# 动作次数限制机制

## 设计原由与设计目标

大多数游戏对于空中战斗的追打都是进行了空中动作次数限制的，又因为有空中战斗的横版游戏都会附带空中下落速度减缓的设定，否则空中战斗就会轻易变成在空中持续砍，非常难落地。而持续的空中追打属于空中战斗的高阶技巧，要求玩家有顺序地使出攻击动作，形成最长的浮空连击。

## 具体实现

### 精力限制的动作次数

这些动作消耗精力，一段时间内的使用次数受精力恢复速度限制：

#### 冲刺（不包括地面短程冲刺（Dash\_Ground\_Short））

* 空中冲刺（Dash\_Air）
* 地面冲刺（Dash\_Ground）

#### 地面蓄力攻击

* 近战
* 远程

#### 空中蓄力攻击

* 近战
* 远程

### 浮空机制限制的动作次数

地面状态，任何不需要消耗能量的动作都不受次数限制。

处于空中状态，角色的攻击动作或者跳跃动作存在使用次数限制（表现为输入指令无效，不被记录进按键预存【[*按键预存.docx*](按键预存.docx)】），而使用次数会被冲刺动作刷新。

#### 次数限制：

#### 空中近战（ATK\_Melee\_Air）：默认限制次数3（等同于一套近战连招数量）；

#### 空中近战蓄力（ATK\_Melee\_Charge\_Air）：默认限制次数1；

#### 额外跳跃（Jump\_Extra）：默认限制次数0；

#### 空中远程蓄力（ATK\_Distant\_Charge\_Air）：默认限制次数1；

#### 每当使用空中冲刺（Dash\_Air）时：

* + - * 刷新：

#### 空中近战（ATK\_Melee\_Air）、空中近战蓄力（ATK\_Melee\_Charge\_Air）、空中远程（ATK\_Distant\_Air）、空中远程蓄力（ATK\_Distant\_Charge\_Air）的剩余可用次数。

* + - * 增加：
        + 额外跳跃（Jump\_Extra）可用次数1次。（使用额外跳跃会进入子弹时间，【参看：[*子弹时间机制.docx*](子弹时间机制.docx)】）

#### 每当收回插在特定符文的飞刀，借力形成了一次位移时：

* + - * 刷新：

#### 空中近战（ATK\_Melee\_Air）、空中近战蓄力（ATK\_Melee\_Charge\_Air）、空中远程（ATK\_Distant\_Air）、空中远程蓄力（ATK\_Distant\_Charge\_Air）的剩余可用次数。

* + - * 增加：
        + 额外跳跃（Jump\_Extra）可用次数1次。（使用额外跳跃会进入子弹时间，【参看：[*子弹时间机制.docx*](子弹时间机制.docx)】）