<http://172.16.0.120/redmine/issues/364>

抵挡伤害效果:

1、nType 为RESISTDAMAGE\_PCT时：

nValue 为每次抵挡伤害百分比，默认扩大EFFECT\_RATE（100.0f）倍

2、nType 为RESISTDAMAGE\_VALUE时：

nValue 为每次抵挡伤害具体值

3、nType 为RESISTDAMAGE\_TOTALVALUE时：

nValue 为总共可以抵挡伤害值，每抵挡一次就减少，直到<=0，会移除buff

1. nType 为RESISTDAMAGE\_POSITIVE\_RESIST时：

nValue无效，但正面方向技能伤害全部抵挡

<http://172.16.0.120/redmine/issues/237>

扫射效果:

1. 坐标更新时间，坐标更新次数，光效ID，通过时间和次数来控制上报服务器坐标，超过后不再上报坐标
2. 比如技能持续时间为3000毫秒，攻击间隔为500毫秒，坐标更新时间最好为技能攻击间隔时间2/1(250毫秒)，不要过大或者过小，次数应为3000/250= 12(11,12,13都可以)

<http://172.16.0.120/redmine/issues/357>

创建怪物效果:

1. nType为MONSTER\_POS\_STATIC(配置位置)，使用配置点
2. nType为MONSTER\_POS\_SELF(自己周围)，使用效果现场玩家位置
3. nType为MONSTER\_POS\_TAGETID(目标ID周围)，使用效果现场目标ID位置
4. nType为MONSTER\_POS\_TAGETILE(目标点周围)，使用效果现场中(ptTargetTile)点位置

新增技能方向，可选择在点的原点，前方，后方距离创建怪物，从而实现一些效果，如阻挡

<http://172.16.0.120/redmine/issues/158>

增加使用技能效果，可在技能结束或者击中事件中使用技能，从而实现自动连续技能

击退和击飞效果

在击中事件里面配上服务器击退效果，击退高度不为0即为击飞

<http://172.16.0.120/redmine/issues/436>

截断动作效果

1. 客户端buff调用截断动作效果，buff未结束，此断时间内播放动作都被忽略

<http://172.16.0.120/redmine/issues/440>

增加范围buff

可以根据目标类型列表,BuffID列表,Buff等级列表以分号区分，可配多个，不同类型加不同buff，建议不超过3种

<http://172.16.0.120/redmine/issues/446>

陷阱召唤上限

1. 技能被动事件配置SpellPassiveEvent\_EntityDie = 0x8,
2. 增加召唤怪物效果，使用技能事件调用此效果
3. 减少召唤怪物效果，实体死亡事件配置此效果(如配置nMonsterID为2000，只有死亡怪物为2000才真实调用技能removeEntity，以提高效率，为0时即所有怪物都会调用技能removeEntity)

<http://172.16.0.120/redmine/issues/367>

技能替换效果:

1. nSpellID(技能ID)要替换的技能ID
2. nReplaceSpellID(替换技能ID)替换后的技能ID
3. 使用buff配置效果调用

<http://172.16.0.120/redmine/issues/506>

技能打断效果:

1. 打断标志位配置BREAK\_EFFECT = 0x10, 读条技能即可被技能打断
2. 能打断别人读条技能的配上打断技能效果即可

免疫打断效果:

1. 有此效果，可被打断的读条技能不可被打断

<http://172.16.0.120/redmine/issues/488>

1. 技能配置瞬发单体
2. 击中事件里面可直接插入击飞-击退效果里面撞击类型使用

<http://172.16.0.120/redmine/issues/506>

停止移动事件效果：

1、主要解决按着移动键再按读条可打断技能，需要停止客户端移动操作，不然会打断读条可打断技能