TempoTimingFight

main start

先載入上一次的設定

如果失敗就使用預設的設定

顯示控制表單

設定全螢幕or視窗

解析度、偵速、鍵盤設定、聲音大小

移除設定選單

儲存這一次設定

打開遊戲視窗

初始化鍵盤輸入(全域)

初始化繪圖引擎與粒子系統(全域)

從正本載入介面圖片與介面設定

讀入所有人物的大頭照與選人插畫

得到輸入

如果是 對打模式 對電腦

顯示選人 選完了

選地圖

載入地圖風格

將必備的戰鬥資訊載入處理類別

人物圖片、絕招圖片、AI設定、粒子效果、場景圖片、場景設定、戰鬥系統

初始化場景

載入場景

設定人物與場景關係

開始戰鬥

戰鬥迴圈

讀入輸入、計算AI動作

判斷所有攻擊與身體碰撞

更新人物動作、狀態

更新場景

更新粒子效果

結束

釋放資源

統計

……(玩家選擇)

主遊戲引擎功能

座標系統只有x跟y，沒有z。

每一場戰鬥的rp一定會儲存。

播放rp到中途，可以暫停，並取得人物控制權來進行遊戲。