Sel:Fight

1. Seq:
   1. Cound:事件在GameFightBeginEvent StoryEvent之间
   2. sel:优先级高
      1. Seq:战斗场景开始

Cound:SceneBeginEvent

SceneAction: post UtilEntranceEvent

SceneAction: 注册时间 event (根据config定时 post SceneTimeLineEvent)

* + 1. Seq:战斗全部结束

Cound:leaveFightScene

SceneAction: 释放内存

* + 1. ParFall:英雄入场

Cound:UtilEntranceEvent.state. inprogress

Seq:入场动作

Cound:UtilEntranceEvent.state. begin

SceneAction: 单位入场

* + 1. ParFall:剧情

Cound:StoryEvent.state. inprogress

Seq:剧情事件

Cound:StoryEvent.state. begin

sel:剧情

Seq:boss出现

Cound:type BossComming

Action:boss出场完毕 post 寻找目标事件

Seq:对话

Cound:type Talk

SceneAction:暂停全部动作

SceneAction:弹出对话框

* + 1. ParFall:英雄进入下一卡

Cound:HeroEntranceNextSceneEvent.state. inprogress

Seq:入场动作

Cound:HeroEntranceNextSceneEvent.state. begin

SceneAction: 进入下一个场景 事件回调post SceneBeginEvent

* + 1. ParFall:战斗结束

Cound:GameFightOverEvent.state. inprogress

Seq:入场动作

Cound:GameFightOverEvent.state.begin

SceneAction: 战斗结束 胜利动作或者失败 计算战斗结果

1. Seq:
   1. Cound:战斗过程中的相关事件
   2. ParFall:
      1. Seq:时间轴事件

Cound:SceneTimeLineEvent

sel:时间事件选择

Seq:怪物入场动作

Cound:type MonsterEntrance

SceneAction: 怪物单位入场

Seq:情景英雄入场

Cound:type HeroEntrance

SceneAction: 英雄单位入场

Seq:插播剧情

Cound:type StoryInsert

SceneAction: Post StoryEvent

* + 1. Seq:

Cound:人工操作事件

Sel:玩家操作行为

Seq:选择操作英雄

Cound: 选择英雄事件

Action:取消当前动作

SceneAction: 转移操作目标 人工控制中。。。。

Seq:移动英雄

Cound: 移动英雄事件

Action取消当前action

Action:移动到目标位置目标

Seq:选择目标

Cound: 选择目标事件

Action取消当前action

Action:确定目标

Action:移动到目标位置目标 and 攻击

Seq:释放技能

Cound: 释放技能事件

Action取消当前action

SceneAction:其它层的 动作

Action:释放技能

Seq:自动战斗

Cound: 自动战斗

Action:自动战斗

Seq:退出战斗

Cound: 退出战斗事件

Action:退出战斗

* + 1. Sel:电脑ai行为

Seq:寻找目标

Cound: 寻找目标事件

DecBefore:计算选择权值

Sel:搜索目标

Seq:法师优先权值

Cound:法师

Action:确定目标

Seq:牧师优先

Cound:牧师

Action:确定目标

Seq:就近优先

Cound:就近

Action:确定目标

Seq:当前血量最少的优先

Cound:当前血量最少的

Action:确定目标

Seq:仇恨最高优先

Cound:当前血量最少的

Action:确定目标

Action:移动到目标位置目标 and 攻击

Seq:攻击

Cound:攻击事件

DecBefore:计算攻击权值（性格参数 仇恨参数）

sel:选择攻击类型

Seq:普通攻击

Cound:普通攻击

Action:普通攻击

Seq:技能攻击

Cound:技能攻击

Action:技能攻击

Seq:大招

Cound:当前血量最少的

Action:大招

Seq:转换攻击目标

Cound: 转换攻击目标

Action:移动到目标位置目标 and 攻击

Seq:逃跑

Cound: 逃跑事件

Action:逃跑

* + 1. Seq:被攻击事件

DecAfter::计算仇恨 :改变当前状态

Cound:SceneTimeLineEvent

Action:混合当前动画