戰鬥

除了血條hp外，還有一個節奏條tempo，節奏條會自己減少增加，每個人的節奏臨界都不一樣，節奏速度也不同，在低於節奏臨界時攻擊不會有傷害，且無法防禦，而使用絕招時節奏會暫停減少增加，節奏條愈滿攻擊力愈高，在節奏條剛好滿的情況下，使出的攻擊會打無條件打破防禦，只有在節奏臨界以上才會回氣。

而每個人也有氣條mp，氣條增加的速度與節奏條的高低成正比，低於節奏臨界一樣不會增加，不一樣的是只有使用絕招跟防禦時被攻擊才會耗氣。

子彈時間設定

除了特定的一些物件外計算正常外，其它物件暫停處理或延遲處理。

攻擊有分級

等級低的攻擊與等級高的攻擊相碰時，等級高的會贏，攻擊屬性也會相生相剋，攻擊屬性相剋發生在等級相差3以內，等級超過3以等級高的贏。

防禦只能擋住傷害，效果一樣會中。

人物被破防後，節奏值會歸零因此無法防禦。

防禦力與生命力成正比，當生命力減少時，防禦力也會一起減少。

防禦所消耗的氣為攻擊傷害的一半。

攻擊屬性由腳本控制與載入。

攻擊屬性

x,y,w,h(int) 範圍

Attack(int)攻擊傷害

AttackKind(char[10]) 攻擊類型

Fire火 效果：防禦攻擊的耗氣增加一倍

ice冰 效果：動作變慢持續持續2秒

Electric雷 效果：節奏值會慢慢減少持續1秒

water水 效果：跳不高持續3秒，雷屬性攻擊傷害加倍

wind風 效果：走路跑步變慢

physic物理鈍器 效果：無

shark物理利器 效果：移動會耗氣持續1秒

none無 效果：失去所有正負面效果

特殊技為無法防禦的攻擊，摸到一定擊中。

特殊技屬性

x,y,w,h(int) 範圍

Attack(int)攻擊傷害

MinsDefend (int) 扣防值

AttackKind(char[10]) 攻擊類型

Effect(char[10],time:int)

效果，持續時間

效果可以是

節奏歸零

無法移動

攻擊只剩物理屬性

動作緩慢

氣量歸零

攻擊降低

裝備失效

防禦耗氣增加

只要有防禦住，就沒傷害。

DefendKind防禦屬性

Fire火 效果：防禦冰、水耗氣減半

ice冰 效果：動作變慢持續持續2秒

Electric雷 效果：使敵人節奏變化變慢

water水 效果：防禦火耗氣減半遇雷耗氣加倍防禦冰會被破防

wind風 效果：被攻擊時可被彈飛

physics物理鈍器 效果：無

shark利器 效果：遇利器攻擊不耗氣

none無 效果：除物理、利器外的攻擊耗氣減半

被攻擊的傷害公式(無條件捨去法)

防禦力最高80最低-20。

防禦力為0~49時 (防禦力^0.5)\*10%-10% ex.防禦力為10時，減傷21%，5時12%。

防禦力為50~80時 (防禦力^0.5)\*10% ex.防禦力為50時，減傷70%，80時89%。

防禦力為負時 -(abs(防禦力)^0.5)\*10% ex.防禦力為-20時，增傷44%。