## 【逆战幻想2】【攻击规则】出手方式

**更新日期：2013-10-11**

**Version 1.00**

**last saved by：乔宇**

目录

[【逆战幻想2】【攻击规则】出手方式 1](#_Toc369276099)

[一、设计内容 1](#_Toc369276100)

[1、战场出手规则： 1](#_Toc369276101)

[2、流程图： 2](#_Toc369276102)

# 一、设计内容

## 1、战场出手规则：

根据卡牌的速度值确定出手顺序。

在屏幕右上方有一个固定长度的进度条，敌我双方的卡牌都有缩略头像显示在进度条上下方，每场战斗开始时，所有卡牌头像都是在进度条最右方，随着战斗开始，向进度条左方移动。速度快的卡牌走完进度条的时间就比较短，走到进度条最左边终点的时候卡牌出手一次。此为该卡牌一回合。

假设进度条长度100，卡牌A的速度值是180，走完进度条花费时间就为100/180s，约为0.5s。卡牌B的速度值为400，走完进度条花费时间就为100/400s，约为0.25s，卡牌B的速度值更高，所以速度更快，单位时间内出手次数更多。

表现形式：



参照上图，在上方做类似的进度条，玩家卡牌在进度条上方，敌对方在进度条下方，颜色也要做区别。小头像可以重叠。

虽然表现为半即时的形式，但是其实玩家无法亲自控制战斗跟使用技能，战斗过程中卡牌根据规则自行判断普通攻击还是技能攻击，或者使用物品。

## 2、流程图：

战斗开始

判断回合数是否大于指定数目

按照疲劳状态处理

Yes

No

判断是否有dot、buff或者物品

加血、去血或者使用物品

Yes

No

判断被攻击对象是否死亡

判断被攻击对象是否在位置上

No yes

查找下一个攻击目标

Yes No

等待对方回到位置上

判断技能优先级

Yes

施放技能

No

攻击对方