简易流程梳理

**一. 开始游戏界面**

最基本的几个功能

开始游戏

读取存档（后面再搞吧）

选项/设置 （后面在搞吧）

制作人员？

退出游戏

**二. 开始游戏预留一个选择游戏模式的界面**（故事模式，自由模式，xx模式）

故事模式，最后再搞，可以搞个简易的故事模式

自由模式，界面交互上主要需要分几个方面

地图相关参数设置

这一局游戏相关参数设置

创建人物的过程（目前来说游戏开始随机给2~3个初始人物就可以了）

xx模式

**三. 开始游戏后**

玩家与电脑分别随机散落在地图的不同位置，类似文明，分配的规则后续需要添加，暂时来说只要随机分开就可以了

**四. 游戏过程**

1.地图按之前说的用2.5d形式，需要战争迷雾，玩家周围以及和玩家相关的建筑需要有视野，类似魔兽争霸和文明的形式，未探索的区域完全不可见，探索过的区域离开之后，会显示地图上的固定信息，但是其他改变不会马上能看见

2.每回合有一定的行动力，移动以及其他操作会消耗行动力，行动力消耗为0以后，提示结束回合，每个玩家包括电脑轮换回合

3.拥有行动力时，玩家可以选择移动，也可以主动对其他玩家发起攻击的指令，或者对其他玩家使用道具，或者对地图上的某些格子使用道具等等，各种指令的操作可以从界面发起。

4.选择某项指令时，如果需要选中其他玩家或者地图格子时，此时手柄或者鼠标可以移动地图上的选中光圈选中某一块地图，此时当前必定有且只有一块地图处于选中状态

5. 确定攻击后，以为被攻击玩家所在格子的地形为主，进入详细战斗地图，战斗地图方面，规模可能有大有小

6. 当玩家停留在城镇以及其他建筑或者特殊地形时，可以调用出城镇或是其他建筑的交互界面

7.镜头，大地图期间镜头基本是自由移动状态，有边界限制，需要一个聚焦回到自身的功能

**五. 战斗过程**

1.战斗开始时，战斗需要在可选区域内布置人物，道具陷阱等，我方可选区域与地方可选区域不重叠，可选区域可能受技能等其他条件影响。

2. 布置过程考虑策略性，有两套方案，第一套叫做遭遇战吧，我方和敌方同时布置，看不到对方布置在哪里，布置好以后，开始战斗，然后有战争迷雾。

3. 第二套方案叫攻防战吧，但是有先后顺序，防守方先布置，防守方此时可以通过技能道具等等改变双方的可布置范围，防守方布置好后，然后进攻方再布置，进攻方布置的时候，看不到防守方布置了什么，只能看见自己的可选区域，进攻方也可以使用道具改变自己的可选区域。

这两套方案可能会都用，也可能会只用其中一套。

4.战斗时，角色按速度参数决定行动顺序。这里大概有个隐藏的回合机制，我举个例子

其实还是类似有个时间轴一样的东西，但是我不打算用时间轴的形式来表示

假设 有 a b c 三个角色

速度分别为

a 12

b 8

c 5

假设时间轴上限值是100

每个隐藏回合，角色在时间轴的位置向前跑速度值那么长的距离，那么先跑满100的角色先行动

隐藏回合9回合后

此时 a 108

b 72

c 45

然后a行动，a行动后积攒的数值清零

a 0

b 72

c 45

然后再过4个隐藏回合

a 48

b 104

c 65

此时轮到b行动了

如果有多个角色同时达到100以上，数值高的先动，清零，然后是数值低的

如果速度完全一样的角色，emmmm，角色id小的先动吧。。

5. 速度值机制说完了，接下来说下ap行动机制

这个需要说的不多，就是行动力机制，轮到一个角色行动时，他会有行动力，移动攻击等等。操作都会消耗行动力，和大地图规则基本差不多，行动力有个初始行动力，每回合恢复行动力，以及行动力上限等等属性，与大地图不同的是，行动力用不完会保存到下一回合，大地图是每次行动都回回满，战斗时一般是回不满的，这点需要注意区分。

6. 镜头，当操作我方角色行动时，镜头是自由移动的，一个角色行动结束后马上聚焦到下一个要行动的角色，如果是敌方角色，那么将一直聚焦，直到这个角色行动结束，还有之前说的那个远距离攻击时，镜头拉远的效果。

7.战斗胜利条件默认是地方全灭，也可能有其他条件，这个后面再说，战斗结束后，一般不会有角色阵亡，但是会降低出战英雄的当前体力，比如某个英雄在战斗中被打死了，那么出来之后当前体力会变成1点，且当前体力是根据回合恢复的，胜利的一方也是，战斗后剩多少血就是多少，英雄的体力低于一定数值时无法出战

8.需要一个快速战斗的功能，略过战斗过程，自动战斗，直接显示结果。

**六. 胜利目标**

这部分其实没太想好，胜利目标好解决，但是我目前的问题是在想如何淘汰一名玩家，这个问题搞定以后，胜利目标可以做的很多样化，大富翁没钱就算淘汰了，我在想要不我们也暂时搞个某种资源，没有就淘汰