

之前做完主动技能那一部分了，这次是被动技能了

先附上之前的主动技能教程

先来简单的，就先光环吧

我们做一个万能光环

效果：攻击+20%，护甲+15，魔抗+15%，移动速度+100，生命恢复速度+10，魔法恢复速度+10，力量+25，敏捷+25，智力+25

被动技能的基础设置

```
"MyAbility_passive"
{
    //-----
    "AbilityBehavior"        "DOTA_ABILITY_BEHAVIOR_PASSIVE"
    "BaseClass"              "ability_datadriven"
    "AbilityTextureName"     "juggernaut_omni_slash"

    "Modifiers"
    {
        "modifier_MyAbility_passive"
        {
            "Passive" "1"      //这句很重要
                               //这里面可以填写 BUFF 或者攻击事件等
        }
    }
}
```

可以看出被动技能的设置很简单

关键是在于 modifier 里面 Passive 这个关键词，就是被动的意思，有这个之后就代表 modifier 是个被动的 modifier，所以在主动技能里，把里面的 modifier 加入 Passive 也变成被动的了，这样就是说主动技能跟被动技能是可以在一起的，这样可以做一些隐藏的被动效果

接下来就加入光环的 modifier

```
"MyAbility_passive"
{
    "AbilityBehavior"        "DOTA_ABILITY_BEHAVIOR_PASSIVE"
    "BaseClass"              "ability_datadriven"
    "AbilityTextureName"     "juggernaut_omni_slash"
    "AbilityCastRange"       "500"

    "Modifiers"
    {
        "modifier_MyAbility_passive"
```

```

{
    "Passive" "1"
    "IsHidden"    "1"

    "Aura"          "modifier_MyAbility_passive_buff"
    "Aura_Radius"    "500"
    "Aura_Types"     "DOTA_UNIT_TARGET_HERO"
    "Aura_Teams"     "DOTA_UNIT_TARGET_TEAM_FRIENDLY"
    "Aura_Flags"     "DOTA_UNIT_TARGET_FLAG_NONE"
}

"modifier_MyAbility_passive_buff"
{
    "Properties"
    {
        "MODIFIER_PROPERTY_DAMAGEOUTGOING_PERCENTAGE"    "20" // 攻击
百分比加成
        "MODIFIER_PROPERTY_PHYSICAL_ARMOR_BONUS"         "15" //护甲加成
        "MODIFIER_PROPERTY_MAGICAL_RESISTANCE_BONUS"     "15" //魔抗加成
        "MODIFIER_PROPERTY_MOVESPEED_BONUS_CONSTANT"     "100" //移动速度
        "MODIFIER_PROPERTY_HEALTH_REGEN_CONSTANT"        "10" //生命恢复速度
        "MODIFIER_PROPERTY_MANA_REGEN_CONSTANT"          "10" //魔法恢复速度
        "MODIFIER_PROPERTY_STATS_STRENGTH_BONUS"         "25" //力量加成
        "MODIFIER_PROPERTY_STATS_AGILITY_BONUS"          "25" //敏捷加成
        "MODIFIER_PROPERTY_STATS_INTELLECT_BONUS"        "25" //智力加成
    }
}
}
}

```

Aura 就有光环的意思，也可以用来获取范围内的单位

Aura\_Radius 光环作用范围

Aura\_Types, Aura\_Teams, Aura\_Flags 就不用说了吧

Properties 里面就是一些 BUFF，这里的常量参考下面的网址

[https://developer.valvesoftware.com/wiki/Dota\\_2\\_Workshop\\_Tools/Scripting/Constants](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Dota_2_Workshop_Tools/Scripting/Constants)

至于怎么知道那个是攻击那个是移动，当然是自己翻译呗

注意一点，Properties 里面并不是所有的 BUFF 都有效

被动的触发事件，一般都是通过攻击或者被攻击，或者受到伤害来触发

OnAttack //技能拥有者攻击到单位才会触发

OnAttacked //技能拥有者受到攻击会触发

OnAttackStart //技能拥有者开始攻击，就是说产生攻击前摇的时候就会触发

OnAttackLanded //跟 OnAttack 差不多

OnAttackFailed //技能拥有者攻击失败，就是攻击 miss 了

OnAttackAllied //技能拥有者攻击友军  
OnDealDamage //技能拥有者造成伤害  
OnTakeDamage //技能拥有者受到伤害，毒龙的皮  
OnUnitMoved //技能拥有者移动，血魔的大招  
OnSpentMana //技能拥有者消耗魔法，可以用来监控魔法值  
OnManaGained //技能拥有者恢复魔法，可以用来监控魔法值  
OnHealthGained //技能拥有者恢复生命，可以用来监控生命值

可以参考下面网址

[https://developer.valvesoftware.com/wiki/Dota\\_2\\_Workshop\\_Tools/Scripting/Abilities\\_Data\\_Driven](https://developer.valvesoftware.com/wiki/Dota_2_Workshop_Tools/Scripting/Abilities_Data_Driven)

我们来做一个攻击的触发事件

效果：技能拥有者攻击单位，技能拥有者攻击力+1，攻击速度+5，单位的护甲-1

这里说一下，攻击速度没有百分比的常量，可能是还没发现

技能文本如下

“Modifiers”

```
{
  "modifier_MyAbility_passive_attack"
  {
    "IsHidden"      "1"
    "Passive"       "1"
    "OnAttack"
    {
      "ApplyModifier"
      {
        "ModifierName" "modifier_MyAbility_passive_attack_caster"
        "Target"       "CASTER"//用 ATTACKER 也行
      }

      "ApplyModifier"
      {
        "ModifierName" "modifier_MyAbility_passive_attack_target"
        "Target"       "TARGET"//被攻击的目标
      }
    }
  }
}

"modifier_MyAbility_passive_attack_caster"
{
  "IsHidden"      "1"
  "Duration"       "10"
  "Attributes"    "MODIFIER_ATTRIBUTE_MULTIPLE"
```

```

    "Properties"
    {
        "MODIFIER_PROPERTY_PREATTACK_BONUS_DAMAGE"    "1"
        "MODIFIER_PROPERTY_ATTACKSPEED_BONUS_CONSTANT" "5"
    }
}

"modifier_MyAbility_passive_attack_target"
{
    "IsHidden"        "1"
    "Duration"         "10"
    "Attributes"       "MODIFIER_ATTRIBUTE_MULTIPLE"

    "Properties"
    {
        "MODIFIER_PROPERTY_PHYSICAL_ARMOR_BONUS"      "-1"
    }
}
}

```

竟然是攻击事件，就会想到概率

我们上面的 modifier\_MyAbility\_passive\_attack 那个加以改造  
如下

```

"modifier_MyAbility_passive_attack"
{
    "IsHidden"        "1"
    "Passive"         "1"
    "OnAttack"
    {
        "Random"
        {
            "Chance"    "50"
            "PseudoRandom" "DOTA_PSEUDO_RANDOM_JUGG_CRIT"
            "OnSuccess"
            {
                "ApplyModifier"
                {
                    "ModifierName" "modifier_MyAbility_passive_attack_caster"
                    "Target"        "CASTER"//用 ATTACKER 也行
                }
            }

            "ApplyModifier"
            {

```

```

    "ModifierName"    "modifier_MyAbility_passive_attack_target"
    "Target"          "TARGET"//被攻击的目标
  }
}
}
}
}

```

修改结果显而易见，就是用 Random 这个字段

其中  $\text{Chance}$  是触发的概率

PseudoRandom 应该是触发概率的类型，目前没发现其作用，所以不要这句也可以

## OnSuccess 触发成功

## OnFailure 触发失败

好了被动到这里就差不多了，可以把 `OnAttack` 改成前面说的那些触发事件看看效果

接下来就做一个小小的皮，只模仿攻击被击晕部分

反弹伤害那里做不了，因为V社没有提供接口来获取受到是伤害值

小小的皮是在产生攻击前摇的时候就会触发

所以说使用 OnAttackStart

Modifier 如下

## “Modifiers”

```
{
    "modifier_MyAbility_passive_xx"
    {
        "IsHidden"            "1"
        "Passive"              "1"

        "Aura"                 "modifier_MyAbility_passive_xx_attack"
        "Aura_Radius"          "1000"
        "Aura_Types"           "DOTA_UNIT_TARGET_HERO"
        "Aura_Teams"           "DOTA_UNIT_TARGET_TEAM_ENEMY"
        "Aura_Flags"           "DOTA_UNIT_TARGET_FLAG_NONE"
    }

    "modifier_MyAbility_passive_xx_attack"
    {
        "IsHidden"            "1"
        "OnAttackStart"
        {
            "Random"
            {
                "Chance"        "50"
            }
        }
    }
}
```

```

        "OnSuccess"
        {
            "Stun"
            {
                "Duration"    "2"
                "Target"      "ATTACKER"
            }
        }
    }
}

```

接下来是毒龙的皮，使用 OnTakeDamage，用 ATTACKER 可以获取伤害来源

```

"modifier_MyAbility_passive_dulong"
{
    "IsHidden"        "1"
    "Passive"         "1"
    "OnTakeDamage"
    {
        "ApplyModifier"
        {
            "ModifierName"  "modifier_MyAbility_passive_dulong_damage"
            "Target"        "ATTACKER"
        }
    }
}

```

```

"modifier_MyAbility_passive_dulong_damage"
{
    "IsHidden"        "1"
    "Attributes"      "MODIFIER_ATTRIBUTE_MULTIPLE"
    "Duration"        "5"
    "ThinkInterval"   "1"
    "OnIntervalThink"
    {
        "Damage"
        {
            "Type"         "DAMAGE_TYPE_MAGICAL"
            "Damage"       "15"
            "Target"       "TARGET"
        }
    }
}

```

简单的演示了下被动技能

被动技能也可以用 **RunScript**，我这里就没演示了

但是原理是一样的

不懂的地方可以发帖提问

被动技能就到此结束了，技能教程正式完成