**技能释放动作表现和被击表现问题解决方案**

**目的**：针对现有的普通攻击和被击相互切换之间导致的动作表现跳桢BUG，给出相对的能够比较有效的解决该问题的方案。

**相关影响NPC的参数**：

NPC技能 CD

技能动作时间

技能动作间隔

技能动作1ID

技能动作2ID

技能动作1时间

技能动作2时间

（单位：桢）

**需要自动生成**：技能动作时间，技能动作间隔，NPC技能CD

算法：

首先假设NPC普通攻击技能有技能动作1和技能动作2。

A/技能动作时间：取技能动作1时间和技能动作2时间中的较大值。

（这里需要美术配合和相应的调整，为了保证CD值不会与策划需求差别太大，需要这两个技能的动作播放时间不能差距太大。具体原因见下CD计算。）

B/技能动作间隔：取技能动作1时间与动作2时间的差绝对值（因为1和2的大小不一定），然后绝对值+10（固定的原始间隔参数）。（这里的动作间隔原本是固定值，现在是可变值，这样可以有效的避免动作播放时间差异所带来的真空状态。）

C/NPC技能CD：=技能动作时间+技能动作间隔（这个是基于防止表现跳桢的BUG来确定的，对于动作播放时间的差异会影响到策划所需要的快速攻击的逻辑和CD的关联性，若CD动作播放时间差异过大，而技能动作又是以取大为值，则有CD会随之变大，和策划要求想背离的情况，所以对于策划要求高速攻击频率的技能动作不能有播放时间差异过大的情况，这种情况要与美术结合进行调整）。

该方案确定会与3月15日之前完成自动调试。

负责人：邝思豪 杨程 周恒达 陈步高

2009-2-18