

一.概要说明

- 游戏中的对象(PC,NPC)以胶囊体表示
- 胶囊体参数读取
 - PC Role表Physic字段
 - NPC NpcBasic表Physic字段
- 对象受到skill/buff等影响,会缩放胶囊体

二.对象vs对象

- 移动中
 - 正面阻挡
 - 位移方向与胶囊体中心连线夹角,大于一定角度后,侧滑
 - 角度在哪里配?
- Skill中
 - 阻挡(顶住)
- 闪避中
 - 穿透
- 受击中
 - 正面阻挡
 - 位移方向与胶囊体中心连线夹角,大于一定角度后,侧滑
 - 角度在哪里配?
- 对象和对象发生"穿插",怎么处理?
- 对象缩放后导致"穿插",怎么处理?

三.对象vs场景(墙)

- 移动中
 - 正面阻挡
 - 位移方向与墙面法线夹角,大于一定角度后,侧滑
 - 角度在哪里配?
- Skill中
 - 阻挡(顶住)
- 闪避中
 - 阻挡(顶住)
- 受击中
 - 正面阻挡
 - 位移方向与墙面法线夹角,大于一定角度后,侧滑

- 角度在哪里配?

四.算法

- 侧滑
- 与场景的碰撞检测

五.特殊处理

- PC和共斗NPC之间不阻挡,直接穿透