1. 连击系统
2. 概述

在施展动作招式的过程中，角色将具有体态；不同体态下，按键操作对技能释放有不同的映射关系。

1. 功能细节
2. UAbilityTask\_PlayMontageWaitEvent

激活时，对ASC监听Tag事件；对GA监听能力取消事件；播放动画，对动画监听混出、结束事件；根据播放时长设定超时事件；如果播放失败则触发取消事件。

任务外部取消时，触发取消事件。

动画混出时，触发打断或混出事件。

动画结束时，如果未被打断，触发完成事件。

能力取消时触发打断事件。

1. UGameplayAbility\_Anim

确认动画成功播放后，只在混出和打断时结束能力。

收到Tag事件时，根据Tag对自身施加GE：体态事件——施加特殊体态效果并切换到GA指定体态。

打断时，重置体态，丢弃预输入。

混出时，保留体态，触发预输入。

1. UCombatAbilitySystemComponent

切换体态时，读表并更新InputAction对AbilityID的映射关系。

特殊体态效果存在时，阻断技能输入并存储为预输入。

触发预输入时，激活对应技能。如果该技能是不是本体态下的派生技，则认为派生流程结束，返回默认体态。

1. 配置方案
2. BodyFormAbilities

即各体态下的派生技能表。