前面在公司，明天上传

# 四，回合系统

## 1、战斗结束

一方无法开始回合

## 2、回合开始

一方回合结束后，另一方有可行动（未死亡）的角色。

## 3、回合结束

一方所有角色不可再行动，视为此方回合结束。

## 4、角色行动

行动即为玩家可以对角色进行操作。

### 4.1、可行动角色（状态）

玩家/敌方还未操作了一次“普通攻击 或 技能 或 换位 或 道具 或 组合技能”

### 4.2、不可行动角色（状态）

玩家/敌方操作了一次“普通攻击 或 技能 或 换位 或 道具 或 组合技能”，并播放玩本次“普通攻击 或 技能 或 换位 或 道具 或 组合技能”的所有动画。

玩家在选中角色的菜单中选择了跳过回合按钮后。【配图】

# 五，费用系统

## 1，费用槽

费用槽是一条由（10）格“费用点格子“组成的UI槽

费用点格子分为：

* 有费用
* 无费用（空）

【配图】

## 2，费用点数增减

增加：费用点数的增加根据需要增加的点数，将费用点格子变为有费用状态。

减少：费用点数的增加根据需要减少的点数，将费用点格子变为无费用状态。

## 3、战场基本费用设计

### 3.1、达到最大值后不会溢出

### 3.2、回合开始 增加费用

每次一方回合开始时，根据本方在场角色数量，每有一位角色，为本方增加（1）点费用。

### 3.3、技能、组合技、道具 减少费用

不同的技能、组合技、道具会导致费用的增加或减少。

### 3.4、技能、组合技、道具 需要的费用

根据技能、组合技、道具配置的需要费用 点数，未达到当前可用费用点数时，玩家不可以使用该技能、组合技、道具。

# 六，战斗：换位系统

## 1，战场位置设定

所有角色位置在一条直线上。

## 1，玩家初始位置

根据玩家在角色选择界面（弹窗）顺序，从右到左依次站位。

## 2，敌方初始位置

根据策划配置，从左到右依次站位。

【补图】

## 3、换位条件

### 3.1、角色基本属性

角色拥有一个与普攻、技能、（组合技）、（物品）同级别的基本操作按钮【补图】。

### 3.2、角色遭受某些技能

某些技能会迫使（敌/我）角色发生换位

### 3.3、有角色死亡时，其他角色被迫换位

## 4、换位操作过程及结果

#### 4.1，角色基本属性

当玩家选中角色行动，并在菜单选中换位时

##### 4.1.1、可换位角色条件：

* 只可以选本方角色。
* 只可以选角色的左右两个角色

##### 4.1.2、可换位角色状态

* 可换位角色显示提示光标
* 可换位角色可被玩家点击(其他不能)

##### 4.1.3、玩家操作

* 点击可换位角色：当前行动角色和可换位角色交换位置。
* 点击屏幕其他位置（非按钮：返回操作菜单）

### 4.2、角色遭受某些技能

根据技能设计完成换位。

可能出现

* 两个角色间进行换位。
* 一方所有角色随机换位。
* 换位后附加其他攻击。+

### 4.3、角色死亡后的位置变化

时间点，在任意一角色行动完成时

如果有我方角色死亡，那么该角色左边的全部角色整体向右位移，直到右边有角色

如果有我方角色死亡，那么该角色右边的全部角色整体向左位移，直到左边有角色

【配图】

# 五，战斗：血量，伤害/治疗

## 1、角色血量

根据配置，每个角色有一个长度相等血量槽

### 1.1、最大血量值

角色最大血量配置产生。

### 1.2、血量格子

* 数量

按照血量槽长度（需美术设计）比上角色最大血量值，得出角色血量槽内有多少个血量格子

* 可用（当前）血量
* 不可用（失去）血量

【配图】

1.3、技能和道具

# 2、伤害/治疗

技能、物品对角色产生的伤害/治疗，就是对角色的血量格子状态进行切换。即为，技能、物品配置攻击力的值，就是对角色血量的扣除值。

# 3、角色死亡

角色所有血量格子全部是“不可用血量”时，角色为死亡。血量格子不可切换。

# 六，战斗：普通攻击

## 1，表现

角色播放普通攻击动画

（待定）每个角色3个动作，按6：3：1概率出现。

## 2，攻击角色数量

* 单体攻击
* 连续的两个对方角色攻击
* 所有在战场角色攻击

## 3，攻击范围

配置角色在，战场位置中的格子数量。

## 4，攻击结果

按照角色的配置对被攻击产生伤害

# 七，战斗：技能攻击

## 1，表现

## 2，攻击角色数量

## 3，攻击范围

## 4，攻击结果

## 5，技能的使用（搓招）

### 4.1、技能连线按钮

### 4.2、技能连线正确顺序

### 4.3、技能连线操作及表现

* 成功触发技能效果，播放技能特效
* 失败结束角色行动。

## 5，角色技能设定

### 5.1、扣除血量

### 5.2、增加血量

### 5.3、换位

### 5.4、击晕（强制结束行动）

# 八，战斗：躲避系统

1、使用条件

在敌方进行攻击的回合

敌方发动普通攻击

我方费用大于（1）

2、表现

敌方时开始播放普通攻击动画。

出现玩家可以点击的躲避按钮，(0.5s)后按钮消失

3、玩家操作及效果

玩家点击躲避按钮

播放躲避动作

敌方攻击造成的伤害改为0。

# ，故事背景设定

# ，战斗：敌方配置（待定）

# ，战斗：组合技（待定）

# ，战斗：物品（待定）