

该项目实现了：

- 实现了基础的战斗系统，使用洪水填充算法实现了移动范围和移动路径的显示，使用有限状态机的知识实现了每个回合阶段(回合开始阶段，玩家移动阶段，玩家行为选择阶段，战斗阶段，回合结束阶段)的切换
- 实现了简易的事件中心系统，使事件的收发不用获取对象，都通过事件中心统一收发。
- 实现了基于栈结构的 UI 管理系统，初步实现了高层 UI 覆盖低层 UI 的功能。
- 游戏物品、技能等的数据都由 json 文件存储，在游戏初始化时进行读取，基于 JsonObject 插件。(但考虑可以换成 ScriptableObject 形式存储，对于数据编辑更加友好)
- 基于 Unity 的 UI Element 实现了对话编辑器，基于树状结构、节点连线的编辑方式，能更好编辑对话。

操作方面：

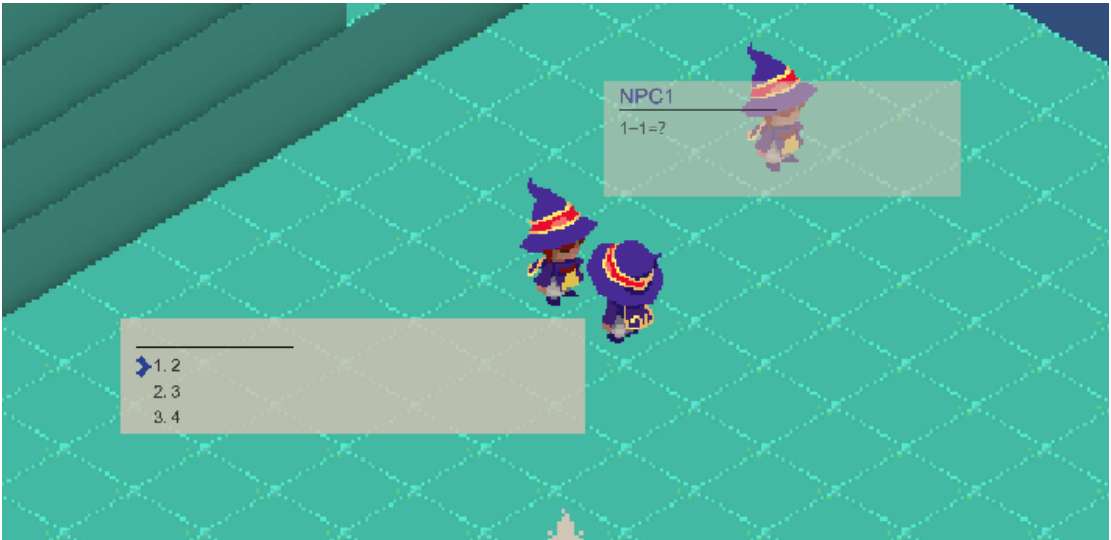
本游戏全程用键盘操作，WASD 为上下左右，J 为确认，I 为返回，R 为退出当前场景，绿色标记的场景为支线，红色标记的场景为主线，其余战斗中的操作战斗时会有按键提示。

注：该 Demo 仅是完成了该 SRPG 的基础功能，有些部分可能不够完善。

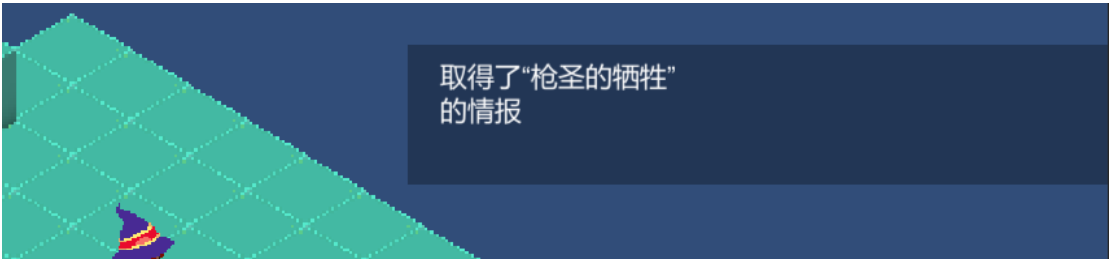
选择场景：



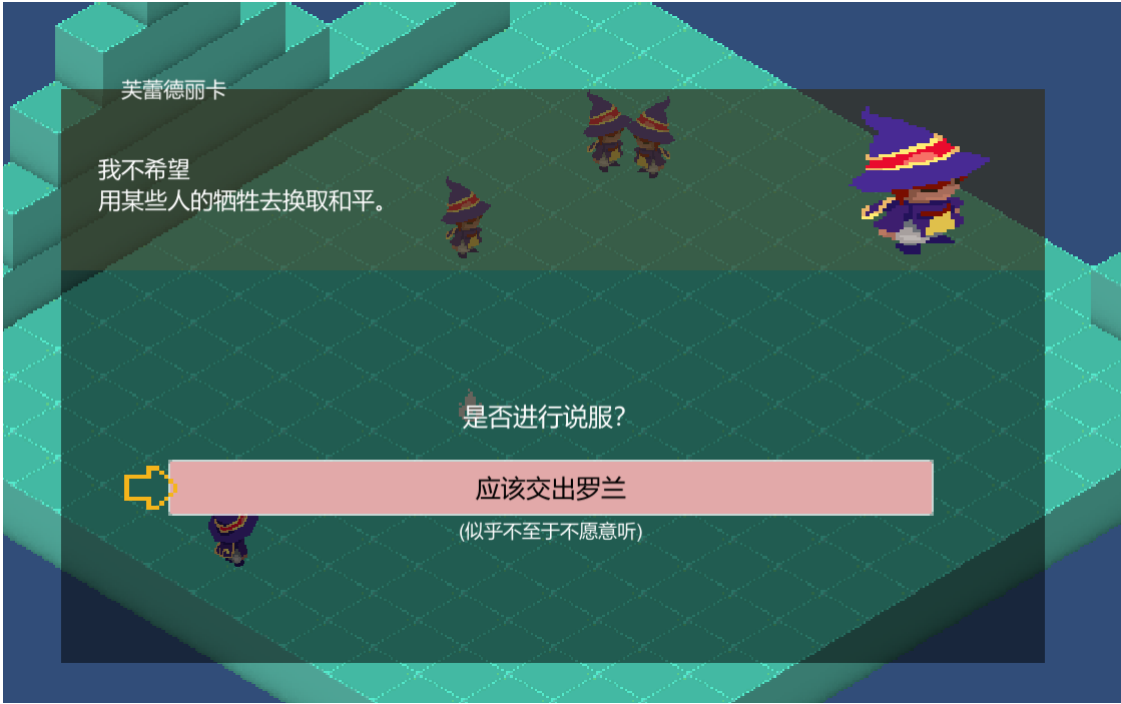
对话选择回答：



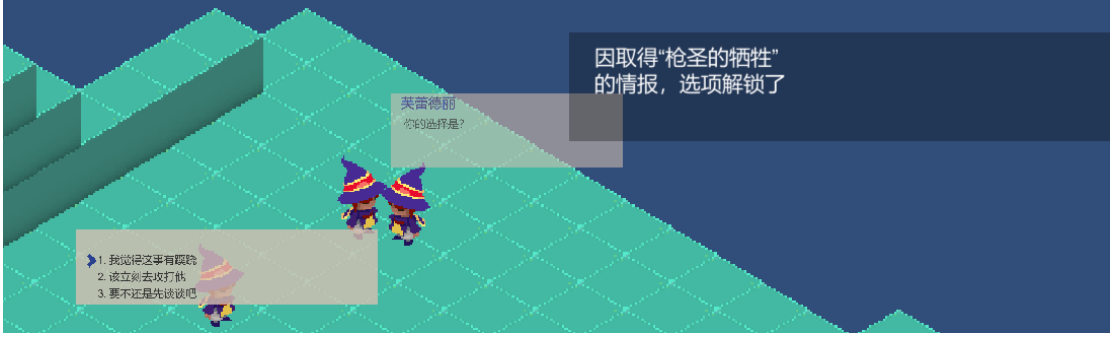
因回答得到情报



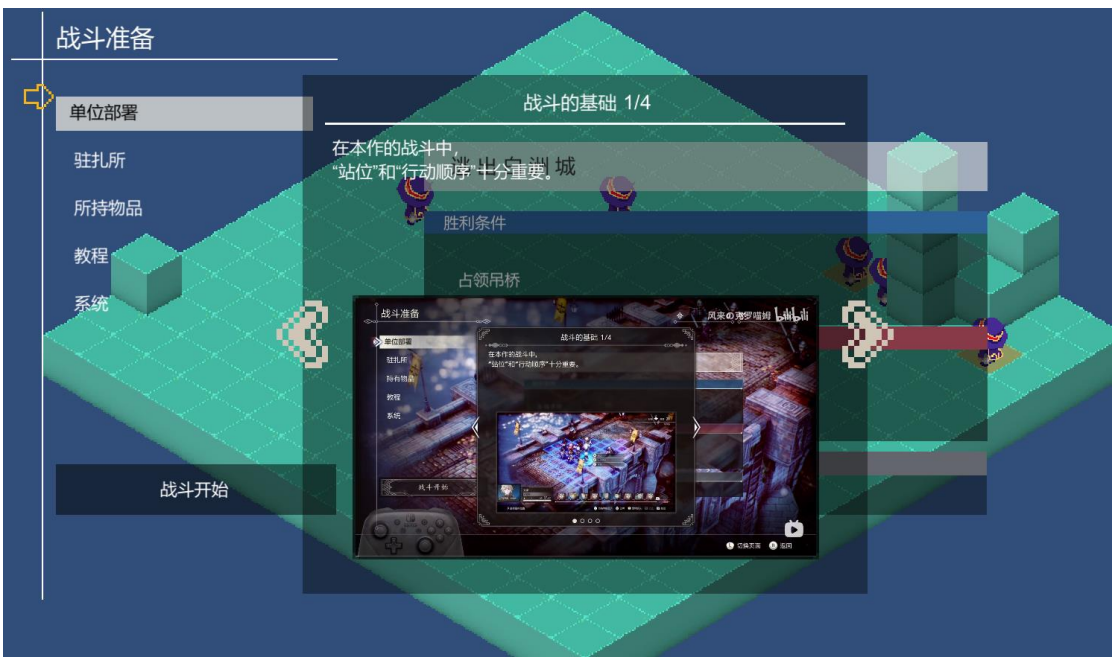
进行重要对话：



因情报解锁新选项



教学和战斗准备画面



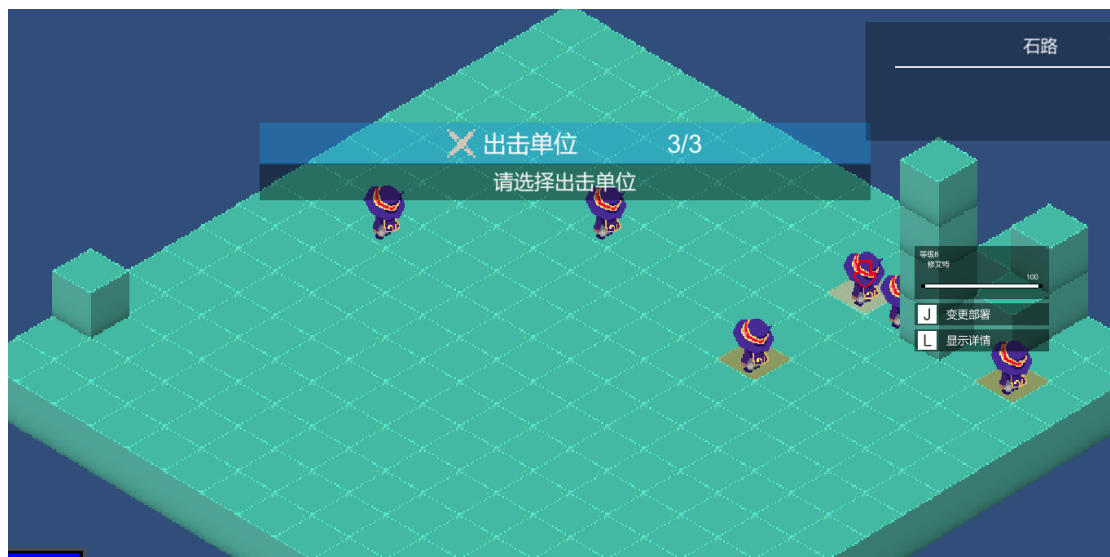
查看背包：



商店：



战斗前部署：



选择移动和敌人仇恨：

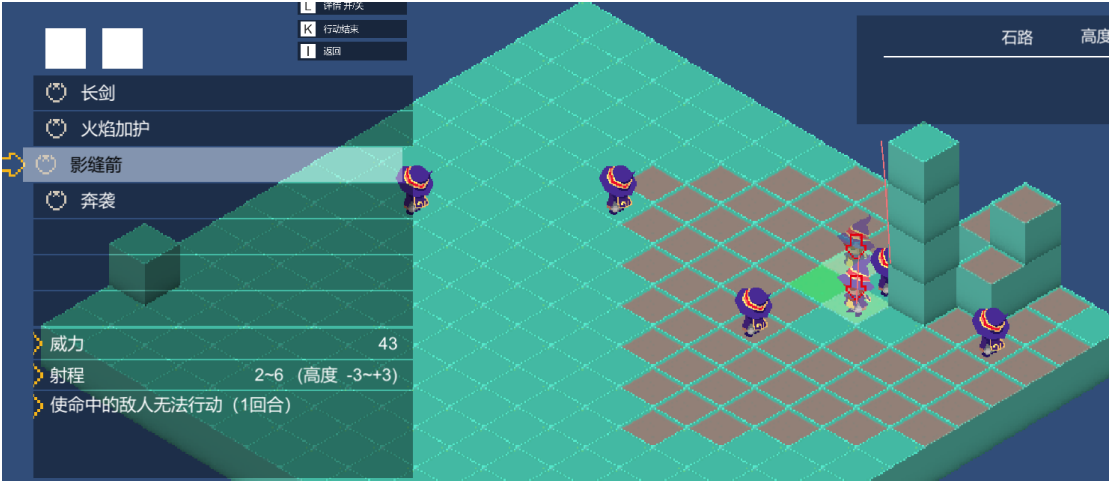




战斗 AT 轴：



选择行为和行为范围：



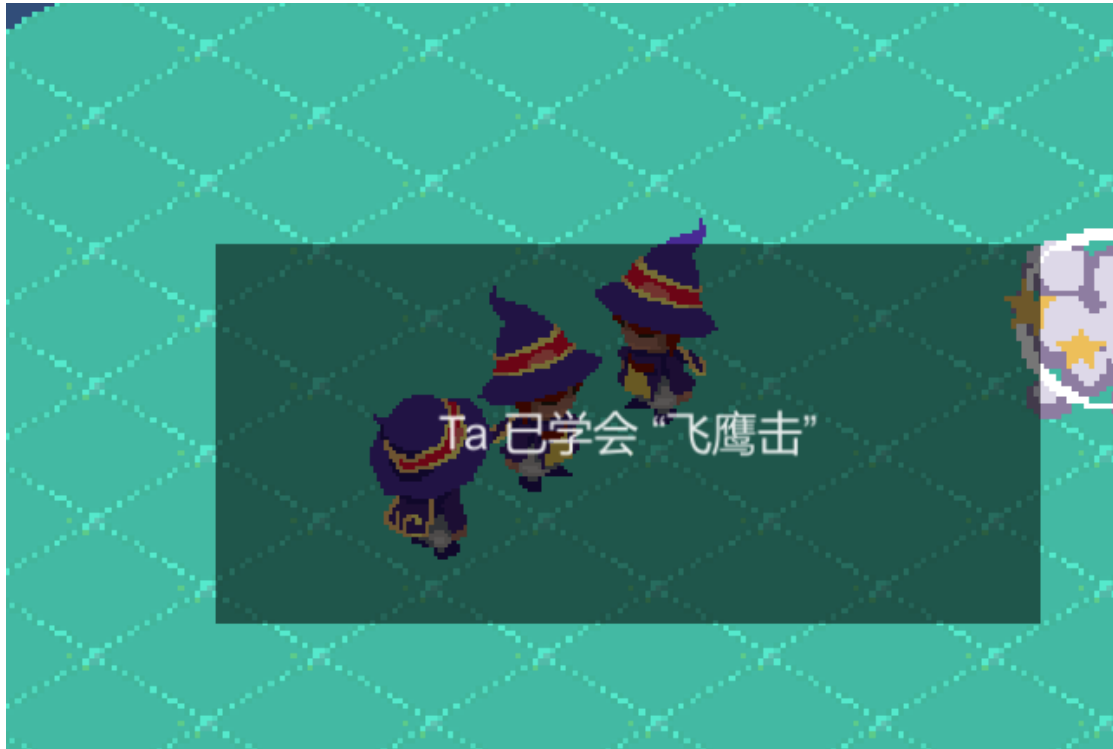
特殊技能效果：



协同作战：



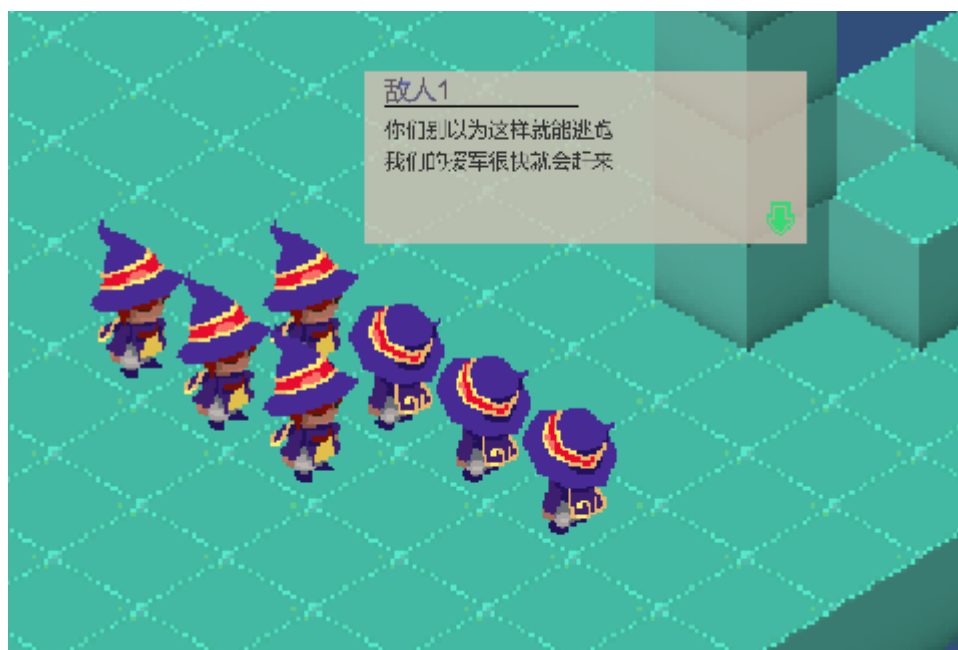
升级学会新技能：



战斗中触发特殊事件：(用 Timeline 播放事件)



特殊事件敌人增多：

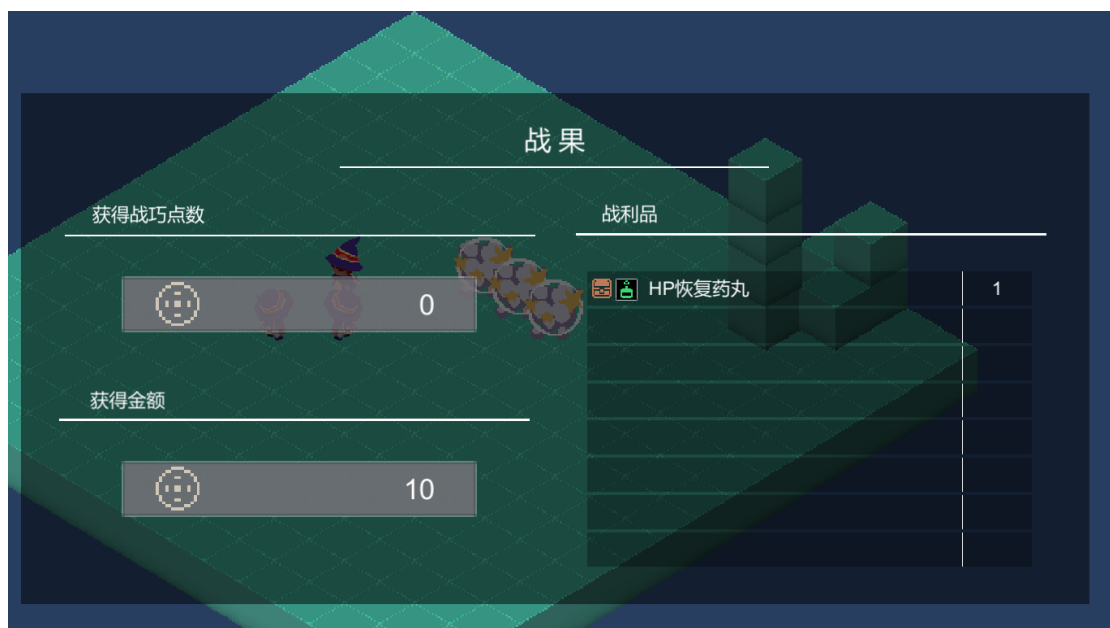




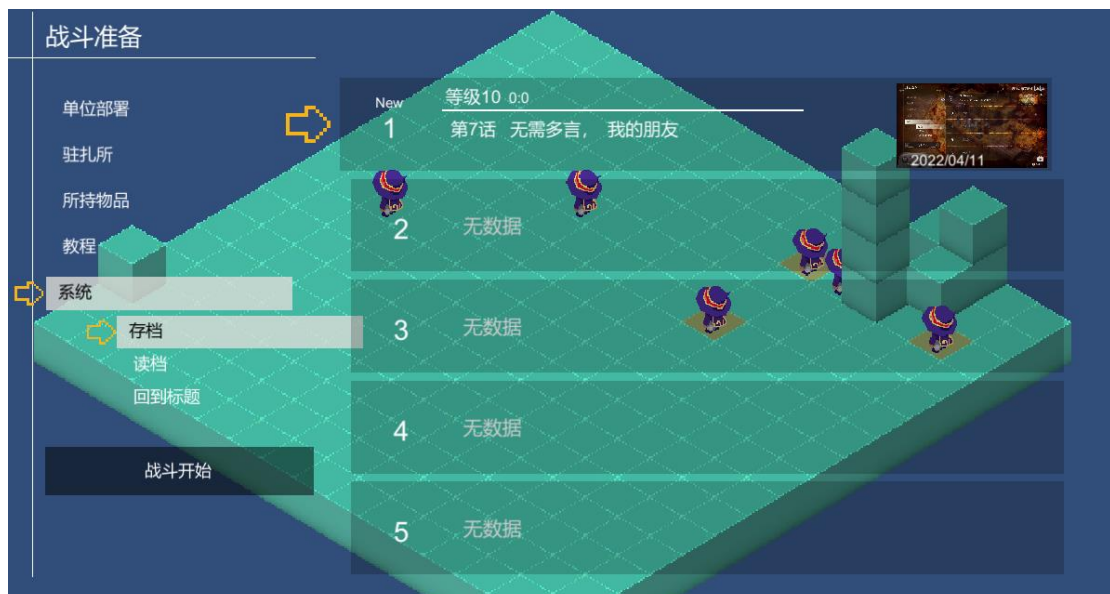
地形魔法：



战斗胜利：



存档：(Unity 自带的 JsonUtility)



对话编辑器：(UIElement)

