

一.表格说明

- SkillTemplate是技能配置表
- 一行配置一个技能(技能id+技能等级)

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	唯一id
TemplateID	技能id
Name	技能名
Icon	技能图标
Des	技能描述
Level	技能等级
SkillType*	技能类型,不同类型使用不同的字段
SkillClass*	技能分类,和SkillType无关(lizzy)
DamageType	技能伤害类型:物理/魔法,只是显示用?
PowerGet*	使用技能,获得能量,只能加一次
PowerConsume*	使用技能,消耗能量
ThreatType*	仇恨值类型=>仇恨系统?
ThreatRatio*	仇恨值系数
ThreatRange*	计算仇恨值的距离
IsBlendSkill	是否混播
LinkSkillId	下一个连击技能id,冲刺技能的连接id
NextChargeSkillId	多蓄力技能下一段蓄力技能id?
IsQTE	是否QTE技能
QTETrigger	QTE的触发条件
QTEDelayTime	QTE的icon延后显示的时间
QTETime	显示QTE icon的时长
ParrySkillId*	格挡反击技能id:碰撞/飞弹
ParryDirection*	格挡方向:前方/全方位
ParryOnHitFxId	格挡受击特效
SkillAreaId	技能显示范围
UseCount*	使用次数,配合CD的吗?只有闪避会用
CD*	一般CD
SerialCD*	连击技能CD,怎么用?

字段名	字段含义
SharedCoolDownID*	公共CD组s
IgnoreInputTime	忽略输入时间段
CatchInputTime	记录输入时间段
SoftTime	衔接下一连击技能时间段
ShowCastBar	是否显示吟唱技能条
BreakSpasticityPriority*	破硬直用的权重值,破攻击/受击硬直
IsSpasticity	是否有硬直,与下一字段重复
SpasticityTime	硬直时间
BreakAttackSpasticity*	破攻击硬直
BreakBeHitSpasticity*	破受击硬直
CanMove*	技能硬直时间内能否移动,可移动的技能全程需要同步位置(lizzy)
CanRotate*	同CanMove
CanInSky	空中放技能?目前是否不用了?
IsKillFx	特效相关
IsKillLastFx	特效相关
BreakPriority*	技能打断权重
CutSceneld	目前有cs功能吗?联机副本怎么播?
CameraEffectId	镜头特效
ChargingTime*	蓄力时间?
Target	无用
IsStatic*	是否开启"时间静止"
DelayStaticTime*	延后开始"时间静止"的时间
StaticTime*	"时间静止"持续时间
StaticEffect	"时间静止"的特效
AuraReleaseld*	光环解放id,格式?
SkillStatus*	技能状态:无敌,霸体
IsPreAffect	起手段动作参数
AtkPreBlendTime	起手段动作参数

字段名	字段含义
AtkPreTime*	起手段时间
AtkPreMoveType*	起手段选目标参数
AtkPreShift*	起手段位移
AtkPreBackUpShift*	起手段备用位移
AtkPreName	起手段动作名
IsActAffect	攻击段动作参数
AtkActBlendTime	攻击段动作参数
AtkActTime*	攻击段时间
AtkMoveType*	攻击段选目标参数
AtkActShift*	攻击段位移
AtkBackUpShift*	攻击段备用位移
AtkActName	攻击段动作名
IsEndAffect	收手段动作参数
AtkEndBlendTime	收手段动作参数
AtkEndTime*	收手段时间
AtkEndMoveType*	收手段选目标参数
AtkEndShift*	收手段位移
AtkEndBackUpShift*	收手段备用位移
AtkEndName	收手段动作名
StallStyle	攻击顿帧参数
StallConfig	攻击顿帧参数
ExplodeBuff*	技能引爆buf?
PreBuffs	攻击开始加buf
AftBuffs	攻击结束加buf,攻击段被打断不加
PreAuras	攻击开始加aura
AftAuras	攻击结束加aura,攻击段被打断不加
CollisionIDs	碰撞id(s)
FlyBombIDs	飞弹id(s)

字段名	字段含义
EventParameter	技能事件,目前只有召唤npc
PreSkill	无用
RoleLevelReq	使用skill的前置条件,角色等级
StageReq	使用skill的前置条件,角色品阶
RaceUpReq	使用skill的前置条件,角色强化
CareerChangeReq	使用skill的前置条件,角色转职
ItemReq	无用
BuffCommand	buff控制使用不同的skill
Voice	音效参数
EnergyConsume	无用

三.表格字段详细说明

- SkillType:技能类型,参见不同skill的文档说明
 - 0 普通技能
 - 1 瞬闪技能
 - 2 治疗技能
 - 3 格挡技能
 - 4 冲刺技能
 - 5 蓄力技能
 - 6 多级蓄力技能
 - 7 自动位移技能
 - 8 光环解放
- SkillClass:技能分类,和SkillType无关(lizzy)
 - 0 普通技
 - 1 重击技
 - 2 蓄力技
 - 3 治疗技
 - 4 格挡技
 - 5 反击技
 - 6 闪避技
 - 7 特殊技
 - 8 必杀技
- PowerGet,PowerConsume
 - PowerGet
 - skill命中目标(攻击Box/飞弹)增加能量
 - 只加一次
 - 如果受击目标没有受击表现/不受伤害(无敌),可以加能量吗?

- PowerConsume
 - 固定消耗模式(P)
 - 能量 \geq P,可以放skill,否则失败
 - 清空能量换伤害模式(P,N,M)
 - P 放skill所需能量最小值
 - N 每消耗N点能量,增加一个百分比M
 - M 技能伤害百分比
 - 技能伤害修正百分比 $= (CP - P) / N * M$, CP为当前能量值
 - 浮点计算,还是整数计算?
 - skill起手段判断能量是否足够,进入攻击段,才扣能量
- ThreatType,ThreatRatio,ThreatRange
 - ThreatType:仇恨类型
 - 1 普通伤害产生的仇恨
 - 2 治疗产生的仇恨
 - 3 格挡产生的仇恨
 - ThreatRatio:仇恨系数
 - 对象给NPC造成伤害,NPC会给对象加"伤害值*仇恨系数"的伤害
 - 对象释放治疗技能,如果对象在NPC的仇恨列表中,NPC对对象的仇恨值会变为"当前仇恨值*仇恨系数"
 - ThreatRange:仇恨有效距离
 - 放skill的对象和NPC的距离在ThreatRange内,仇恨值才会变化
- ParrySkillId,ParryDirection
 - ParrySkillId:格挡反击skill id
 - skill格挡反击skill id;飞弹格挡反击skill id
 - ParryDirection:格挡方向
 - 0 正前方格挡
 - 1 全方位格挡
- UseCount
 - CD的同时使用次数,目前仅限于闪避?
- CD,SerialCD,SharedCoolDownID
 - CD 普通CD
 - SerialCD ?
 - SharedCoolDownID 公共CD
 - 公共CD的时间用哪个?
- BreakSpasticityPriority,BreakAttackSpasticity,BreakBeHitSpasticity
 - 放skill会有攻击硬直,受击时会有受击硬直,硬直时不能移动,不能放skill,可通过配置破攻击/受击硬直,放新skill
 - BreakAttackSpasticity:是否可破攻击硬直
 - BreakBeHitSpasticity:是否可破受击硬直
 - BreakSpasticityPriority:破硬直权重
 - 新skill配了相应的破硬直flag

- 新skill的BreakSpasticityPriority>当前skill的BreakSpasticityPriority,可破攻击硬直
 - 新skill的BreakSpasticityPriority>造成当前受击状态的skill的BreakSpasticityPriority,可破受击硬直?
 - skill->飞弹->受击目标?
- CanMove,CanRotate
 - skill硬直过程中能否移动,转向
 - 如果配置可以,需要全程同步位移(skill三段)
- BreakPriority
 - skill打断权重
 - B正在放skill,A用skill/飞弹打B,如果A的skill/飞弹的BreakPriority>=B的skill的BreakPriority,则B的skill被打断
- ChargingTime
 - ?
- IsStatic,DelayStaticTime,StaticTime
 - IsStatic
 - 是否开启"时间静止"
 - DelayStaticTime
 - "时间静止"延后开始的时间,单位s,相对于skill攻击段开始?
 - StaticTime
 - "时间静止"持续时间,单位s
- AuraReleaseId
 - "光环解放"skill使用参数
 - 格式?
- SkillStatus
 - skill硬直开始(起手)就给施法者加flag,skill硬直结束/被切,取消flag
 - 联机副本,有概率会发生,客户端放出skill,加上flag了,但还是被击
 - 0 无效
 - 1 无敌
 - 2 霸体
- AtkPreTime,AtkActTime,AtkEndTime
 - skill三段的时长
- AtkPreMoveType,AtkMoveType,AtkEndMoveType
 - 选skill目标
 - 如果选出的目标不是当前锁定的目标,则设置为当前锁定的目标
 - 会影响到后续攻击Box选碰撞点
 - 因联机skill限制,最多只能有一段可以选目标,且必须在起手开始就选好
 -
- AtkPreShift,AtkActShift,AtkEndShift
 - skill位移,选目标时使用
- AtkPreBackUpShift,AtkBackUpShift,AtkEndBackUpShift
 - skill备用位移,选目标时使用
- ExplodeBuff

- skill引爆buff
 - 如果受击目标身上有指定的buff,则按buff层数,增加额外伤害
 - 格式:buffID,damage
 - 可多组
 - skill->飞弹->命中引爆buff
- PreBufs,AftBufs
 - 起手段开始加buff,格式:id,lv;id,lv...
 - 攻击段结束加buff,格式:id,lv;id,lv...
 - 联机副本,有概率发生在起手段加的buff,因skill被终止,而添加失败
- PreAuras,AftAuras
 - 起手段开始加aura,格式:id,lv;id,lv...
 - 攻击段结束加aura,格式:id,lv;id,lv...
 - 联机副本,有概率发生在起手段加的aura,因skill被终止,而添加失败
- EventParameter
 - 事件类型
 - 1 召唤NPC
 - 时间延迟时间,单位ms
 - 相对于?
 - 召唤的NPC id,lv
 - 世界坐标,位置,朝向
 - 坐标偏移
 - 随机半径
 - 存在时间,单位ms
 - 淡出时间,单位ms
 - 是否使用世界坐标系
 - 0 世界坐标系
 - 1 本地坐标系
 - 继承数值百分比[0,100]
 - 召唤单位仇恨规则
 - 0 受击单位对召唤者产生仇恨
 - 1 受击单位对被召唤单位产生仇恨
 - 2 a,b 受击单位产生的仇恨以a:b比例分摊到召唤者,被召唤单位身上
 - 仇恨是否转移
 - 0 被召唤单位消失后,被召唤单位的仇恨不转移到召唤者身上
 - 1 被召唤单位消失后,被召唤单位的仇恨转移到召唤者身上
- BuffCommand
 - 控制规则
 - 1 如果施法者身上有指定的buffID,Lv,释放指定skill
 - 2 如果施法者身上有指定的buffID,Lv,不能放skill
 - 3 如果施法者身上没有指定的buffID,Lv,不能放skill
 - 指定buff

- buffID
- buff等级
 - 0 不限制buff等级
 - 非0 指定的buff等级
- 控制规则补充参数
 - 1 skillID,lv是?
 - 2/3:连击处理规则
 - 1/其他 连击中断
 - 2 忽略此skill,执行下一个连击skill