<https://blog.csdn.net/weixin_31925745/article/details/112869486>

<https://blog.csdn.net/yinxu2008/article/details/124794706>

AOE效果在****游戏服务器****中的实现  
****游戏服务器****中常见的基于指定地点延迟触发的AOE效果怎么实现？当技能施法成功后就延迟触发，不会被打断AOE效果。（如果能被打断，我们可以用引导类技能轻松实现）  
答：我们将技能标记为可指定****游戏服务器****中目标地点释放，当技能Spell的时候我们先给自己加一个Buff，这个Buff仅仅用于延迟效果（当然可以有更多的可能性，如监听到某种事件立即结束并触发AOE效果），当Buff持续时间到了的时候在OnBuffDestroy的时候创建AOE效果Buff。****游戏服务器****中这个AOE Buff会调用StartIntervalThink函数，在OnIntervalThink的时候通过Buff:GetAbility():GetCastPosition()为基准位置检查周围的敌方单位是否在AOE半径内，如果是，则施加作用效果