

一.表格说明

- Buff是buff配置表
- 一行一个buff(buffID+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
BuffID	buffID
BuffLevel	buff等级
IsShowIcon	是否显示icon
Icon	icon名
Name	buff名称
Effect*	buff效果
Type	buff类型,0:增益,1:减益
TotalTime*	buff时长,单位ms
Interval*	buff间隔触发时间,单位ms,0表示不触发
Overlap*	buff叠加上限次数
StopCondition*	buff终止条件
EffectID1*	buff影响的固定属性id
EffectValue1*	buff影响的固定属性值
IsPercentOnMax1*	buff影响的固定属性,是否基于最大值百分比
EffectID2	同1
EffectValue2	同1
IsPercentOnMax2	同1
EffectID3	同1
EffectValue3	同1
IsPercentOnMax3	同1
EffectID4	同1
EffectValue4	同1
IsPercentOnMax4	同1
SpeedPara	buff影响的属性:速度百分比
AbsorbPara1	buff影响的属性:抵挡伤害值
AbsorbPara2	buff影响的属性:抵挡伤害转为治疗百分比
ReboundPara	buff影响的属性:反弹百分比

字段名	字段含义
ShieldPara	buff影响的属性:护盾值
VampPara	buff影响的属性:吸血百分比
ParryPara*	buff影响的属性:格挡减伤
PreBuffIDs*	前置buff
ImmuneBuffIDs*	免疫buff
Scale*	模型缩放
StartScaleTime*	开始模型缩放时间
EndScaleTime*	结束模型缩放时间
ReplaceMaterial	替换材质
MaterialParameter	材质参数
Fx	特效
Sound	音效
AttackerFx	命中特效
DefenderFx	受击特效
ExplodeBuff*	(buff)引爆buff
ExplodeDmg*	引爆伤害
RGB	特效渐变
ExlpodeFx	引爆特效
EndFx	结束特效
AllowHitBackward*	允许击退
AllowHitDown*	允许击倒
AllowHitFly*	允许击飞
IntervalFx	间隔特效
LoopAudio	循环音效

三.表格字段详细说明

- Effect
 - buff效果是指在buff影响对象属性之外,再额外给对象加flag,详见<<对象状态.md>>

- buff效果有:
 - 普通(0)
 - 冰冻(1):控制flag
 - 灼烧(2)
 - 减速(3)
 - 禁止采集doodad(4):无用
 - 无敌(5):无敌flag
 - 隐身(6):无用
 - 潜行(7):无用
 - 反隐身(8):无用
 - 免疫DEBUFF(9)
 - 攻击反弹(10)
 - 吸收盾(11)
 - 吸血(12)
 - 长击飞(13):无用
 - 伤害转治疗(14)
 - 唤灵(15):无用
 - 霸体(16):霸体flag
 - 禁锢(17):控制flag
 - 麻痹(18):控制flag
 - 中毒(19)
 - 流血(20)
 - 虚弱(21)
 - 束缚(22):控制flag
 - 化茧(23):控制flag
- TotalTime,Interval,Overlap
 - 在buff时长(TotalTime)内,按间隔(Interval)触发buff效果(影响属性)
 - 先触发,再走间隔时间
 - Overlap为buff最大叠加层数
- StopCondition:buff终止条件
 - 移动(1)
 - 进入战斗(2)
 - 切场景(3)
 - 攻击(4)
 - 离开战斗(5)
 - 死亡(6)
- EffectID1,EffectValue1,IsPercentOnMax1
 - 触发buff效果时,会影响EffectID1配置的属性,影响值为EffectValue1,影响方式为IsPercentOnMax
 - IsPercentOnMax:按固定值影响or按最大值百分比影响
 - 属性id:
 - 生命值(101)
 - 物理攻击(102)
 - 魔法攻击(103)
 - 物理防御(104)
 - 魔法防御(105)

- 生命加成(106)
- 物攻加成(107)
- 魔攻加成(108)
- 物防加成(109)
- 魔防加成(110)
- 暴击率(201)
- 暴击抵抗率(202)
- 暴击伤害加成(203)
- 暴击伤害减免(204)
- 伤害加成(205)
- 伤害减免(206)
- Heal加成(207)
- 能量max(208)
- 霸体(209)
- 霸体回复量(210)
- 当前血量(2001)
- 当前能量(2003)
- 能量获得系数(308)
- 破霸体系数(309)
- Buff增益系数(310)
- ParryPara
 - 格挡减伤
 - 格式:
 - 首位
 - 1 表示减伤伤害
 - 2 表示减伤伤害百分比
 - 从第二位开始表示相应的数值
- PreBuffIDs
 - 前置buff
 - 对象身上有指定的前置buff,才可以加上buff
 - 移除前置buff
- ImmuneBuffIDs
 - 免疫buff
 - 去除已存在的,拒绝后加的
- Scale,StartScaleTime,EndScaleTime
 - Scale:模型缩放比例
 - StartScaleTime:开始模型缩放的时间,单位?
 - EndScaleTime:结束模型缩放的时间,单位?
- ExplodeBuff,ExplodeDmg
 - buff引爆buff
 - ExplodeBuff:引爆buffID
 - 只引爆对象加上的,不引爆其他人加上的
 - ExplodeDmg:按引爆buff层数,计算引爆伤害
 - 格式:层数,伤害;层数,伤害;层数,伤害...

- AllowHitBackward,AllowHitDown,AllowHitFly
 - 给对象加flag?
 - -1 不应用
 - 0 不允许
 - 1 允许