异度之刃3战斗功能模块拆分

- 玩法机制
  - 战斗类别及战斗类别行动
    - 3种战斗类别及行动
      - 攻击者--图标为红色的剑
        - 擅长制造伤害，攻击者的战技通常有站位要求，根据要求在对应的站位使用战技才能打出效果
      - 防卫者--图标为蓝色的盾
        - 擅长吸引敌人的仇恨，防御和回避伤害，防御者可以释放防御领域：蓝色圆圈，进入其中的我方角色能得到相应的防御效果
      - 治疗者--图标为绿色的法杖
        - 治疗者擅长回复，只有治疗者可以救助倒地的队友（回忆吊坠装备可以让非治疗者队友进行救助）
    - 战斗类别的细分
      - 职阶
        - 解锁职阶
          - 主线流程推进，英雄会加入到队伍，解锁英雄所属的职介
        - 主角团继承英雄职阶
          - 主角团中与英雄关系最好的角色能直接解锁该职阶
          - 其他角色需要通过与使用该职阶的角色（包括英雄本身）一起战斗来提升学习度解锁
          - 职介契合度
            - 不同主角团角色对不同职介契合度不同
            - 契合度等级从低到高
              - D
              - C
              - B
              - A
              - S
            - 契合度越高，角色职阶等级增长越快
  - 战技，战技连击与技能
    - 战技
      - 定义
        - 战技是角色的技能，战技填充完毕，按键可以发动
      - 战技充能方式
        - 根据主角团角色阵营
          - 科维斯阵营：通过时间填充
          - 安格努斯：自动攻击，取消战技填充
      - 战技分类
        - 职阶战技
          - 角色所选职阶的固有战技，根据所选职阶有所不同。
        - 天赋战技
          - 比职阶战技更强的战技，通过战斗类别行动可以填充。
        - 精通战技
          - 精通战技设置
            - 精通战技可以无视目前的职阶，自由设置在左边的战技栏上。
            - 只能设置与目前使用的职阶不同阵营的职阶的精通战技
          - 精通战技获得
            - 角色解锁职阶后就能学会一个精通战技，职阶10级后可以学会第二个
            - 通过特定任务可以解锁职阶等级上限，达到20级后可以学会该职介的天赋战技。
        - 融合战技
          - 触发前提：对应的职阶战技和精通战技同时充能完毕的情况下
          - 按住ZR键便可以使两者融合，使用融合战技可以同时获得两个战技的效果以及伤害加成
          - 同时可以提升灵衔连结等级
    - 战技连击
      - 战技反应
        - 破防
          - 使敌人破防，敌人仍可以攻击
        - 倒地
          - 使破防的敌人倒地
          - 敌人此状态无法攻击
        - 眩晕
          - 使倒地的敌人眩晕
          - 敌人此状态无法攻击
        - 爆裂
          - 是眩晕的敌人爆裂，增加掉落道具，暂时解除敌人愤怒状态（敌人愤怒状态攻击力技能增强）
          - 敌人此状态无法攻击
        - 浮空
          - 使倒地的敌人浮空
          - 敌人此状态无法攻击
        - 猛击
          - 猛击浮空敌人，造成大量伤害
          - 敌人此状态无法攻击
        - 其他特殊反应效果
          - 击退
            - 击退敌人，能够打断部分敌人的攻击
          - 吹飞
            - 吹飞敌人，能够打断敌人部分攻击
          - 领域
            - 设置一个圆形领域，使其中的队友得到增益
          - 回避
            - 使用中可以回避敌人的攻击，敌人攻击附带的反应效果也可以回避掉
            - 判断条件：动作前摇开始到技能动作判定帧结束
          - 睡眠
            - 使敌人睡眠，受到攻击会醒来
          - 再生
            - 每隔一段时间回复HP
            - 5-10秒
          - 延迟治疗
            - HP低于一定程度时回复HP
          - 反击治疗
            - 受到攻击时恢复HP
          - 无敌
            - 无敌帧
          - 觉醒
            - 强化攻击，防御和战技填充量
      - 战技连击定义
        - 依次使用带有反应效果的战技，可以产生连击，连击分为猛击连击与爆裂连击两种
          - 猛击连击：连击顺序为，破防-倒地-浮空-猛击
            - 猛击能造成高额伤害
          - 爆裂连击：连击顺序为，破防-倒地-眩晕-爆裂
            - 爆裂连击能使敌人掉落道具，并且可以暂时消除敌人的愤怒状态。
      - 读条判断
        - 当敌人处于一个反应状态下时，需要在时间读条结束前使用下一个反应效果的战技
        - 否则，战技连击结束
    - 技能
      - 定义
        - 游戏中的技能指的是角色被动
      - 数量
        - 每个职阶都有自己的4个固定技能
        - 随剧情解锁另外3个自由技能槽位
          - 可以自由设置角色已经学习到的技能
            - 职阶的技能可以分别在职阶达到5级和15级的时候学习到
    - 衍尾蛇连结
      - 定义
        - 剧情解锁，按下下←键使用衍尾蛇连结，与搭档结合成为衍尾蛇(类似双人合体变高达)
        - 根据发动连结角色的战斗类别，能获得不同效果
          - 攻击者：对所有敌人造成伤害
          - 防卫者：提升自身仇恨值
          - 治疗者：回复所有队友HP
      - 战技
        - 冷却时间
          - 衍尾蛇的战技没有冷却时间，但是不能重复使用同一个战技
      - 过热计量表
        - 过热计量表会随时间上升
        - 过热计量表会随使用战技上升
        - 过热计量表满了之后就会自动解除衍尾蛇连结，且在计量表归零前无法再次使用
      - 灵衔连结等级
        - 定义
          - 灵衔连结等级能强化衍尾蛇，显示在精通战技左边，最高为LV3
        - 提高灵衔连结等级
          - 使用融合战技可以提高灵衔连结等级
        - 等级提高效果
          - 连结等级LV3时，部分战技会触发额外效果
          - 衍尾蛇天赋战技填充加快
          - 战技伤害值增加
        - 注意事项
          - 衍尾蛇之间的灵衔连结等级互相独立（主角团6人，最多同时存在三个衍尾蛇）
          - 进入衍尾蛇状态后再解除，会让灵衔连结等级归零。

- 底层机制
  - 碰撞检测
    - 定义
      - 用于计算攻击命中与碰撞物理效果
      - 碰撞只发生在玩家与NPC，或者NPC与NPC之间
    - 功能
      - 判断攻击命中
        - 基于碰撞骨骼判定 — 判定受击者的受击方向 — 确定玩家释放技能站位 — 根据站位触发技能特殊效果
        - 基于敌人状态判定 — 判定敌人当前处于的状态来决定能否附加后续状态（战技连击判定）
          - 破防-倒地-浮空-猛击
          - 破防-倒地-眩晕-爆裂
      - 碰撞位移
        - 位移 — 根据权重高低决定位移状态
          - 高权重单位A：保持当前运动状态
          - 低权重单位B：朝A的运动方向+切线方向滑动
        - 坠落 — Y轴发生碰撞 — 根据坠落时间计算伤害 — 造成最大生命百分比伤害
      - 判定领域作用对象
        - 定义：部分角色可以释放领域技能，短时间存在于游戏场景中地面，站在领域范围内的角色和NPC会有属性影响
          - 增益领域可以对友方释放
          - 减益领域对敌人释放范围有效
        - 数量限制
          - 同类型数量领域只能存在3个
          - 领域消灭 — 放出第4个会消灭掉一个相对最早放出的领域
            - 减益领域消灭时造成伤害
            - 增益领域消灭时作为buff施加到队友身上。
  - 动作衔接及站位
    - 自动攻击
      - 按下A键拔出武器进入战斗
      - 只要在攻击范围内角色就会自动攻击锁定敌人
      - 长按A键可以收起武器停止攻击
      - 长按减号键可以选择重新开始战斗
    - 技能释放
      - 定义 — 通过按键输入指令，释放角色对应行为动作
      - 输入指令 — 响应时机
        - 当前动作判定帧结束后
        - 动作前摇及判定帧时间内的输入将被忽略
      - 执行指令
        - Step1：玩家在当前行为动作中，输入下一个行为指令
        - Step2：系统接受该指令， 并在当前动作进入后摇时执行对应行为动作
        - Step3：如果没有后续指令输入，则播放当前行为的后摇动作
    - 战技取消
      - 战技取消普通攻击 — 角色攻击击中敌人的时候使用战技指令（判断在12帧内） — 取消攻击后摇直接发动战技
      - 战技之间互相取消 — 角色战技击中敌人的时候使用另一个战技（判断在12帧内） — 取消前一个战技后摇直接发动下一个战技
    - 站位
      - 站位显示
        - 箭头表示角色与当前目标敌人的站位关系
        - ↑表示正面，，←和→表示侧面，↓表示背面
      - 站位作用 — 有些战技需要在特定站位使用才能发挥效果，攻击者需要在战技要求的站位施放战技才能填充天赋战技
  - 动作中断 — 高优先级中断低优先级从上至下变高
    - 走跑
    - 自动攻击（普攻）
    - 快速移动 — 收武器移动一段距离拔出武器 — 可以打断普攻
    - 战技释放
    - 击飞
    - 无敌 — 无法被击飞，打断，受伤
    - 衔尾蛇连结（动画过程无敌帧） — 最高优先级，动作期间无法被中断
  - 锁定目标
    - 锁定敌人
      - 切换目标
        - 锁定优先级（由上至下）
          - 距离最近
          - 顺时针方向
        - 使用L和R键切换锁定目标
      - 靠近敌人，敌人头上出现锁定标记
        - 长安A键收起武器停止攻击
        - 判断敌人是否在玩家攻击范围内 — 玩家按下A键拔出武器开始攻击
    - 目标线
      - 角色受到攻击，角色与敌人之间产生一条连线
        - 红线 — 红色线代表被敌人攻击的是攻击者（输出）或治疗者（ 奶妈）
        - 蓝线 — 蓝色代表防卫者（T）被敌人攻击
      - 仇恨值 — 敌人优先攻击仇恨值高得角色
        - 造成伤害会增加仇恨值
        - 使用治疗会增加仇恨值
        - 防卫者拥有提高仇恨值的战技（类似嘲讽）
    - 无目标
      - 玩家需要锁定目标才能开始攻击
      - 玩家无法攻击
  - 角色AI
    - 作战指示
      - 集中攻击锁定的目标 — 根据当前控制的角色锁定目标设置为集中锁定的攻击目标
      - 集合
        - 让队友集中移动到 玩家控制的角色位置
        - 集合过程中，队友不会自动攻击以及使用战技
      - 切换战技连击流程
        - 自由连击 — 非玩家控制角色自由使用战技
        - 爆裂连击 — 非控制角色配合使用战技连击：顺序为破防-倒地-眩晕-爆裂
          - 爆裂连击能使敌人掉落道具
          - 暂时消除敌人的愤怒值
        - 猛击连击 — 连击顺序为，破防-倒地-浮空-猛击 — 猛击能造成高额伤害
      - 重视战技融合 — 用于提升灵衔连结等级
    - 切换角色
      - 按住ZL再按L或R键可以切换所控制的角色
      - 切换逻辑 — 固定小队顺序为切换顺序

- 进阶玩法
  - 连锁攻击
    - 连锁攻击开始
      - Step 1：选择指令角色
        - 连锁开始显示三个指令角色 — 不同指令角色在完成指令后能获得不同奖励
        - 连锁攻击槽
          - 选择指令角色后，连锁攻击槽会减少1/3 — 当连锁连锁攻击槽归零，结束连锁
          - 例外 — 如果指令角色为英雄，则连锁攻击槽不会下降
      - Step2：执行角色指令
        - 进入行动界面
          - 左下角显示的是可以行动的角色
          - 角色上方的数字表示此角色行动之后能获得的TP点数
            - 行动的角色与指令角色是同一阵营或者战斗类别时，可以获得额外TP奖励
            - 当获得的TP加起来达到100%或以上，便能完成指令并获得奖励。
            - 完成指令后根据评价，行动过的角色能回归并再次行动
          - 当没有可执行角色时 — 结束连锁攻击
        - TP评价标准
          - TP达到100%以上，150%以下为Cool，一个角色可以回归
          - TP达到150%或以上，200%以下为Bravo，两个角色可以回归；
          - TP达到200%或以上为Amazing，3个角色可以回归；
          - 不同战斗类别在TP值评价的特殊效果
            - 攻击者：被选择第一个行动时，增加TP（首击点数）
            - 防卫者：被选择最后一个行动时，可以让TP最高的角色回归（最佳回归）
            - 治疗者：行动时，TP不会超过99%（限制点数）
            - 英雄角色无法触发以上的效果，但每个英雄都有自己专属的效果。
      - Step 3：循环 — 完成一次执行角色指令之后，会再次进入角色指令选择界面，如此循环直到触发连锁结束条件
      - 特殊
        - 衔尾蛇指令
          - 触发条件 — 当已经完成指令的角色中有能够进行衔尾蛇连结的两个角色时 — 下次的指令选择界面便会出现衔尾蛇指令
          - 特殊效果 — 选择衔尾蛇指令不会减少连锁槽，并且所有角色都可以再次行动
          - 结束条件 — 完成指令后结束连锁
        - 衔尾蛇连锁
          - 触发条件
            - 灵衔连结等级达到LV3
            - 目前控制的角色处于衔尾蛇状态
            - 按下←会进入衔尾蛇连锁
          - 特殊效果
            - 衔尾蛇连锁初始有300%伤害倍率
            - 完成指令后不会结束连锁，可再次选择搭档角色的衔尾蛇指令。
    - 结束连锁条件
      - 连锁攻击槽归零
      - 没有角色可以行动
      - 使用衔尾蛇指令结束后
      - 按+提前结束

Presented with xmind