Buff相关设定

1.buff属性

Buff的属性有：

ID。Buff的ID代表了这个buff的唯一标识。如果两个buff是不同的buff（不管从作用效果、来源还是名字上），那么它们的ID就不应当相同。

name:buff名称。最简短的buff说明，如果buff图标在UI上显示的话，它将被作为buff说明的标题。

target:buff的目标。有可能是自身、指向性技能的目标，或是所有符合技能结算目标的目标（AOEbuff）。Buff的目标和技能的目标可能不一样。比如对敌方施放技能，并同时给自己上buff。关于buff的作用范围参考打击立场。

effect：该buff的具体效果。详细的具体效果见下文。

每个effect项都有自己的ID，具体效果描述 （只有策划会用到，不显示在游戏中）、结束条件和持续时间。

结束条件目前分为BY\_TIME（按时间结束），BY\_NEXT\_ATTACK（下一次攻击结算之后结束），BY\_TRANSIENT（没有持续时间的buff，不用结算结束效果，用于直接扣血扣蓝，回血回蓝），BY\_REMOVE（被动技能用，如果不使用逻辑进行移除或被同组buff刷新就会一直存在）

2.effect说明

effect是buff的最小组成部分，拥有自己的一系列属性。一个或者多个effect组成一个buff。

effect的属性由公有属性和私有属性所构成。effect的公有属性如下：

Overlay：可否叠加属性。如果effect的overlay属性为0的话，那么在目标身上已有产生该effect的buff时，再向目标上一个ID相同的buff，则effect的效果不变，但会刷新持续时间。如果overlay属性为1，则同ID的buff产生的该effect效果可以在同一个目标身上叠加，效果为单个effect的效果乘以叠加层数。

maxOverlay：最大叠加层数。叠加层数必须小于或等于maxOverlay。

groupID: effect的组号。同一组effect中，在同一时间只有优先级最高的buff才会生效。groupID可以为0，此时该effect与任何effect都不属于同一组。

Priorty:优先级。与groupID共用，使得一组相同性质的effect里面，只有优先级最高的buff才会生效。用于制作作用类型相同效果不同、会产生效果覆盖的effect。Priorty生效的情况下，持续时间长的effect会覆盖持续时间段的effect的效果。

order:计算顺序。同时进行多个effect效果结算时，order越小的effect能越早得到结算。

time:effect的持续时间。

rate：施放成功率。部分effect带有成功率，成功率为0的effect是必中effect。这里要注意，成功率为100的effect并不是必中effect。

isDefence:是否受到抗性影响。0表示该effect不受到抗性影响，反之，1表示该effect受到抗性影响。

showicon：是否显示buff图标。为1则在状态栏上显示图标，为0则不显示。

icontype：显示的buff图标的编号。

2.1 控制系buff

即沉默、眩晕、减速等buff，会在一定程度上影响单位的行动能力。主要包括：

眩晕。目标无法进行任何动作直到眩晕时间结束。

定身。目标移动速度降为0，但是可以转身、使用物品、施放普通攻击和技能。

沉默。目标无法进行法术施放，只能进行移动和、普通攻击和使用物品。

禁食。目标在这段时间之内无法使用物品。

金身。目标无敌。

2.2 Dot系buff

Dot系buff会使目标的HP、MP等属性在一定时间内持续增加或减少。

Bleed(property,percent,value,interval)：目标遭受流血攻击。每隔一段时间目标会损失百分比或者固定值的HP或者MP。参数从左到右依次是属性，值，间隔，总次数和图标。属性指的是HP/MP等属性，percent指的是按照百分比进行属性的增减；value指的是按照固定值进行属性的增减，两者均为值为正则属性增加，值为负则属性减少。interval为每一次跳动的时间间隔，count为总跳动次数。Percent和value的正负性一定是相同的。当percent和value均为正数时，该流血效果接受HP回复率补正；当percent和value均为负值时，该流血效果接受攻击方攻击率和防御方防御率补正。

Laceration(rate,dmg,interval)：目标遭受裂伤攻击。参数从左到右依次是攻击倍率，附加伤害，间隔和次数。目标会遭受向它施放裂伤攻击的单位所造成的持续伤害。即每间隔interval的时间，目标就会遭受到一次rate%+dmg的伤害（同样进行攻防计算），持续count次。

2.3 状态变化系buff

状态变化系buff会影响目标的状态，并且这个状态会直接反映（增加或减少）到目标面板数值上，直到buff持续时间结束。

StatusChange(property,percent,value)：状态改变系buff。会造成目标的属性改变。参数从左到右依次是属性，百分比，固定值，时间。属性指的是 当前HP/HP上限/攻击力/伤害减免率等属性。百分比/固定值指的是该属性百分比/固定 增加/减少的值。

Transform(modid):变身。目标会变成modid这个模型一段时间。

2.4 护盾类buff

Shield(HPValue,times):目标在一定时间之内抵挡HPValue的HP值的伤害，或是抵挡times次伤害。当护盾抵挡的伤害超过了HPValue或抵挡次数等于times次之后buff立即消失。当目标剩余的抵挡伤害不足以承受当前待结算的伤害时，护盾消失，目标HP减少量为当前待结算伤害减去护盾剩余抵挡量。

2.5 触发类buff

触发类buff会在伤害结算前或结算后进行计算，给攻击附加特殊效果。

UseSkill(condition,skillID)：使用一次skillID的技能。condition代表触发使用技能时的状况（成为攻击方或成为被结算方），rate代表触发机率。其中

如果该buff是由指向除自身外的目标的技能带来的，则该额外使用的技能可以是指向性技能或自身中心的技能。

如果该buff是由自身中心技能带来的，则该额外使用的技能可以是自身中心的技能，或目标为自己的指向性技能。

如果该buff是由AOE或指向自己的技能带来的，则该额外使用的技能只能是目标为自己的指向性技能。

UseSkill不会触发其它UseSkill。

StatusChangeByHP(HP,property,percent/value) 与statuschange一样。当HP低于某个比例（最大为1）时，该buff才会实际产生效果。否则该buff失效。（生效与不生效，和持续时间无关）

Revive(percent,HPpercent) 当目标进入死亡状态时，有percent的概率阻止目标的死亡状态，并将目标的HP置为HP最大值的HPpercent比例。

2.6 其他buff

其他buff指的是无法归类到上面几类中的buff。下面三个列举的buff都属于攻击特效类，在攻击进行结算之后会产生效果。

SuckBlood(percent)：吸血。Percent代表吸血百分比。带有这个buff的对象，每次攻击都会回复攻击所造成的伤害percent%的HP。

Rebound(percent)：反震。带有这个buff的对象，每次遭受攻击都会反弹percent%的伤害给攻击者。

上面所列的buff中，改变状态，流血，裂伤这三个状态有按照技能等级改变的效果。

状态类effect拥有特殊的字段：挂点、资源路径和优先度。

挂点指的是状态类buff（冰冻，眩晕等）在人物身上显示的效果的位置。例如眩晕的挂点位于头部，资源是一个眩晕的动画。

挂点一共有3个，分别是头部，身体和脚下。

资源有持续性和一次性之分。持续性资源需要循环播放，一次性资源只播放一次。

如果同一个挂点上同时挂了两个或以上的持续性资源，那么只显示优先度数字最小的那个资源。一次性资源不会受到这个限制。