事件所触发的函数在游戏运行前已经定义完毕。

触发事件

设备输入

内部逻辑

事件响应流程

角色管理器

RoleManager

角色管理器负责角色属性更新，包括角色HP、角色攻击力、角色状态（正常、对话、攻击等）、角色附属物等

角色属性变化

场景管理器

ActorManager

ModelManager

TerrainManager

LightController

镜头控制器

CameraController

角色场景变化

玩家直接控制镜头变动，但是有一定限制

镜头随角色

位置的变化

而变化

角色攻击或被攻击、拾取物品、更换装备等事件

玩家控制角色移动等事件

场景管理器主要负责模型导入更新隐藏、地形更换更新更新、灯光控制等

角色做出动作时所发生的场景变化

一个Actor绑定一个Model，而一个Model对应一至多个Actor，两者通过Model ID来相互联系

Model ID

Model1

Model2

Model3

。。。。。。

Actor1

Actor2

Actor3

。。。。。。

Model

Actor2

Actor1

Actor3

Actor4