

一.表格说明

- FlyBomb是飞弹配置表
- 一行一个飞弹,供SkillTemplate表索引使用

二.表格字段说明

- 字段名加*表示有详细说明

字段名	字段含义
ID	飞弹id
StartTime	开始时间,相对于skill攻击段开始时间,单位ms
LifeTime	持续时间,单位ms
StartPoint*	开始点
EndPoint*	结束点
CtrlPoints*	轨迹控制点
CtrlPointOffsets*	轨迹控制点随机偏移
SpeedCurve*	速度曲线
Size	攻击Box大小,单位m,使用方式参考<<攻击判定.md>>
CloseLand*	是否贴地飞行
PassThrough*	是否穿透
FlyFx	飞行中的特效
OnHitFxId	击中特效
OnCriticalHitFxId	暴击特效
OnHitCameraShakeId	击中镜头震动
AudioPlayCondition	音效
OnHitAudioId	击中音效
OnHitID	击中受击表现id,索引SkillOnHit表ID字段
HurtID	击中受击伤害id,索引SkillHurt表HurtID字段
Bufs*	击中加buff
IsAbProb*	击中加buff,是否按绝对概率触发
RandomBuffMin*	随机取值区间最小值
RandomBuffMax*	随机取值区间最大值
Auras	击中加aura,格式auraID,auraLv;auraID,auraLv...
PreBuff*	击中加buff的前置buff条件,格式buffID
DmgAttenuation*	伤害衰减

三.表格字段详细说明

- StartPoint,EndPoint,CtrlPoints,CtrlPointOffsets,SpeedCurve
 - StartPoint,EndPoint定义飞弹轨迹的起点,终点,格式(x,y,z),单位m
 - CtrlPoints是飞弹轨迹中间的插值点,格式(x,y,z),单位m
 - 填(0,0,0)会不会有问题?
 - CtrlPointOffsets是对CtrlPoints的随机扰动,格式(x,y,z),单位m
 - CtrlPointOffsets点个数要和CtrlPoints点个数一致,如果少于,则用(0,0,0)补齐
 - 在(-x,x),(-y,y),(-z,z)范围内随机,然后叠加到CtrlPoints上去
 - 将StartPoint,叠加随机值后的CtrlPoints,EndPoint根据对象面向做转换
 - SpeedCurve控制飞弹轨迹的时间速度,如何使用?
- CloseLand
 - 贴地飞行,把曲线的高度(y)压低到地表
 - 离地的高度是多少?
- PassThrough
 - 是否穿透,怎么使用?
- Buffs,IsAbProb,RandomBuffMin,RandomBuffMax
 - 参考SkillCollision表相同字段
- PreBuff
 - 如果有配置PreBuff,表示当飞弹命中后,需要判断飞弹发起对象身上有没有该buff
 - 如果有,才可以将飞弹配的buff(Buffs字段)加到受击对象身上
 - 在创建飞弹时判断发起对象身上有没有buff,还是在命中时判断?
 - 创建飞弹时检查buff并记录下来,和复制属性一样(leo)
- DmgAttenuation
 - 根据飞行距离,计算伤害比例
 - 格式:飞行距离百分比,伤害比例千分比;飞行距离百分比,伤害比例千分比;飞行距离百分比,伤害比例千分比...
 - 当飞行距离 \leq 飞行总距离*飞行距离百分比时,飞弹伤害=公式伤害*伤害比例千分比
 - 飞行距离按受击点和起点的水平距离计算,不考虑y值
 - 不填留空,表示不使用伤害衰减