战斗系统, 仿照<我叫MT>

6 v 6 布阵

A4 A1 B1 B4

A5 A2 B2 B5

A6 A3 B3 B6

1. A1, B1 -– A6,B6 按数序轮流出手
2. 优先打前排
3. 优先打本行.

战斗属性:

把数值控制的低一些.

基础: 攻击, 护甲.

额外属性(较难获得): 闪避率, 暴击, 破甲.