# 强制指引功能

## 概述

* 强制指引通过配置的触发条件触发，触发后会执行逐步执行一组操作，每步操作根据执行的内容不同有不同完成条件，每一组操作记作一个指引。在一个指引完成后，服务器记录该指引已完成。
* 当一个指引在执行中出现中断（如退出、停服等），再次进入游戏时执行指引配置的断点指引ID。

## 指引表现

只有指引区为亮色，其他区域为灰色。玩家只能在亮色区域内操作。在灰色区操作，不进行任何反馈。



## 触发条件

* 首次进入游戏。
* 完成指引ID
* 等级达到指定等级
* 完成指定任务
* 接取指定任务
* 首次进入指定场景

## 指引可执行项目

* 播放动画。标记完成条件为：动画播放结束。
* 播放假战斗。标记完成条件为：战斗开始。
* 点击指定按钮（包括战斗中）。标记完成条件为：点击按钮且按键功能生效。
* 点击背包指定位置。标记完成条件为点击该位置。

****

* 触发对话。标记完成条件为对话说完
* 接受任务。标记完成条件为生物已成功接受。
* 点击NPC。点击NPC后。

# 动画播放

* 动画播放通过指引触发。触发后，自动播放动画。
* 动画为多幅连环画的形式播放。

# 假战斗

## 概述

* 假战斗通过指引触发。触发后，进入战斗。
* 假战斗中，所有战场中的单位除主角和主角的宠物外，均按照配置行动脚本进行行动。可以使用未该单位不能使用技能等。
* 假战斗需要对基本信息（如战场、敌方站位10个位置上的怪物，己方除主角外其他9个位置的怪物或宠物、是否开启战斗倒计时，主角拥有技能，战斗奖励进行配置）、怪物/己方行为。
* 假战斗根据配置的战斗序列进行播放。

## 基本信息

* 战场为本次战斗发生的战斗场景ID
* 将战斗敌我双方20个位置进行编号。（玩家所在行从左到右为1-5，上方一排为6-10依次类推）
* 在对应的位置上配置怪物/宠物/伙伴。配置在敌方位置的即为敌方，配置在奔赴位置上即为己方。
* 可以配置该场战斗是否开始倒计时，如果关闭倒计时功能，则玩家行为没有25秒限制。
* 主角拥有技能：配置玩家进行此次战斗时能使用的技能。
* 战斗奖励为战斗结束后，玩家获得经验、金币、道具。

## 战斗序列

* 战斗序列分为主角行为、配置战斗行为、触发引导、回合标记。
* 战斗序列根据配置的顺序播放。

### 主角行为

主角行为用于标注主角实施选择的行为。此行为进行正常的行为结算。

### 配置战斗行为

* 单次战斗行为，包括攻击方和受击方。攻击方对受击方发动主动行为，然后受击方针对攻击方进行被动行为，攻击方技能效果是否生效，造成多少点伤害。比如11号位对1号位发动混乱攻击，1号位防御了，1号位混乱了，受到10点伤害。
* 行为分为主动行为和被动行为：
  + 主动行为为攻击方进行的行动。
  + 被动行为为受击方的受击情况。
* 主动行为包括
  + 攻击指定位置角色
  + 使用指定技能攻击指定位置角色
  + 暴击指定位置角色
  + 合击指定位置角色
* 被动行为包括
  + 命中
  + 闪避
  + 防御

### 触发引导

* 用于标注执行具体ID的引导。

### 回合标记

* 用于标注回合结束。经过此标注后，开始新的回合，出现攻击选择UI。