<http://172.16.0.120/redmine/issues/362>

法师大招:

技能类型配置：二次技能

技能使用类型配置

DESC("二次技能持续时间到技能结束")

SpellCastType\_DurationTimeEndSpell = 0x10,

DESC("二次技能不使用攻击对象坐标")

SpellCastType\_NoUseAttackTile = 0x20,

配置了 SpellCastType\_DurationTimeEndSpell = 0x10,

则使用次数占用在技能标志位0号位置被占用，用来实现技能放多少次则提前结束，不配，默认一次就结束

通过准备施法事件设置初始使用技能次数，二次激活事件实现标志位减

<http://172.16.0.120/redmine/issues/359>

蓄力技能:

蓄力攻击调整为：

1号键为技能

按1号键以后开始蓄力（蓄力过程可以移动转方向），蓄力时间越久，伤害越高，左键点击就释放出去

1、技能选择类型配置

DESC("蓄力")

SpellSelectType\_FocoEnergia = 0x4000,

2、技能准备时间为蓄力满时间

3、技能类型应配上瞬发技能

<http://172.16.0.120/redmine/issues/437>

杀人获得buff

1、被动事件配置

DESC("实体死亡事件")

SpellPassiveEvent\_EntityDie = 0x8,

正在使用技能是mode2不转向，有3种方法

1、EntityLogicDef.ENTITY\_TOVIEW\_NOTURNTO调用

2、SPELL\_CAST\_TYPE.SpellCastType\_NoCheckRigidity配置为0

SPELL\_CAST\_TYPE.SpellCastType\_PauseSkillRotate配置为1 ("使用时Mode2下不转身")

data.nRigidityTime时间内不旋转

3、SPELL\_CAST\_TYPE.SpellCastType\_NoCheckRigidity配置为0

SPELL\_CAST\_TYPE.SpellCastType\_TurnCamera配置为1 ("使用技能可转镜头")

data.nMoveRigidityTime时间内不旋转

另外，[Desc("使用技能不转向")] SpellCastType\_NoTurn；作用是使用技能是不转向技能目标点