

# 一.表格说明

- SkillOnHit是受击表现配置表
- 一行一个受击表现,供SkillCollision,FlyBomb表索引使用
- 定义在什么状态下,受到何种攻击,切到什么状态,做什么位移

# 二.表格字段说明

- 字段名加\*表示有详细说明

字段名	字段含义
ID	受击表现id
OnHitPerform*	受击类型
HitCenter*	受击源
HitLightAnimBlendTime	原地受击blendTime
HitLightTime	原地受击硬直时间
HitLightMove*	原地受击位移
HitBackAnimBlendTime	击退的blendTime
HitBackTime	击退的硬直时间
HitBackMove*	击退的位移
HitDownAnimBlendTime	击倒的blendTime
HitDownTime	击倒的硬直时间
HitDownMove*	击倒的位移
HitFlyAnimBlendTime	击飞的blendTime
HitFlyTime	击飞的硬直时间
HitFlyMove*	击飞的位移
HitParryAnimBlendTime	格挡反击的blendTime
HitParryTime	格挡反击的硬直时间
HitParryMove*	格挡反击的位移

# 三.表格字段详细说明

- OnHitPerform
  - 受击类型:
    - -1 不做受击表现
    - 0 原地受击
    - 1 击退
    - 2 击飞
    - 3 格挡反击
- HitCenter
  - 计算受击方向使用的源坐标类型
    - 0 攻击Box中心点
    - 1 放技能的对象/放飞弹的对象/格挡对象的中心点
  - 单位米
- HitLightMove,HitBackMove,HitDownMove,HitFlyMove,HitParryMove
  - 不同状态下的受击位移,格式(t0,t1,x,y,z)
  - 单位(ms,ms,m,m,m)
  - 使用方式参考 <<位移&轨迹.md>>文档

## 四.选择受击状态,位移

---

- 根据受击对象的状态,选择当前受击状态
  - 原地受击
    - HitLight
  - 击退
    - HitBackOrStand
  - 击倒
    - HitDown
  - 击飞
    - HitFly
  - 格挡反击
    - HitParry
  - 其他状态
    - HitBackOrStand
- 如果受击对象不做受击表现,配置了不能被击退/击倒/击飞/格挡反击
  - 当前受击状态改为HitLight
- 根据当前受击状态,选择受击位移和受击硬直时间
  - HitLight
    - 选择HitLightMove和相应受击硬直
  - HitBackOrStand
    - 选择HitBackMove和相应受击硬直
  - HitDown
    - 选择HitDownMove和相应受击硬直
  - HitFly

- 选择HitFlyMove和相应受击硬直
- HitParry
  - 选择HitParryMove和相应受击硬直
- 根据当前受击状态和OnHitPerform,选择要切换的新受击状态
  - 当前受击状态 == HitLight
    - 新受击状态 = HitLight
  - 当前受击状态 == HitBackOrStand,HitParry
    - OnHitPerform == HitLight
      - 新受击状态 = HitLight
    - OnHitPerform == HitBackOrStand
      - 新受击状态 = HitBackOrStand
    - OnHitPerform == HitDown
      - 新受击状态 = HitDown
    - OnHitPerform == HitFly
      - 新受击状态 = HitFly
    - OnHitPerform == HitParry
      - 新受击状态 = HitParry
  - 当前受击状态 == HitDown
    - OnHitPerform == HitFly
      - 新受击状态 = HitFly
    - OnHitPerform != HitFly
      - 新受击状态 = HitDown
  - 当前受击状态 == HitFly
    - 新受击状态 = HitFly