遙控技術：  
在設計某特效時，  
為了避免受到一般戰鬥的干擾，避開使用一般戰鬥區域，使特效能正常進行  
而設計的區域通常會在天空或地底  
   
若有多個特效時，同時為了避開其他特效的影響  
那就會將天空或地底劃分多個頻道來使用  
   
由於其itr及bdy使用區域與正常區域不同，因此稱為遙控

一個較簡單的舉例…  
復活術：  
利用HP歸零就會倒地，在state: 14動作循環的特點  
在倒地動作造出攻擊自己的物件，使自己復活  
   
人物的倒地動作  
template

<frame> 230 lying

pic: 34 state: 14 wait: 30 next: 219 dvx: 0 dvy: 0 centerx: 39 centery: 72 hit\_a: 0 hit\_d: 0 hit\_j: 0

wpoint:

kind: 1 x: 35 y: 74 weaponact: 32 attacking: 0 cover: 0 dvx: 0 dvy: 0 dvz: 0

wpoint\_end:

opoint:

kind: 1 x: 39 y: 973 action: 0 oid: 250

opoint\_end:

bdy:

kind: 0 x: 38 y: 972 w: 2 h: 2

bdy\_end:

<frame\_end>

<frame> 231 lying

pic: 44 state: 14 wait: 30 next: 219 dvx: 0 dvy: 0 centerx: 39 centery: 75 hit\_a: 0 hit\_d: 0 hit\_j: 0

wpoint:

kind: 1 x: 32 y: 74 weaponact: 24 attacking: 0 cover: 0 dvx: 0 dvy: 0 dvz: 0

wpoint\_end:

opoint:

kind: 1 x: 39 y: 976 action: 0 oid: 250

opoint\_end:

bdy:

kind: 0 x: 38 y: 975 w: 2 h: 2

bdy\_end:

<frame\_end>

氣功的動作  
id: 250 type: 3

<frame> 0 revive

pic: 999 state: 15 wait: 0 next: 1

<frame\_end>

<frame> 1 revive

pic: 999 state: 18 wait: 0 next: 1000

itr:

kind: 0 dvy: 20 fall: 70 vrest: 10 bdefend: 100 injury: -500

itr\_end:

<frame\_end>

招降術：  
利用拾取武器，隊伍就會變成自己的特點  
將敵人變成我方人物  
將敵人弄到state: 1004的動作後，再用itr: kind: 7去撿取、丟棄就行了  
   
自己的動作 招降template

<frame> 120 catching

pic: 135 state: 9 wait: 5 next: 121 dvx: 0 dvy: 0 centerx: 36 centery: 79 hit\_a: 0 hit\_d: 0 hit\_j: 0

sound: data\015.wav

cpoint:

kind: 1 x: 61 y: 39

vaction: 395 throwvz: -842150451 hurtable: 1 throwinjury: -842150451 decrease: 7

cpoint\_end:

wpoint:

kind: 1 x: 17 y: 45 weaponact: 35 attacking: 0 cover: 0 dvx: 0 dvy: 0 dvz: 0

wpoint\_end:

bdy:

kind: 0 x: 19 y: 15 w: 28 h: 65

bdy\_end:

<frame\_end> #加上修改這邊比較容易成功

<frame> 121 catching

pic: 50 state: 9 wait: 0 next: 0 dvx: 0 dvy: 0 centerx: 39 centery: 79 hit\_a: 390 hit\_d: 0 hit\_j: 0

cpoint:

kind: 1 x: 61 y: 39

vaction: 395 aaction: 122 taction: -232 throwvz: -842150451 hurtable: 1 throwinjury: -842150451 decrease: -7

cpoint\_end:

wpoint:

kind: 1 x: 57 y: 40 weaponact: 35 attacking: 0 cover: 0 dvx: 0 dvy: 0 dvz: 0

wpoint\_end:

bdy:

kind: 0 x: 19 y: 15 w: 28 h: 65

bdy\_end:

<frame\_end> #此段只需修改紅色處數值

<frame> 390 command

pic: 51 state: 12 wait: 0 next: 391 centerx: 39 centery: 79

itr:

kind: 7 x: 61 y: 1039 w: 10 h: 10 vrest: 1

itr\_end:

cpoint:

kind: 1 x: 61 y: 39 vaction: 395 hurtable: 1

cpoint\_end:

wpoint:

kind: 1 x: 70 y: 50 weaponact: 35

wpoint\_end:

<frame\_end> #state: 12丟棄武器

<frame> 391 command

pic: 52 state: 12 wait: 0 next: 999 centerx: 39 centery: 79

opoint:

kind: 1 x: 80 y: 79 action: 6 oid: 998 facing: 2

opoint\_end:

<frame\_end> #加入I Join You 對話

敵人的動作： 在每個人的動作中加入

<frame> 395 obey

pic: 53 state: 1004 wait: 3 next: 0 centerx: 63 centery: 79

cpoint:

kind: 2 x: 41 y: 39

cpoint\_end:

bdy:

kind: 0 x: 31 y: 1039 w: 10 h: 10

bdy\_end:

<frame\_end>

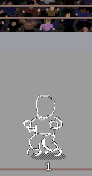
   
招降術

漂浮定位：  
此為使用dvy的上下來固定位置，並非dvy的 550  
像是type 3就不會受到"重力"影響，只要相同的正負dvy就可以漂浮了  
但是type 0就會有無形的dvy: 1.7的重力影響  
(type 4為dvy: 0.85；type: 6為dvy: 1.133(17/15))  
由於dvy: 無法寫入小數點，因此配合wait:來修正  
type: 0的重力

|  |  |
| --- | --- |
| dvy: | 換算重力 |
| -5 | -3.3 |
| -4 | -2.3 |
| -3 | -1.3 |
| -2 | -0.3 |
| -1 | 0.7 |
| 0 | 1.7 |
| 1 | 2.7 |

因此…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| dvy: | 時間比例 | 重力\*時間 |
| -1 | 3 | 0.7 \* 3 = 2.1 |
| -2 | 7 | -0.3 \* 7 = -2.1 |
| 1 | 1 | 2.7 \* 1 = 2.7 |
| -2 | 9 | -0.3 \* 9 = -2.7 |
| 0 | 3 | 1.7 \* 3 = 5.1 |
| -2 | 17 | -0.3 \* 17 = -5.1 |
| 0 | 1 | 1.7 \* 1 = 1.7 |
| -1 | 1 | 0.7 \* 1 = 0.7 |
| -2 | 8 | -0.3 \* 8 = -2.4 |

所以說，只要調整時間比例，令總合為0 就可以漂浮了  
像這樣寫：(總時間40)  
frame 300 wait: 11 next: 301 dvy: -1  
frame 301 wait: 27 next: 300 dvy: -2  
   
漂浮