

# 技能分段

---

- Skill分3段:起手,攻击,收手
- 3段都有程序位移
- 攻击硬直从起手开始,不会超过收手结束
  - 硬直时间内不能移动
  - 硬直时间内可以放"满足破攻击硬直条件的"Skill
  - 硬直时间内可受击
- 攻击/收手段会产生攻击碰撞盒/飞弹
- 攻击碰撞盒/飞弹持续时间不会超过硬直时间

# 发起流程

---

- 检查Buff切换Skill/能否释放Skill
- 检查Skill CD
  - 单Skill CD
  - Skill公共CD
  - 连招Skill CD
- 检查能量值
- 检查对象状态
- 检查QTE触发
- 选择Skill移动目标

# 更新流程

---

-