

一.表格说明

- Aura为光环配置表
- 一行一个aura(auraID+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
AuraID	aura id
AuraLevel	aura等级
IsShowIcon	是否显示icon
Icon	icon名字
Name	aura名称
Effect	aura效果,同Buff表Effect字段
Type	aura类型,0:增益,1:减益
TotalTime*	持续时间,单位ms
ResetTotalTime*	重置持续时间,单位ms
Interval*	间隔时间,单位ms
AuraType*	影响的目标类型
AuraAddBuffNum*	aura影响目标数
AuraRadiusMode*	aura范围模式
AuraMinRadius*	aura最小范围
AuraMaxRadius*	aura最大范围
Overlap*	aura叠加上限
EffectID1	aura影响的固定属性id,同Buff表对应字段
EffectValue1	aura影响的固定属性值,同Buff表对应字段
IsPercentOnMax1	aura影响的固定属性,是否基于最大值百分比,同Buff表对应字段
EffectID2	同1
EffectValue2	同1
IsPercentOnMax2	同1
EffectID3	同1
EffectValue3	同1
IsPercentOnMax3	同1
EffectID4	同1
EffectValue4	同1

字段名	字段含义
IsPercentOnMax4	同1
SpeedPara	aura影响的属性:速度百分比
ReboundPara	aura影响的属性:反弹百分比
VampPara	aura影响的属性:吸血百分比
AuraAddBuff*	aura加buff
ImmuneBuffIDs*	aura免疫buff
AuraLastTime*	离开aura后,aura效果的持续时间
StopCondition	aura停止条件,同Buff表StopCondition字段
Scale	模型缩放比例
AuraFx	施法者特效
Fx	buff目标特效
AttackerFx	攻击特效
DefenderFx	受击特效
IntervalFx	间隔特效
LoopAudio	循环音效

三.表格字段详细说明

- TotalTime,AuraLastTime,Interval
 - TotalTime是aura的时长
 - 当aura取消/结束,对象离开aura时,aura效果会持续一段时间(AuraLastTime)
 - aura效果以间隔时间(Interval)影响对象
 - ResetTotalTime?
- AuraType:光环影响的对象类型
 - 0 所有对象
 - 1 友方对象
 - 2 敌方对象
- AuraAddBuffNum
 - aura每次检测时,AuraAddBuffNum-已获得aura效果的人数,即为当前可增加aura效果的最大人数
- AuraRadiusMode,AuraMinRadius,AuraMaxRadius,ResetTotalTime
 - AuraRadiusMode:aura范围模式
 - 0 固定模式,影响范围是[min,max]
 - 1 解放模式
 - 解放前,用[0,min]范围

- 解放后,在ResetTotalTime内,范围从[0,min]->[0,max],然后结束

- Overlap
 - 光环的叠加层数
 - 相同auraID,Lv的光环重叠区域,才会有叠加效果
- AuraAddBuff
 - 格式:buffID,Lv;buffID,Lv...
 - 对象进入aura时,加一次buff
- ImmuneBuffIDs
 - 格式:buffID,buffID...
 - 去除已存在的免疫buff
 - 禁止添加新的免疫buff