由于角色的忍者设定，外加上角色本身的强大。。。我不能使用简单的分支判断来处理玩家与角色之间的交互。

角色的状态转移图如下所示：

（黑色状态在逻辑上为其之前最近红色状态的衍生状态）

* **Idle：**站立且无其他动作。
* **Sprinting：**冲刺。
* **Rolling：**前/后/左/右方向的翻滚。
* **Courhing：**蹲伏。
* **Sliding：**滑行，战甲移动速度在此状态下会逐渐减少至0（除非沿着下坡滑行）。
* **Divekick：**滑踢，这个动作可以帮助战甲在空中保持动能并且滑行更长的一段距离，同时该动作可以避免战甲从高处落下时产生硬直。
* **Jumping：**跳跃。
* **Double Jump：**二段跳，在适当高度实施二段跳能避免战甲从高处落下时产生硬直。
* **Bullet Jump：**子弹跳，战甲以高速朝摄像机面对的方向运动，可以到达较远或较高的地方。同时在起跳点附近的敌人会受到伤害。
* **Aim Glide：**滑行瞄准，战甲在空中下落速度变慢，从而能够更好地进行瞄准。不过此状态最多只能维持3秒。
* **Edge Grab：**
* **Wall Dash：**