**实现一个完整的技能效果关联的模块：**

1：**技能**：技能主脚本，用于配置技能ID、技能图标、技能描述、触发条件、映射技能ID组、技能表现ID、技能消耗、技能效果ID组、后续技能等。技能触发时首先调用技能脚本，根据技能ID取到技能表现ID，然后根据技能表现返回的参数进行技能效果处理。

2：**技能表现**：负责技能的表现、目标选择、目标受击死亡反馈等，由客户端实现，需要根据技能表现类型返回相应的参数，如丢火球，技能表现为火球沿直线飞出，然后如果发生碰撞，则给出碰撞效果，并返回参数：飞行距离、攻击目标ID、击中身体部位等。

3：**技能效果**：因为远征的技能效果是通过不断的加列来支持更多的效果，所以技能脚本搞的很大，新架构应该把技能效果独立出一个脚本，技能脚本通过调用技能效果ID来实现多种技能效果，不同的效果需要配置的参数各不相同，需要技能表现返回的参数也不同，配置时需要根据选定的技能表现类型限定可配置的技能效果，以免因取不到参数而出错。如：刚才说的火球技能，配置的技能效果为普通伤害（伤害次数1次，飞行距离越近伤害越高，从背部攻击伤害提升），此时就根据技能表现返回的参数进行相应处理，得出最终的伤害值，如果需要给这个火球附加给自身回血、击晕目标等效果，则在技能脚本里加配更多的技能效果ID。

4：**BUFF**：等同远征的BUFF

5：**effect**：等同远征的effect

6、**天赋**:类型1：加强技能，这个采用远征经脉的结构可以实现，在技能施放时根据关联的开赋ID修改技能效果或技能表现的参数，不过技能描述的结构需要相关支持。

类型2：替换技能ID，即激活天赋后，技能UI对应的技能ID被替换。

**技能模块的主要类型：**

1、**技能触发条件**：

a、主动释放；

b、被动触发：

释放特定技能时有机率触发，技能ID可以配多个，也可以是任意技能；

受到攻击时有机率触发，可以是特定技能攻击，也可以是任意技能；

区域检测、学习技能时触发、移动触发、跳跃触发、站立不动一定时间后触发、脱离战斗状态触发等，一些触发条件需考虑性能和实现难度选择合适的方式实现

2、**映射技能ID**：在技能成功触发时，会判断当时的条件映射成其它技能ID，达到完全改变技能的效果，可支持配置多个，但只能触发其中一个，每个映射可配置不同的映射条件。如：在受到攻击1秒内释放技能会变成反击技能。

A、自身处于特定状态时（如：身上有特定BUFF，在空中，倒地状态中，受到攻击后，血量较少等），映射到指定技能。

B、目标处于特定状态时，（如：目标身上有特定BUFF，目标残血，目标浮空等），映射到指定技能

3、**后续技能ID**：这个跟映射技能ID类似，区别是在使用技能后映射技能ID，类似新职业的多段冲锋

**技能表现模块的主要类型**

1. 近战单体攻击
2. 周身群体
3. 前方群体
4. 单体飞行
5. 直线群体飞行
6. 远程圆形范围
7. 单体冲锋
8. 范围冲锋
9. 直线群体冲锋
10. 穿透冲锋
11. 弹射技能
12. 自动追踪目标
13. 瞬移
14. 以后再列

蓄气类型分：蓄气后自动释放、蓄气过程中手动释放、蓄满气后可控制释放等。蓄气类型可跟上述12种技能表现组合成（蓄气类型\*表现类型）种蓄气技能

各技能效果需要返回的参数具体实现时再定，如前方群体攻击只有武器和刀光才进行碰撞检测，需要返回碰撞目标组、碰撞部位组、距离组等

**技能效果模块**

1. 普通伤害，可支持距离判断、部位判断、人数判断等
2. 加BUFF，自身或目标
3. 吸血
4. 加血
5. 驱散BUFF
6. 召唤兽
7. 弹射
8. 打断
9. 复活
10. 变身
11. 以后再列

技能效果可支持配置多个