链滴

流星锁定系统分析

作者：xu365082218
原文链接：https://ld246.com/article/1514320447146
来源网站：链滴
许可协议：署名-相同方式共享 4.0 国际 (CC BY-SA 4.0)

新开局时，角色开始既无自动目标，也无锁定目标

当任意角色移动，或主角旋转时，会由主角的面向方向 与每一个在范围内的敌方角色(正面对180度，大约120码以内)，做一个夹角检测，检测到最小夹角的敌方角色，会带一个绿色三角特效，标识为动目标，可以理解为，程序认为你期望进行攻击的目标

这个夹角，是用主角的面向向量，与主角和敌方的位置向量差做一个夹角，就是点乘得到夹角后，看个夹角小。哪个就是自动目标

当控制主角攻击(Pose号大于200) 任何自动目标时，无论对方是否防御住，无论招式是否与对方发生撞，当前自动目标将成为锁定目标（只要存在自动目标的话），摄像机开始寻找，以主角和该目标为的最佳观察视点，这个视点的寻找算法，还不清楚，而锁定目标将会带一个金色三角特效。可以理解，当前锁定的攻击目标

当具有锁定目标后，自动目标标志将会被清除，而且自动目标不会再进行更新，在锁定目标离开主角个范围，或者锁定目标死亡，或者按Q解除锁定后，自动目标将重新开始刷新，而锁定目标特效将消，同时摄像机开始以主角为唯一目标重新作为第三人称摄像机

当具有锁定目标时，在战斗中，除了按下防御时，不会自动切换角色的角度以外，任意动作执行后，会自动瞬间朝向锁定目标（这是没有角速度的），而且，主角向前跑动时变得可以推开锁定目标（而没有锁定目标时，主角是无法推开任意敌方的，也就是开碰撞，但是不可推开）

当存在锁定目标时，默认动作转变为持当前武器下的准备动作，只有当解锁时，或者锁定目标死亡，锁定目标距离超过限制值时，这个默认动作又还原为Pose 0动作.

现在要解决的问题呢，有以下几点

第一要仿造原作的锁定逻辑，控制锁定情况下的摄像机视角选取。(这个相对来说较复杂)

第二要计算受击时，确定攻击者方位与受击者方位之间的关系，来决定调用哪个受击动画。现在的问是，不知道前后左右受击动画的前后左右是依据什么作为确定条件

第三就是物理碰撞上，要让角色跳跃起来之后无法站立到敌方头顶上。然后是，锁定的角色要可以被开的。

<iframe height=498 width=510 src='http://player.youku.com/embed/XMzI2OTQ5MjI5Mg==' frameborder=0 'allowfullscreen'></iframe>

摄像机的群组视角还没做，所以有点问题.

其次是跳跃到其他角色头顶，这个问题还不知道怎么解决（据说是在碰触到的那一帧给2个角色相反速度，让互相推开），在跳跃落地前把跳跃角色的CharacterController与其他角色的CharacterController的碰撞关闭掉不知道行不行.

最好的解决办法是模拟写一个自己的CharacterController，然后把胶囊体碰撞器替换为组合碰撞器。

然后还有一个，锁定攻击角色之后，还是无法推着角色跑，这个问题，也没有什么好办法解决。

还差轻功

怪物AI