|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 流程节点 | 骰子系统 | 引擎系统 | 英雄 | 怪物 |
| 1 |  | 回合开始 |  |  |
| 2 |  |  | 获得攻击权 |  |
| 3 | 英雄选择模式 |  |  |  |
| 4 | 发送选择结果 |  |  |  |
| 5 |  | 计算可用角色和方法，通知角色阵营 |  |  |
| 6 |  |  | 接收可用英雄和方法数据并显示 | 阵营未激活，无动作 |
| 7 |  |  | 选择英雄和方法，并通知引擎系统 |  |
| 8 |  | 1. 如果是全体技能，直接进行计算 2. 个体技能 激活另外一个阵营 |  |  |
| 9 |  |  | 阵营未激活，无动作 | 选择1个角色，发送选择结果 |
| 10 |  | 接受选择结果 |  |  |
| 11 |  | 开始计算 |  |  |
| 12 |  | 通知计算后结果及是否选择 |  |  |
| 13 |  |  |  | 显示结果，如果要选择，则继续选择，回到9 |
| 14 |  |  |  | 如果不是，请求攻击权 |
| 15 |  | 切换攻击权 |  |  |
| 16 | 怪物选择模式 |  |  |  |
| 17 | 发送选择结果 |  | 阵营未激活，无动作 | 计算可用角色和方法 |
| 18 |  |  |  | 选择角色和方法，并通知引擎 |
| 19 |  | 1. 如果是全体技能，直接进行计算 2. 个体技能 激活另外一个阵营 |  |  |
| 20 |  |  | 选择1个角色，发送选择结果 | 阵营未激活，无动作 |
|  |  | 接受选择结果 |  |  |
|  |  | 开始计算 |  |  |
|  |  |  | 显示结果，如果要选择，则继续选择，回到19 |  |
|  |  |  | 如果不是，通知回合结束 |  |
|  |  | 清除回合历史 |  |  |
|  |  | 回到第二步 |  |  |

技能英文名称 字符

技能中文名称 字符

技能出现组合 正则表达式

技能使用范围 0 全体 1 选择1名

技能使用次数 0 无限 N 每回合使用上限

技能影响方式 函数

例子:

固定值掉血

function (target) {

target.hurted(1);

}

固定值治愈

function (target) {

target.heal(1);

}

死亡

function (target) {

target.dead();

}

满血

function (target) {

target.fullblood();

}

基于骰子数掉血

function (target, dices) {

target.heal(dices[n]);

}

基于骰子数治愈

function (target, dices) {

target.heal(dices[n]);

}

当回合无法行动

function (target) {

target.frozen();

}

战斗结束前都无法行动

function () {

target.sleep();

}

引擎功能点：

0 注册英雄

1 回合开始

2 切换阵营

3 发送要求

4接受结果

5 计算结果

6 发送计算结果

7 回合结束