

Effect 类型

标识光环的类型，与Buff表的Effect字段等同；

Type 获益类型

标识光环是Buff还是Debuff，与Buff表的Type字段等同；

TotalTime 生命周期

光环的可持续时间；

Interval 间隔时间

光环触发的间隔时间；

光环按触发方式来分，可分为两种：

1.一次性触发

光环效果在初始化时一次性添加，直到TotalTime结束前无变化，此类光环配置的Interval必定0；

2.间隔性触发

光环效果再初始化时触发一次，之后每隔Interval时间再触发一次，直到光环持续时间超过TotalTime为止；

PS：区分光环触发方式的方式就是直接判断Interval是否为0；

AuraType 目标类型

光环作用单位的阵营性质，分为全部，敌人，友方三种；

AuraAddBuffNum 影响的最多单位数量

光环可影响的最多单位数量，具体机制：

- 1.光环会在每帧都检测已影响的单位是否依然有效（单位死亡，或者超出最大范围均视为单位无效，需要剔除）
- 2.检测完毕后，若剩余单位等于AuraAddBuffNum，则光环不再作用于新的单位，不做任何操作；
- 3.检测完毕后，若剩余单位小于AuraAddBuffNum，则光环会计算出新的可影响单位的List，然后按照可添加单位数量，从List前端开始，添加对应数量的单位；（此处服务器注意其选择添加单位的方式）

ImmuneBuffIDs 免疫BuffID

此光环可免疫的buffID列表；

StopCondition 停止条件

光环停止的条件，满足条件后光环将被移除；

AuraLastTime 离开光环后光环的持续时间

AuraAddBuff Aura添加的BuffID

光环能够给受影响的单位添加Buff。添加规则如下：受光环影响的单位，在进入光环时，光环会尝试给该单位添加Buff。Buff的效果，持续时间，叠加规则等一切规则，都根据Buff系统的规则走；光环只是作为一个一次性添加Buff的途径。如果该单位离开光环后再次进入光环，光环会再次尝试给该单位添加Buff。

以下均为光环释放相关属性：

光环按作用模式来分可分为两种：

常规光环：

其光环持续时间==TotalTime，光环最小范围固定是配置值AuraMinRadius，光环最大范围固定是配置值AuraMaxRadius。

可释放光环：

当角色拥有可释放光环A时，角色施放了能释放光环A的技能S后，光环A开始执行光环释放效果。（S的光环释放字段配置为A的AuraID）

光环A在未被释放前，其光环持续时间==TotalTime，光环最小范围固定是配置值0（此处跟常规光环不同），光环最大范围固定是配置值AuraMinRadius（此处跟常规光环不同），如果在整个生命周期A都未被释放，则保持此状态直到结束。

光环A在被释放后，从释放那一刻开始，将光环持续时间设置为Aura表配置值ResetTotalTime，光环最小范围半径依然是0，最大范围根据已持续时间占ResetTotalTime的比例，来做从AuraMinRadius到AuraMaxRadius的线性扩大，具体计算方式：

所占比率 $\text{percent} = \text{ReleaseTimeCount} / \text{ResetTotalTime}$;

动态最大半径 $\text{DynamicMaxRadius} =$

$\text{Mathf.Lerp}(\text{AuraMinRadiusSqr}, \text{.AuraMaxRadiusSqr}, \text{percent})$;

AuraRadiusMode 光环模式

0表示常规光环，1表示可释放光环

ResetTotalTime

光环被释放后，重置的持续时间，即光环被释放后，经过ResetTotalTime时间后必定结束，原本的TotalTime失效；