# 战斗拆解详细文档

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **作者** | **更新日期** | **更新内容** |
| V0.1 | 张嘉烨 | 2020--5-22 | 创建文档 |

## 文档目的

记录正式开始之后的详细流程，包括玩家的操作输入对于游戏流程的影响；

## 战斗流程步骤图二、战斗详细流程

## 三、战斗流程拆解

* 开始回合→自由观察→选中角色→选择行动→执行阶段→执行结束补偿→结束回合
* 根据行动顺序指示器决定执行当前回合的角色；
* 当角色处于可活动状态时，摄像机会聚焦于可活动角色；
* 当处于“自由观察”状态时，玩家可以通过拖动、缩放地图来观察战场；
* 当处于“角色选中”状态时，跳出选中角色的状态视窗，以及角色可选择之行的操作；
* 当处于“角色选中”状态时，点击“退出选中”按钮可以返回到“自由观察”状态；
* 从弹窗中选择选中角色需要执行的内容：移动，攻击，技能，物品，连携技能，撤退；
* 每一回合，角色只能执行一种执行内容；
* 在选择了执行内容之后，进入执行规划阶段，在此阶段可以通过点击“退出规划”按钮返回到上一级；
* 完成规划执行行动规划内容：
* 当选择的是“移动”选项时，在完成行动规划之后会跳出“开始执行”按钮，点击之后开始执行；
* 当选择的是“攻击”选项时，处于攻击范围内的地块会以高亮显示，选中处于攻击范围内的敌人，直接执行攻击；如果攻击范围内没有敌人，则只能选择“退出规划”选项；
* 当选择的是“技能”选项时，弹窗中会排列选中角色所装备的技能，并判断当前技能是否可以使用，如果可以使用以亮色显示；如果不能使用以暗色显示。选择了想要执行的技能之后，会按照技能属性该出提示，进而完成操作；
* 当选择的是“物品”选项时，弹窗中会排列选中角色所装备的物品，并判断当前物品时候可以使用，如果可以使用以亮色显示；如果不能使用以暗色显示。选择了想要使用的物品之后，会按照物品属性该出提示，进而完成操作；
* “连携技能”选项需要指示器，如果指示器没有亮起，则“连携技能”不能使用；
* 当选择的是“撤退”选项时，会计算选中角色的撤退率，在结束回合的时候撤离战场；
* 当执行阶段完成之后，进入行动结束补偿阶段；
* 完成行动结束补偿之后，回合强制结束；
* 每一个阶段都可以判断是否结束当前回合；