|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 创建者 | 修正内容 |
| 2014/6/16 | 陈天华 | 创建文档 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

目录

[1 技能 3](#_Toc389754478)

[1.2 技能主表字段结构 3](#_Toc389754479)

[1.2.1 技能名 3](#_Toc389754480)

[1.2.2 技能描述 3](#_Toc389754481)

[1.2.3 技能类型 3](#_Toc389754482)

[1.2.4 引导次数 3](#_Toc389754483)

[1.2.5 影响范围的类型 4](#_Toc389754484)

[1.2.6 目标选择策略 4](#_Toc389754485)

[1.2.7 施法时间 4](#_Toc389754486)

[1.2.8 伤害类型 5](#_Toc389754487)

[1.2.9 施法动作 5](#_Toc389754488)

[1.2.10 施法特效 5](#_Toc389754489)

[1.2.11 受击特效 5](#_Toc389754490)

[1.2.12 飞弹 5](#_Toc389754491)

[1.3 技能副表字段结构 5](#_Toc389754492)

[1.3.1 等级 5](#_Toc389754493)

[1.3.2 被动技能的触发几率 5](#_Toc389754494)

[1.3.3 技能的影响范围参数 5](#_Toc389754495)

[1.3.4 效果1 6](#_Toc389754496)

[1.3.5 效果2 7](#_Toc389754497)

[2 BUFF 7](#_Toc389754498)

[2.1 Buff表的字段结构 7](#_Toc389754499)

[2.1.1 基本类型 7](#_Toc389754500)

[2.1.2 是否持伤 7](#_Toc389754501)

[2.1.3 是否持续治疗 7](#_Toc389754502)

[2.1.4 是否会被打断 7](#_Toc389754503)

[2.1.5 是否能移动 7](#_Toc389754504)

[2.1.6 是否能使用技能 7](#_Toc389754505)

[2.1.7 是否能被治疗 8](#_Toc389754506)

[2.1.8 是否受物理攻击影响 8](#_Toc389754507)

[2.1.9 是否受法术攻击影响 8](#_Toc389754508)

[2.1.10 属性调整 8](#_Toc389754509)

[2.1.11 是否离线存储 8](#_Toc389754510)

[2.1.12 离线计时 8](#_Toc389754511)

[2.1.13 Buff寿命 8](#_Toc389754512)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 2014/6/16 | 地点 | 公司会议室 | 主持人 | 魏博浩 |
| 参与人员 | 程序：高原、秦亮亮、翟开玉  美术：张小波  策划：陈天华 | | | | |
| 会议主题 | 以策划出具的技能表及表描述为中心对技能表的可行性及填写规则展开讨论  会议讨论结果详见下文 | | | | |

1. 能