

一.概述

- 本文档定义对象(PC,NPC)在(联机)副本内的所有状态和标记(Flag)
- 对象在任意时刻总是处在某一状态中
- Flag会影响对象的所有状态

二.状态

- Idle(1)
 - 待机(站立)
- Idle_Transition(2)
 - 待机过渡
- Reborn(3)
 - 重生,目前没有使用
- Walk(4)
 - 行走
- Run(5)
 - 跑
- Skill(6)
 - 放技能
- Dead(7)
 - 死亡
- HtLight(8)
 - 原地受击
- HtKnockBack(9)
 - 击退
- HtKnockDown(10)
 - 击倒
- HtFly(11)
 - 击飞
- Parry(12)
 - 被格挡反击
- EnterLeaveFight(13)
 - 进入/离开战斗
- Paralysis(14)
 - 瘫痪,NPC被破霸体
- 大型NPC动作 <== 待新增!
 - 倒地,起身,转向

三.Flag

- 霸体
 - 受击不做受击表现,但是有伤害
- 控制(冰冻,束缚...)
 - 动作暂停,原位移继续
 - 不能移动,不能放技能
 - 受击不做受击表现,但是有伤害
 - Aura/Buf继续运作
 - Flag结束后,回到Idle
 - 如果倒地,先起身,后Idle
 - 血量到0,先等Flag结束,再切到Dead
- 无敌
 - 有益的效果,可作用
 - 治疗技能,会播受击表现,有治疗效果
 - 可受有益的Aura影响
 - 可加Buff
 - 有害的效果,不受影响
 - (伤害)技能,不做受击表现,也无伤害
 - 不受有害的Aura影响
 - 不能加DeBuff
 - 已存在的DeBuff不起作用
- 时间静止
 - 动作暂停,位移也暂停
 - 不能移动,不能放技能
 - 受击不做受击表现,但是有伤害
 - Aura/Buf继续运作
 - Flag结束后,继续原动作,继续原位移
 - 血量到0,先等Flag结束,再切到Dead
- Flag权重和抑制
 - 对象身上可以同时存在多个相同/不同Flag
 - Flag有权重,权重高的起作用,权重低的被抑制
 - 权重高的Flag结束后,如果权重低的Flag还在,则权重低的Flag开始起作用
 - Flag的权重为: 时间静止>无敌>被控制>霸体

三.状态切换

- 一般切换规则
 - 没有按键/AI输入时,切到Idle
 - 移动时,切到Walk/Run
 - 发技能时,切到Skill
 - 受击时,根据受击表现,切到HtLight/HtKnockBack/HtKnockDown/HtFly/Parry

- 血量=0时,切到Dead
- 各种受击表现切换
 - 详见SkillOnHit表
- Paralysis切换
 - NPC霸体值被减完时,切到Paralysis
 - NPC霸体值回复后,切到Idle

四.特别说明

- 被击飞中,放"破受击硬直"的技能,在空中播技能,加自由落体