## 概述

### 插件介绍

相关插件：

◆Drill\_ActorPortraitureExtend 战斗UI - 高级角色肖像

◆Drill\_SkillRecorder 技能 - 技能记录器

◆Drill\_AnimationInSkill 动画 - 并行动画绑定于技能

本文档主要介绍攻击者与被攻击者相关概念知识点。

### 名词索引

以下你可以按住ctrl键点击下面的词，可以直接定位到想了解的名词：

|  |  |
| --- | --- |
| 行动 | [行动](#行动) [主动方](#主动方) [被动方](#被动方) [行动属性](#行动属性) |
| 多次行动 | [反制行动](#反制行动) [多次连续攻击](#多次连续攻击) [多个目标攻击](#多个目标攻击) |
| 范围技能 | [范围技能](#范围技能) |
| 阵营 | [阵营](#阵营) [我方与敌方](#我方与敌方) |

## 攻击者与被攻击者

### 行动

#### 单次行动

**行动**：是指两个单位之间进行的一次攻击、释放技能、使用物品等，统称为“行动”。脚本中为Game\_Action。

**行动单位：**是指行动过程中相关的单位，每次行动只有两个单位。

**主动方**：行动单位中，主动的一方。脚本中为subject。

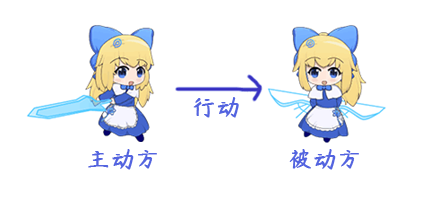
**被动方**：行动单位中，被动的一方。脚本中为target。

主动方和被动方可以是同一个人，即自己对自己执行行动。



举个例子：A攻击B；

那么，这次的 行动 是”攻击”，主动方是A（攻击者），被动方是B（被攻击者）。



所有技能，包括 攻击/防御/闪避/反击/反射/使用物品/逃跑/掩护，都有两个行动单位，主动 与 被动。

（注意，战斗回合界面的 队伍逃跑选项，不是逃跑的技能，所以不属于 行动。）

行动之间有很多称呼，表示的意思在本质上都是一样的：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 行动 | 主动方 | 被动方 |
| 攻击 | 攻击者 | 被攻击者 |
| 技能 | 施法者 | 目标 |
| 物品 | 使用者 | 作用目标 |

**行动属性**：是指执行的行动中，行动本身具有的属性。属性如下：

在游戏编辑器中，叫做“伤害”，但这个词并不完全准确。

> 成功情况：命中/落空

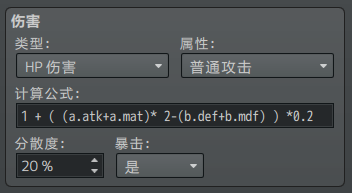
> 类型：HP伤害/ MP伤害/ HP恢复/ MP恢复/ HP吸收/ MP吸收

> 属性：普通攻击/…/…（数据库中自定义的属性）

> 计算公式

> 分散度

> 暴击



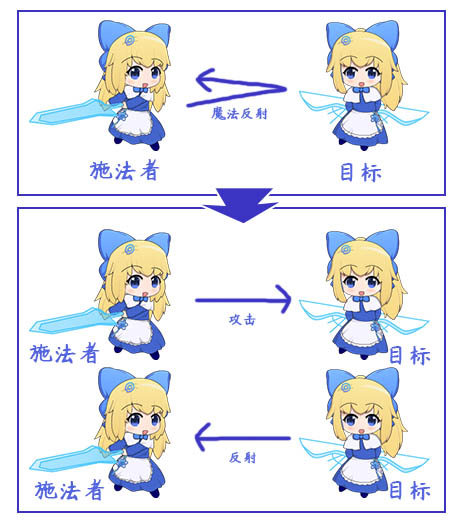
需要注意的是 成功情况+类型+属性 可以组合成 2x6xN 种特殊的反应条件。

插件-高级角色肖像 和 插件-并行动画绑定于技能 对此条件组合进行了比较详细的区分。

单次行动中，敌我阵营不属于行动的属性，具体去看后面章节介绍：[阵营](#阵营) 。

#### 反制行动

**反制行动**：反制行动是指，行动产生后，立即出现的另一次反馈的行动，比如魔法反射，物理反击等。反制行动不会嵌套累加，只会执行一次。



正常的魔法反射，可以拆分成两个部分，一个是正常攻击行动，另一个是被动方产生的反制攻击的反制行动。

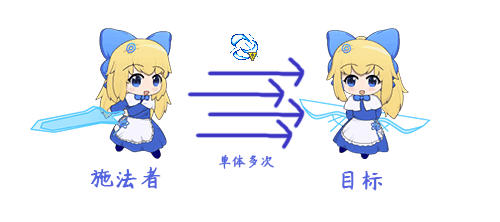
被动方的反制行动，不会被主动方再次反制执行反制行动。

（这是程序硬性规定的，不然两个100%反击的小爱丽丝，会无限反击下去了。）

#### 多次行动

**1）****多次连续攻击**

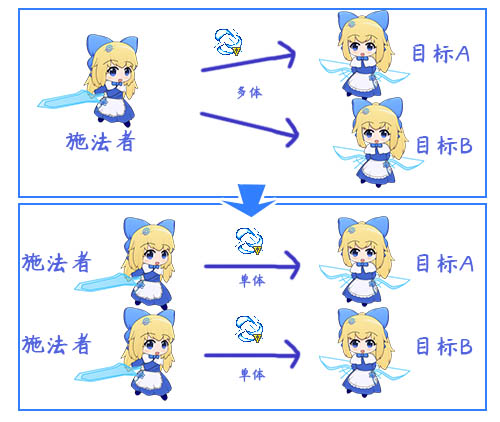
连续攻击，原理为同一个技能**执行多次**。由于多次行动中，每次行动都不相关。所以造成的伤害、闪避情况、状态施加的结果都相互独立。



**2）****多个目标攻击（伪AOE）**

多个目标攻击，实际上并不是真的AOE全体攻击，原理为同一个技能根据目标ID从左至右，分别 拆成 单体一次攻击。

在对多个目标进行攻击时，被动方都有机会执行 反制行动。



### 范围技能（AOE）

注意，正常的rpg双方战斗，是没有AOE技能的。

所以这里只简单概念介绍，不作详细说明。

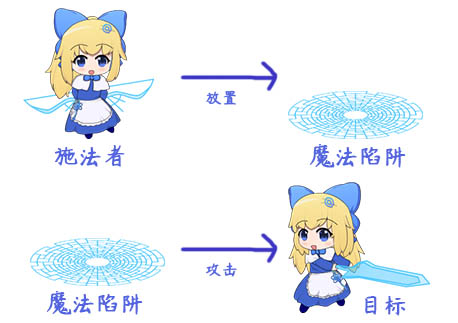
**范围技能**：简称AOE，是指在一定范围内有效，可作用于多个目标的技能。

范围技能最大的特点是：中间多了一个中介，被动方无法执行 反制行动。



举个例子：A放置了魔法陷阱，B进入魔法陷阱，

那么，这次交互的行动是”攻击”，主动方是魔法陷阱，被动方是B。



### 阵营

**阵营：**是指交互过程中，主动方和被动方所内置的属性。

简单的阵营只有敌我，复杂的阵营可以分为 我方、友军、中立、野生敌对、敌军 等多个阵营。

#### Rpg战斗阵营

**目前战斗界面明确分为两方阵营，即****我方与敌方**。

根据 主动 -> 被动 关系，可以分成4种情况：

我方主动 -> 敌方被动

我方主动 -> 我方被动

敌方主动 -> 我方被动

敌方主动 -> 敌方被动

如下图：



我方自己对自己，也算作一次 我方主动->我方被动。

同理，敌方自己对自己，也算作一次 敌方主动->敌方被动。

另外需要注意的是，只有玩家(我方)才能够**使用物品**，敌方不能使用物品，只能释放技能。

#### 炸弹人阵营

炸弹人游戏中，虽然AI是分阵营的，但是实际上造成行动伤害的炸弹是不分敌我的，炸弹的效果类似于AOE技能。

具体阵营的划分，去看看“29.炸弹人 > 关于炸弹人游戏.docx”。