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，这里面的常量参考下面的网址

<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

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