# 技能表的说明

1. skill表示所有技能的ID。详细参看combine表。
2. Name表示技能的名称。
3. Info表示对该技能的描述。
4. Icon表示该技能展现出来的图标。
5. HitFXName表示释放技能时所产生的特效。
6. EffectArea表示该技能的攻击范围距离。
7. DamageValue表示技能对对方造成的伤害值，数据类型为整型Int,取值范围大于等于1。
8. HurtSFXDelay表示技能作用在对方身上时的音效的延迟，数据类型为浮点型Float，取值范围大于等于0。
9. HurtSFX表示释放该技能的音效文件名。
10. CanBreak表示该技能命中对方时可以打断对方再在释法的技能。不可以都填FALSE。数据类型为布尔型Bool。
11. CD表示两次释放该技能中间的间隔时间。数据类型为浮点型Float,取值范围大于等于0。
12. Moment表示该技能作用在对方身上是否为瞬间伤害，是则为TRUE，数据类型为布尔型Bool。
13. TriggerSpaceTime表示该技能在释放后作用于对方身上，对对方造成周期性伤害的时间间隔。数据类型为浮点型Float，取值范围为大于等于0。
14. Allowmove表示释放该技能时，期间角色是否可以移动，可以则为TRUE。数据类型为布尔型。
15. Noclip表示角色释放的该技能是否可以穿过游戏场景中作为障碍物和遮挡物的墙。可以则为TRUE，数据类型为布尔型。
16. Flyspeed表示该技能在空中飞行的速度。数据类型为整型，取值范围大于等于0。
17. FlyObjectArea表示技能释放，以释法者为中心的作用范围（有些技能为AOE伤害的适用）。
18. FlyDamageValue表示飞行物对对方造成的伤害，数据类型为整型Int，取值范围大于等于于1。