概述

Character可以具有不同的“流派”，每种流派对应一套武器、动作、属性资源。

采用GAS系统实现连招，每个玩家操作对应一个GA，且每个独立的动作作为一个GA。

允许玩家通过操作打出不同连段。

1. 招式派生

每个招式具有一个独特的ID。招式可以派生的其他招式ID可以通过配置若干数据表进行修改。

1. 操作GA
2. 招式GA

GA的主要功能是播放动画。

招式动画中存在的判定帧和连击帧。

连击帧是动画通知状态，该状态下具有表征角色连击状态的GE。