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。

1. 招式

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。

判定帧是动画通知状态，该状态下角色的动作会记录一部分slot的位置（这部分slot被配置于武器的StaticMesh上），每帧与上一帧的位置之前形成一个检测区域，以此判定命中的目标。