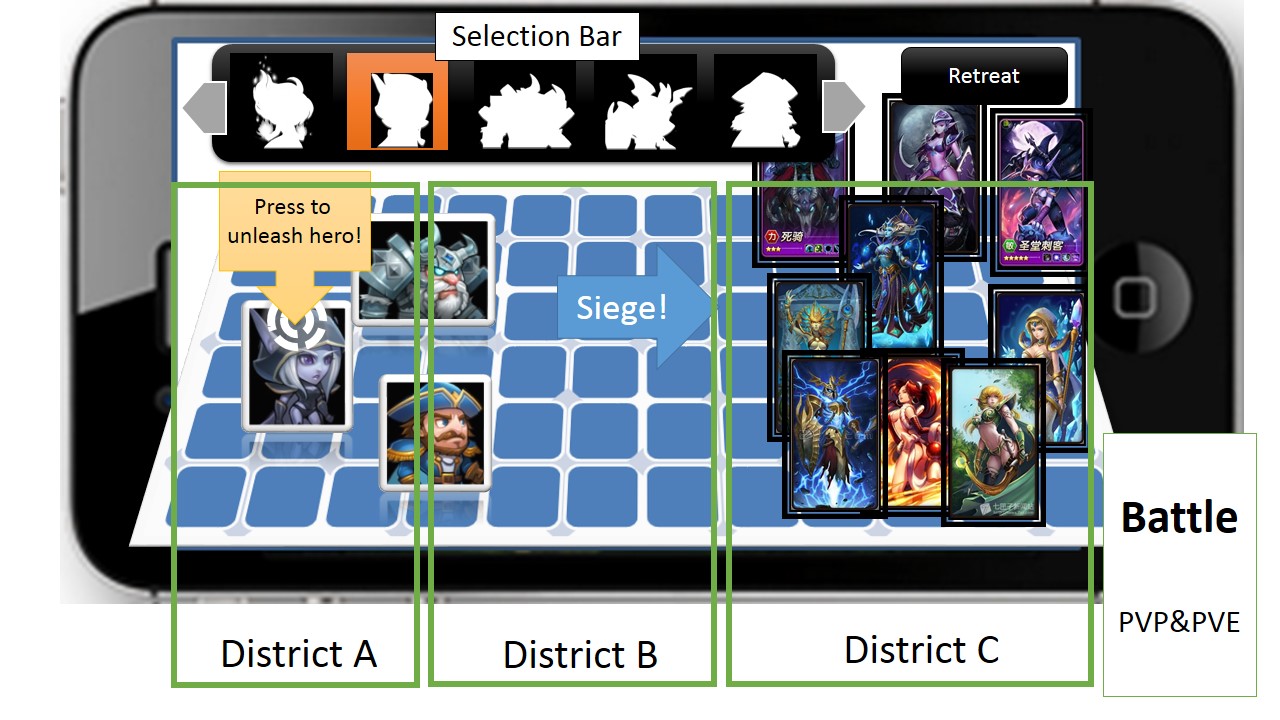
# Legend Siege核心场景功能

## 综述

场景示意图如下。下方是战场空间，上方为英雄选择条Selection Bar,以及撤退按钮Retreat Button.

战场空间

战场空间由72（12\*6）个大小1\*1的正方形地格组成。需要注意的是在DEMO中最左边是第12列，最右边是第1列。战场空间分为三个区。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Row:1 Col:12 | Row:1 Col:11 | Row:1 Col:10 | Row:1 Col:9 | Row:1 Col:8 | Row:1 Col:7 | Row:1 Col:6 | Row:1 Col:5 | Row:1 Col:4 | Row:1 Col:3 | Row:1 Col:2 | Row:1 Col:1 |
| Row:2 Col:12 | Row:2 Col:11 | Row:2 Col:10 | Row:2 Col:9 | Row:2 Col:8 | Row:2 Col:7 | Row:2 Col:6 | Row:2 Col:5 | Row:2 Col:4 | Row:2 Col:3 | Row:2 Col:2 | Row:2 Col:1 |
| Row:3 Col:12 | Row:3 Col:11 | Row:3 Col:10 | Row:3 Col:9 | Row:3 Col:8 | Row:3 Col:7 | Row:3 Col:6 | Row:3 Col:5 | Row:3 Col:4 | Row:3 Col:3 | Row:3 Col:2 | Row:3 Col:1 |
| Row:4 Col:12 | Row:4 Col:11 | Row:4 Col:10 | Row:4 Col:9 | Row:4 Col:8 | Row:4 Col:7 | Row:4 Col:6 | Row:4 Col:5 | Row:4 Col:4 | Row:4 Col:3 | Row:4 Col:2 | Row:4 Col:1 |
| Row:5 Col:12 | Row:5 Col:11 | Row:5 Col:10 | Row:5 Col:9 | Row:5 Col:8 | Row:5 Col:7 | Row:5 Col:6 | Row:5 Col:5 | Row:5 Col:4 | Row:5 Col:3 | Row:5 Col:2 | Row:5 Col:1 |
| Row:6 Col:12 | Row:6 Col:11 | Row:6 Col:10 | Row:6 Col:9 | Row:6 Col:8 | Row:6 Col:7 | Row:6 Col:6 | Row:6 Col:5 | Row:6 Col:4 | Row:6 Col:3 | Row:6 Col:2 | Row:6 Col:1 |

* A区：3\*6，（1,12）：（6,1）进攻派遣区，此地区可派遣英雄
* B区：4\*6，中间地带，此地区无防守方英雄，且进攻方不可在此区域派遣英雄。
* C区：5\*6，防御阵型区，此地区为防守方英雄所处的位置

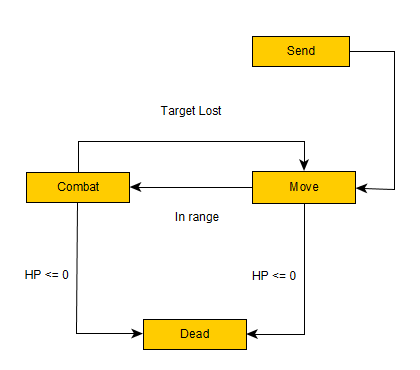
防御方英雄在A区保持静止，其状态逻辑为：

进攻方英雄进入其射程后防御方英雄进入战斗状态

进入战斗状态后英雄停止移动

能量逻辑（后续加，目前只需要知道这个内容即可）

进攻方英雄以c=>b=>a的方向移动，并攻击其路径上的防守英雄。逻辑为：



**Move状态**：在Demo中，以左==》右固定方向进发，实际移动速度=英雄数据表移动速度/200

**Combat状态**：暂定为以下循环：普攻=》技能1=》普攻=》技能2=》普攻=》技能3=》普攻=》技能4=》普攻。

**Dead状态**：播放英雄死亡动画，然后以

UI元素：

英雄，点击后进入选中状态：弹出tooltip，并对其进行1.2倍大小的缩放、播放其剧情语音

点击其他英雄或点击空地时取消选中状态。

Selection Bar。横向可滑动的带状区域，其上以若干个按钮显示进攻方英雄池列表中的英雄icon，起始为表中顺序号为1的开始向右展开

英雄头像点击后显示为高亮选中状态。

点击Ｃ区，在当前点击位置执行【派遣】逻辑，英雄的初始状态为移动状态

【派遣】

长按Ｃ区逻辑：派遣英雄后开始计时，达到ｎ毫秒后执行下一次派遣

伤害计算方式

调用的数据表：

1. 英雄：此数据表内配置不随英雄升级改变的属性
   1. 英雄id
   2. 英雄模型
   3. 英雄类型
   4. Icon
   5. 射程
   6. 技能
   7. 声音
   8. 移动动作
   9. 普通攻击动作
   10. 受击动作
   11. 死亡动作
   12. 移动速度
2. 技能
   1. 技能id
   2. 功能
   3. 功能参数
   4. 动作（目前考虑特效文件、挂点、时间点通过动作event回调）
3. 英雄属性成长
   1. 英雄id
   2. 等级
   3. 各项属性值
4. 防御方阵型列表（应为动态表，demo中以静态表来做）
   1. 行
   2. 列
   3. 英雄id
   4. 此英雄等级
5. 进攻方英雄池列表（应为动态表，demo中以静态表来做）
   1. 玩家id
   2. 顺序号
   3. 英雄id
   4. 英雄等级

其中对于英雄属性成长表而言，其包含的属性值包括

* 英雄属性
* 生命值
* 物理攻击力
* 魔法强度
* 攻击速度
* 物理防御力
* 暴击几率等级
* 闪避几率等级

后续要加入的属性

精准等级

韧性等级

魔法抗性