

一.表格说明

- SkillCollision是Skill碰撞(攻击Box)配置表
- 一行一个碰撞(攻击Box),供SkillTemplate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	碰撞id
StartTime*	碰撞开始时间,相对于skill攻击段开始,单位ms
DelayTime*	碰撞延迟时间,单位ms
Availability*	碰撞生效次数
Interval*	碰撞生效间隔时间,单位ms
LifeTime*	碰撞持续时间
ColTarget*	碰撞目标,哪些类别对象加入碰撞检测
TargetType*	目标选择规则,选择Box出现的位置
Offset*	Box位置偏移
BackUpOffset*	备用Box位置偏移
Size*	Box大小,格式(x,y,z),单位m
RotateHor*	Box绕y轴的旋转速度,单位?
RotateVer*	Box绕x轴的旋转速度,单位?
DragPosition*	牵引位置,格式(x,y,z),单位m
DragDirection*	牵引方向
DragTime*	牵引开始时间,相对于skill攻击段开始,单位ms
DragLifeTime*	牵引持续时间,单位ms
DragSpeed*	牵引速度,单位m/s
OnHitFxId	击中特效
OnHitCameraShakeId	击中镜头震动
AudioPlayCondition	音效
OnHitAudioId	击中音效
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

字段名	字段含义
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

三.表格字段详细说明

- StartTime,DelayTime,Availability,Interval,LifeTime
 - 各时间值关系为:
 - Skill攻击段开始|StartTime|DelayTime|LifeTime
 - LifeTime为:ValidTime|Interval|ValidTime|...|Interval|ValidTime
 - ValidTime为碰撞有效时间,一共有Availability个
 - Box处在不同ValidTime内当成不同Box处理
 - DelayTime是为了延后Box的生效时间,让目标对象可以躲避
 - Box的位置通过TargetType字段在StartTime结束时选择
 - Box在DelayTime结束后才起作用
- ColTarget
 - 0 敌方
 - 1 友方
 - 2 自己
 - 可配多个,分号分隔
- TargetType,Offset,BackUpOffset
 - TargetType定义选目标的规则,Offset,BackUpOffset是不同规则下使用的偏移坐标
 - TargetType分为6个部分:
 - 目标类型(1)
 - 施法者自身
 - 当前锁定的敌方目标,若没有锁定的敌方目标,则使用备选位置
 - NPC没有锁定的地方目标
 - 距离最近的敌方目标
 - 带有指定buff的敌方目标
 - 随机敌方目标
 - 目标类型补充参数(2),和目标类型(1)一一对应
 - 无
 - 最大距离,单位m,若当前锁定目标与施法者距离超过最大距离,则使用备选位置
 - 筛选范围,单位m,若筛选范围内没有敌方目标,则使用备选位置
 - buffID,buffLv,筛选范围,单位m,选择筛选范围内带有指定buff(id,lv)离施法者最近的敌方目标,若筛选范围内没有敌方目标,则使用备选位置
 - 随机编号,筛选中心(x,y,z),随机范围,单位m,以施法者为中心,施法者面向为方向,进行偏移(筛选中心),在筛选范围内随机敌方目标,若筛选范围内没有敌方目标,则使用备选位置
 - 目标点位置(3),得到目标位置和碰撞初始方向
 - 目标中心点

- 目标位置:目标中心点
 - 碰撞初始方向:同目标面向
 - 目标背后
 - 目标位置:目标面向反向与目标size圆的交点
 - 碰撞初始方向:同目标面向
 - 目标身前
 - 目标位置:目标size圆与"施法者中心-目标中心"连线交点
 - 碰撞初始方向:"施法者中心-目标中心"连线方向
 - 目标身后
 - 目标位置:目标size圆与"施法者中心-目标中心"连线延长线交点
 - 碰撞初始方向:施法者中心-目标中心"连线方向
 - 取地面位置(4)
 - 0 使用施法者坐标y值
 - 1 使用碰撞点在地面的投影y值
 - 偏移坐标轴(5)
 - 1 用施法者的朝向进行坐标偏移
 - 2 用目标的朝向进行坐标偏移
 - 随机范围(6)
 - 随机编号,随机范围(x,y,z)
- TargetType各目标类型使用参数的流程:
- 施法者自身
 - 碰撞位置:
 - 取施法者坐标
 - 在施法者面向上做Offset偏移
 - 使用随机范围(6),做随机
 - 碰撞初始方向:取施法者面向
 - 当前锁定的敌方目标/距离最近的敌方目标/带有指定buff的敌方目标/随机敌方目标
 - 碰撞位置:
 - 判断目标类型补充参数(2),如果不满足,使用备选位置
 - 使用目标点位置(3),获得目标位置,碰撞初始方向
 - 使用取地面位置(4),获取碰撞点y值
 - 判断偏移坐标轴(5),用Offset做偏移
 - 使用随机范围(6),做随机
 - 碰撞初始方向:在计算碰撞位置时获得
 - 使用备选位置
 - 碰撞位置:
 - 取施法者坐标
 - 在施法者面向上做BackUpOffset偏移
 - 碰撞初始方向:取施法者面向
- Size,RotateHor,RotateVer
 - 使用方式参加<<攻击判定.md>>文档
 - DragPosition,DragDirection,DragTime,DragLifeTime,DragSpeed

- 牵引范围是借用Size字段吗?
 - Box多段起效,会影响牵引吗?
- Buffs,IsAbProb,RandomBuffMin,RandomBuffMax
 - FlyBomb表也有相同字段!
 - Buffs格式为buffID,buffLv,pb;buffID,buffLv,pb...
 - pb == 0 表示必触发buff,直接加
 - pb > 0 表示相对触发概率的权重/绝对触发概率
 - IsAbProb
 - 1按绝对概率判断
 - 0按相对概率判断
 - RandomBuffMin,RandomBuffMax
 - 从[RandomBuffMin,RandomBuffMax]随机一个数,表示抽取buff多少次
 - 绝对概率判断
 - 假设有buff1,1,40;buff2,1,30;buff3,1,20,随机抽取2次
 - 第一次抽取,抽中buff1概率40%,抽中buff2概率30%,抽中buff3概率20%,抽不到buff概率10%
 - 假设第一次抽中buff1,移除buff1,第二次抽,抽中buff2概率30%,抽中buff3概率20%,抽不到buff概率50%
 - 假设第一次抽中buff2,移除buff2,第二次抽,抽中buff1概率40%,抽中buff3概率20%,抽不到buff概率40%
 - 假设第一次抽中buff3,移除buff3,第二次抽,抽中buff1概率40%,抽中buff2概率30%,抽不到buff概率30%
 - 一共随机抽出0~2个buff
 - 相对概率判断
 - 假设有buff1,1,40;buff2,1,30;buff3,1,20,随机抽取2次
 - 第一次抽取,抽中buff1概率 $40/(40+30+20)$,抽中buff2概率 $30/(40+30+20)$ 抽中buff3概率 $20/(40+30+20)$
 - 假设第一次抽中buff1,移除buff1,第二次抽,抽中buff2概率 $30/(30+20)$,抽中buff3概率 $20/(30+20)$
 - 假设第一次抽中buff2,移除buff2,第二次抽,抽中buff1概率 $40/(40+20)$,抽中buff3概率 $20/(40+20)$
 - 假设第一次抽中buff3,移除buff3,第二次抽,抽中buff1概率 $40/(40+30)$,抽中buff2概率 $30/(40+30)$
 - 一共随机抽出2个buff
 - 如果随机抽取次数>buff数,则不用判断,全部添加
- PreBuff
 - 如果有配置PreBuff,表示当攻击Box命中后,需要判断发起Skill对象身上有没有该buff
 - 如果有,才可以将配的buff(Buffs字段)加到受击对象身上
 - 在创建Box的时候判断preBuff,并记录(leo),而不是击中时判断