斗中可用的道具都显示在网格中。按下道具后，进入“选择目标”阶段，所有可用目标被高亮显示，屏幕左上角显示返回按钮。选择目标后，行动结算。

2.3 悬停显示信息表

2.3.1 英雄信息表(战斗中)

长按英雄信息框，英雄信息表会弹出。返回按钮位于信息表的左上角。信息表显示英雄的头像、属性、可用技能和装备。

2.3.2 敌人信息表(战斗中)

长按敌人信息框中的敌人头像，小信息表会弹出。返回按钮位于信息表的左上角。信息表显示敌人的头像和属性。

3 职业设计

/*备注：

绿色 角色基础数值提升

红色 角色基础数值降低

橙色 移动技能

蓝色 未确定buff

普通加粗 获得/消除buff效果

治疗技能与施加负面效果技能需消耗MP

独立设计指该职业全程由我本人设计

浅度参与设计指仅参与了文字格式与编写

辅助设计指在小组组员设计的基础上进行修改并定稿

3.1、3.2、3.7、3.8、3.9为独立设计的职业

*/

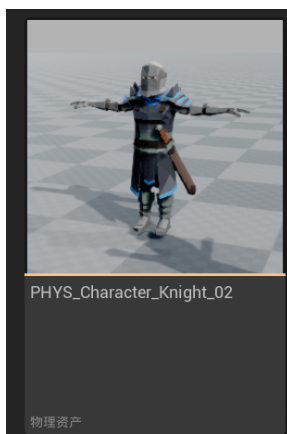
3.1 骑士(独立设计)

(1) 基本描述:队伍前排, 近战, 有给自己加嘲讽属性的能力, 高护甲高血量能自我恢复hp能举盾格挡

- 生存能力:高——高血量, 高防御
- 攻击能力:中等——近战, 中等伤害
- 辅助能力:中等
- 闪避能力:低
- 行动速度:低

(2) 技能

- . 斩击:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: ● ● ● ●
 - 挥动佩剑进行斩击, 对敌方前排造成中等伤害同时恢复10%自身HP
- . 盾击:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: ● ● ● ●
 - 左肩顶盾牌向前冲击, 对敌方前排造成少量伤害同时将敌方向后推1-2格
- . 战吼:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: self
 - 用佩剑敲击盾牌同时发出吼声, 给自己添加2层嘲讽效果和2层反击效果
- . 激励:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: ● ● ● ●
 - 大声鼓励队友, 减轻队友1-2点恐惧值, 消除震慑效果, 获得1层防御增加效果
- . 举盾:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: self
 - 获得2层防御增加效果, 向前冲锋3格, 冲锋后获得1层定身效果与1层嘲讽效果
- . 战术撤退:
 - Rank: ● ● ● ●
 - Target: self
 - 后退1格, 获得1层防御增加效果, 恢复血量30%, 移动速度下降3点



3.2 小丑(独立设计)

(1) 基本描述:队伍2-3位置, 中等距离攻击, buff和debuff施加能力强, 有流血效果攻击, 消除队友debuff能力强

- 生存能力:低——中等血量, 较低防御
- 攻击能力:中等——中等距离攻击效果中等
- 辅助能力:高
- 闪避能力:高
- 行动速度:高

(2) 技能

I. 刺之高兴

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

对敌方造成伤害中等, 自身前进1格, 给敌方施加1层**combo**效果

II. 隐蔽致盲

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

偷袭敌方并向敌方眼睛位置刺击, 自身向后退1格, 对敌方造成少量伤害并施加1层**combo**, 2层致盲效果

III. 鲜血演出

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

对敌方造成伤害少量, 施加流血效果3回合, 脆弱效果1回合

IV. 激励前进

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

使队友前进1格, 获得1层**攻击增强**效果, 消除所有降低伤害相关效果

V. 嘉年华

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

使所有队友**恐惧值降低**5点

VI. 惊悚印象

Rank: ●●●●●

Target: ●●●●●

对敌人施加1层**combo**, 自身前进3格, 获得2层闪避效果



3.3 刺客(浅度参与设计)

(1) 基本描述: 低MP/ 低san值 但高抗污染能力(背景故事: 作为孤儿被政客的幕后势力培养成了刺客)

- 生存能力: 低——低防御, 低血量
- 攻击能力: 高——高暴击(但攻击有位置移动的缺点)
- 辅助能力: 无
- 闪避能力: 高
- 行动速度: 高

(2) 技能:

- I. 向前突刺:
- Rank: ●●●●●
 - Target: ●●●●●
 - 向前移动2格, 并给敌方很高的单体伤害, 本回合自身暴击率提升15%
- II. 向后闪击:
- Rank: ●●●●●
 - Target: ●●●●●
 - 向后移动2格, 并给2个敌方角色较低的群体伤害, 本回合自身暴击率提升5%, 给自己附加1回合的潜行
- III. 隐匿:
- Rank: ●●●●●
 - Target: self
 - 向后移动2格, 为自己附加3回合的潜行与2回合暴击率增加效果
- IV. 飞刀:
- Rank: ●●●●●
 - Target: ●●●●●
 - 从稍远距离给3个敌方角色低量群体伤害, 并施加2回合暴击率降低效果
- V. 斩击:
- Rank: ●●●●●
 - Target: ●●●●●
 - 近战技能, 给敌方较高单体伤害, 本回合自身暴击率提升10%
- VI. 聚精会神:
- Rank: ●●●●●
 - Target: self
 - 获得1层25%的暴击率增加效果, 增加自己一回合之内的闪避概率20%



3.4 圣女(辅助设计)

(1) 基本描述: 高MP / 高san值 高抗污染能力(背景故事: 虔诚的信徒背叛了教廷)

- 生存能力: 中等——低防御, 低血量, 但可以通过对自己和队友施加祝福来加盾
- 攻击能力: 低
- 辅助能力: 高
- 闪避能力: 低
- 行动速度: 中等

(2) 技能:

I. 神罚:

○ Rank: ●●●●

○ Target: ●●●●

○ 为敌方施加少量单体伤害, 并增强自身负面效果(流血、中毒、灼烧、电击)抗性2回合

II. 群体治疗:

○ Rank: ●●●●

○ Target: ●●●●

○ 消耗中等MP, 为己方全体角色施加15%回血

III. 单体治疗:

○ Rank: ●●●●

○ Target: ●●●●

○ 消耗中等MP, 为己方单个角色施加25%回血(但要求己方英雄血量低于50%), 并增强其随机1个负面效果抗性2回合

IV. 神圣祝福:

○ Rank: ●●●●

○ Target: ●●●●

○ 消耗少量MP, 为己方单个角色施加20%护盾, 持续3回合, 期间每消耗一层盾恢复5%HP

V. 祈愿:

○ Rank: ●●●●

○ Target: ●●●●

○ 消耗少量MP, 消除己方单个角色所有负面效果, 每消除一个效果恢复5%HP

VI. 冥想:

○ Rank: ●●●●

○ Target: self

○ 为自身恢复一定量MP





3.5 药剂师(辅助设计)

(1) 基本描述:后排远程,生存较差,以为敌人持续添加中毒效果进行输出,同时具有多样的治疗辅助能力



- 生存能力:低——低血量/低防御/高中毒抗性
- 攻击能力:高——高中毒dot伤害/低基础伤害
- 辅助能力:高——单体治疗/自疗/眩晕效果(Daze)/致盲效果(Blind)/消除我方负面效果/提升我方抗性
- 闪避能力:低
- 行动速度:中等

(2) 技能:



I. 瘟疫手榴弹:

- Rank: 
- Target: 
- 远程群体上毒,消耗中等MP,攻击敌方后排两个目标,并施加2层中毒效果与2层中毒抗性降低效果



II. 切口:

- Rank: 
- Target: 
- 单体上毒,消耗少量MP,攻击敌方前排单个目标(伤害为远程技能的1.5倍),并施加1层中毒效果与1层中毒抗性降低效果



II. 战地医疗:

- Rank: 
- Target: 
- 单体治疗,消耗中等MP,对HP<50%的我方目标恢复20%HP,对HP>50%的我方目标恢复15%HP,并消除目标身上随机一个负面效果

II. 预防:

- Rank: 
- Target: 
- 群体辅助,消耗少量MP,增加我方目标10%的灼烧、流血抗性与20%的中毒抗性,持续2回合,并随机消除我方单个目标身上的随机1个负面效果

II. 致盲气体:

- Rank: 
- Target: 
- 给敌方后排单个角色施加1层致盲效果,同时有50%几率附带1层眩晕效果

II. 镁雨:

- Rank: 
- Target: 
- 移除一个敌方目标的尸体,恢复自身10%MP



3.6 纵火者(浅度参与设计)

(1) 基本描述:前排近战, 能够将敌方后排拉至前排进行输出并施加灼烧效果, 同时带有隐身和破隐能力等辅助能力

- 生存能力: 中——中等血量/中等防御/高灼烧抗性
- 攻击能力: 高——额外伤害/中等基础伤害
- 辅助能力: 低——移动目标/隐身/破隐/自疗
- 闪避能力: 中
- 行动速度: 中

(2) 技能:

I. 灼热打击:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 消耗少量MP, 对敌方前排两个目标造成伤害, 并施加2层灼烧效果; 对于已经有灼烧效果的目标, 则额外造成一次伤害

II. 炎拳:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 消耗中等MP, 敌方最前排单个目标造成大量伤害, 无视其灼烧抗性, 并施加1层灼烧效果; 对于已经有灼烧效果的目标, 则额外造成一次伤害

III. 萤火虫:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 对敌方后排单个目标造成低量伤害; 对于已经有灼烧效果的目标, 则立即触发灼烧效果, 并额外造成一次伤害

IV. 洗劫:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 将敌方任意目标向前拉动1-2格, 对其造成伤害; 对于已经有灼烧效果的目标, 则立即触发1层灼烧效果

V. 逃跑:

- Rank: ●●●●
- Target: self
- 为自身施加1回合潜行效果, 消除自身的灼烧效果, 并恢复自身10%HP

VI. 炉火之光:

- Rank: ●●●●

- Target: ●●●●
- 消除敌方单个目标的潜行效果, 并施加2层灼烧抗性降低效果; 对于已经有灼烧效果的目标, 则立即触发1层灼烧效果



3.7 死灵师 (Necromancer) (独立设计)

(1) 基本描述: 后排远程, 召唤和控制亡灵的法师, 能通过牺牲自己的生命来召唤亡灵仆从, 并用亡灵之力攻击敌人。高MP, 低防御。

- 生存能力: 极低——低血量, 低防御
- 攻击能力: 高——远程法术伤害
- 辅助能力: 中——召唤亡灵仆从辅助
- 闪避能力: 低
- 行动速度: 低

(2) 技能

I. 亡灵召唤:

- Rank: ●●●●
- Target: self

○ 消耗少量HP, 召唤一个亡灵仆从协助战斗。仆从具有中等攻击力和中等生命值, 能够为死灵师抵挡伤害, 3回合后退场。

II. 暗影复生:

- Rank: ●●●●
- Target: self

○ 消耗中等HP, 复活已死亡的亡灵仆从。复活后的仆从具有高额攻击力, 低生命值, 与之前所带有的所有buff, 2回合后退场。

III. 亡者之握:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●

○ 召唤亡者之手抓住敌人, 造成中等伤害并施加2回合的防御降低效果。

IV. 生命窃取:

消耗少量MP, 亡灵攻击敌方单位, 汲取对方生命值上限, 恢复死灵师等量HP值, 并为自己施加2回合攻击力提升效果。

IV. 死亡之拥:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●

○ 消耗大量MP, 施放强大的死亡魔法, 亡灵仆从牺牲自己冲向敌人, 对敌方全体造成持续2回合的群体伤害, 并施加2回合攻击力降低效果; 主动牺牲的仆从无法被复活。

V. 献祭:

- Rank: ●●●●
- Target: self
- 牺牲一个亡灵仆从, 恢复自身中等量MP并获得持续2回合的10%护盾; 主动牺牲的仆从无法被复活。

3.8 弩士(Crossbowman)(独立设计)

(1) 基本描述: 中后排远程, 拥有一定的防御力和生命值, 但速度和辅助能力较低, 可以造成巨额单体伤害以及小额的扩散伤害。

- 生存能力: 中等——相较于一般的远程职业要更强
- 攻击能力: 高——较高的攻击力可以打出巨额伤害, 但会有限制
- 辅助能力: 低
- 闪避能力: 低
- 行动速度: 低

(2) 技能:

I. 瞄准射击:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 对单个敌方目标造成强力伤害

II. 铁蒺藜:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 对范围内所有敌人造成少量伤害, 如果目标被瞄准, 施加1回合减速效果

III. 瞄准:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 主动选择单个对象, 瞄准其弱点
- 被动效果: 对被瞄准的敌人产生伤害时暴击率提高至70%, 并概率恢复5点压力值; 战斗开始时自动瞄准距离最远的敌人, 每回合结束时瞄准位置向前移动1个格, 在瞄准最近的敌人后重新瞄准最远的敌人

IV. 十步射面:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 对近距离的敌人造成强力伤害, 使目标后退1单位, 如果敌方被瞄准, 则同时无视对方闪避效果和己方致盲效果

V. 举盾后撤

- Rank: ●●●●
- Target: self
- 后退2个单位, 并获得1层防御增强效果

VI. 侦察兵之眼:

- Rank: ●●●●
- Target: ●●●●
- 消除范围内所有敌人的潜行效果, 消除被瞄准敌人的闪避效果

3.9 雷电巫师(Lightning Wizard)(独立设计)

(1) 基本描述: 中前排魔法战士, 可以恢复英雄MP, 通过雷电魔法进行攻击和控制, 有一定防御能力, 血量中等。

- 生存能力: 中——中等血量, 护盾防御魔法
- 攻击能力: 低——雷电
- 辅助能力: 高——恢复MP
- 闪避能力: 低
- 行动速度: 中

(2) 技能:

I. 闪电鞭:

- Rank: 
- Target: 
- 消耗少量MP, 对敌人造成中量伤害, 并施加3层电击效果
- II. 雷光屏障:
 - Rank: 
 - Target: self
 - 消耗少量MP, 对自己施加20%HP上限的护盾, 持续3回合
- III. 电荷附加:
 - Rank: 
 - Target: 
 - 消耗中量MP, 对敌人造成少量伤害, 并施加3层电击效果, 每回合使敌人前进1单位, 均持续3回合
- IV. 媒介化形:
 - Rank: 
 - Target: self
 - 恢复中量MP与少量HP, 为自己施加10%HP上限的护盾, 持续1回合
- V. 辅助修炼:
 - Rank: 
 - Target: 
 - 为选定的单个我方单位恢复大量MP, 降低自身少量压力值
- VI. 电子离心:
 - Rank: 
 - Target: 
 - 消耗自身全部护盾, 为范围内所有英雄恢复少量MP, 根据存留护盾占最大HP比例增加少量MP恢复量

5 战斗流程

5.1 战斗状态机

我们将使用状态机来进行战斗流程讲解。

5.1.1 状态

初始化(Initialize)

- 描述: 设置战斗的初始条件, 包括队伍阵容、敌方阵容和位置初始化。
- 进入条件: 当战斗开始时进入。
- 退出条件: 当所有战斗条件初始化完成时退出。

回合开始(Turn Start)

- 描述: 确定当前回合的行动顺序, 并选择下一个要行动的角色(英雄/敌人)。
- 进入条件: 在初始化完成或检查游戏状态后进入。
- 退出条件: 当当前回合的行动角色确定后退出。

状态效果检测(Check Status Effects)

- 描述: 检查并应用当前角色的状态效果(如流血、毒害、眩晕), 并相应地更新他们的状态。
- 进入条件: 当当前角色的回合开始且在选择行动之前进入。

- 退出条件:当所有状态效果处理完成时退出。

行动选择(**Action Selection**)

- 描述:当前角色选择一个技能或行动,可能包括攻击、辅助或使用道具。
- 进入条件:当所有状态效果更新后进入。
- 退出条件:当玩家选择并确认一个技能或行动后退出。

目标选择(**Target Selection**)

- 描述:根据所选技能,选择一个目标(可能是敌人、队友或自己)。
- 进入条件:当选择了一个行动或技能后进入。
- 退出条件:当玩家选择并确认目标后退出。

行动执行(**Perform Action**)

- 描述:对所选目标执行所选择的行动,应用相应的效果(如造成伤害、施加状态效果或进行治疗等)。在更新状态时,如果被攻击的角色处于“死亡之门”状态,判断该角色是直接死亡并变成尸体还是保持“死亡之门”状态。
- 进入条件:当选择完毕行动和目标后进入。
- 退出条件:当行动完全执行并且相关状态(如HP、状态效果、双方位置)更新后退出。

敌方回合(**Enemy Turn**)

- 描述:检测并应用当前角色的状态效果并进行相应更新。然后自动选择一个行动和目标,并执行该行动。
- 进入条件:当当前角色的回合开始时进入。
- 退出条件:当行动完全执行并且相关状态更新后退出。

死亡检测(**Check Death**)

- 描述:检查是否有角色的HP降为0;如果是,判断他们是进入“死亡之门”状态还是直接死亡并变成尸体。
- 进入条件:当一个行动执行完毕后进入。
- 退出条件:当死亡状态检查并解决后退出。

胜利/失败检测(**Check Victory/Defeat**)

- 描述:检查当前战斗是否结束;若结束,判断玩家的游戏状态是胜利还是失败。
- 进入条件:当死亡状态检测完成后进入。
- 退出条件:如果战斗未结束,返回回合开始状态;如果战斗结束,进入相应的结束状态。

胜利(**Victory**)

- 描述:战斗以玩家胜利结束。奖励发放后,玩家可以选择继续探索或返回基地。
- 进入条件:当所有敌人被击败或战斗目标完成时进入。
- 退出条件:当奖励发放并且玩家做出选择后退出。

失败(**Defeat**)

- 描述: 战斗以玩家失败结束。处理失败后的效果(如英雄死亡或压力增加)并返回基地。
- 进入条件: 当所有英雄死亡或玩家选择撤退时进入。
- 退出条件: 当失败后的效果处理完成并且玩家返回基地后退出。

5.1.2 状态转换

