**DarkVoxel2代码编写注意点**

**by Wormwaker**

**★ 方块形态索引机制：**

**BCLASS\_BLOSSOM + BCLASS\_FRUITFUL:**

**0:默认形态 1:开花形态 2：结果形态**

**BCLASS\_BLOSSOM:**

**0:默认形态 1:开花形态**

**BCLASS\_FRUITFUL:**

**0:默认形态 1: 结果形态**

**BCLASS\_DOOR:**

**0:开启状态 1：关闭状态**

**★ 击退机制：**

**使用击退等级(KBLEVEL kblevel)。每一把近战武器，远战武器（射击武器的击退等级数据将绑定在弹药上），每一个怪物都具有击退等级，用{KnockbackLevel}短整型表示。**

**0代表无击退，击退等级每+1，目标lastMove与lastAttack+=100ms**

**但是每次到10的倍数后改为后退加一格。例如11代表后退1格，并且lastMove与lastAttack+=100ms。但如果被方块顶到，仍换算成时间计数。**