格挡判定

成功 受到攻击的0-0.5秒内 操作角色进入格挡动作 算格挡判定成功 如果受到多段攻击则只计算多段攻击的第一段 反之则为格挡失败

失败 预先进入格挡动作 但是受到伤害的时间在0.5秒之后，则为格挡判定失败

受到攻击0.5秒之后进入格挡动作也算格挡失败

格挡效果

成功 免疫受到的伤害 对攻击者减少一定数值的护甲

失败 只是减少受到的伤害