

技能类型解析

根据SkillTemplate表的配置字段SkillType不同，技能可分为以下几种：

CSkillNormal 普通类技能

技能介绍：（ SkillType==0 ）

大部分的技能都属于普通类技能，在此类技能介绍里，会补充一些普通类技能 的特点，在技能施放流程里写的基础是所有类型技能所通用的，与其有所区别。

实现细节：

- 1.在起手Update阶段，检测阶段当前持续时间，如果超过起手段配置的时间周期，则切为攻击阶段；
- 2.在攻击Update阶段，检测阶段当前持续时间，如果超过攻击段配置的时间周期，则切为收手阶段，同时进行以下后续操作：
 - a.将单位恢复成可移动，可旋转；
 - b.将技能碰撞盒回收，使其无效化；
 - c.为技能施放者添加SkillTemplate配置的AfterBufs字段（ 攻击结束后加的buff ）和AfterAuras(攻击结束后加的光环) ；
 - d.为技能施放者移除SkillTemplate配置的PreBufs字段（ 攻击前加的buff ）和PreAuras(攻击前加的光环) ；

闪避类技能

技能介绍：（ SkillType==1 ）

闪避类技能没有单独做为一种类型，其大体处理方式与CSkillNormal技能都是一致的，只有下面一点会特殊处理：

当在应用技能位移，设定单位的位置时，会使单位变为“开启侧滑”状态，技能结束时状态恢复；

CSkillHeal 治疗类技能

技能介绍：SkillType == 2

- 1.这类技能的治疗值计算方式，不走普通技能的“伤害计算流程”，而需要另写“治疗值计算流程”，现在客户端这个计算流程未实现；
- 2.这类技能的技能逻辑现在客户端未实现，只是留了这么一个接口；
- 3..SKITemplate表里也没有配置SkillType==2的技能；

CSkillParry 格挡类技能

技能介绍：SkillType == 3

- 1.格挡类技能使用时，不用其碰撞盒，需要将其移到远处（一般是地下）；
 - 2.当单位在格挡时遭受攻击时，先判定单位能否格挡住此次攻击，判定方法是：
 - a. 若格挡技能配置ParryDirection字段为0，代表只能格挡来自正前方的攻击，则再判断格挡单位朝向，与攻击单位的反朝向夹角是否小于90（点乘积>0），则判定为“**格挡住了此次攻击**”；
 - b.若格挡技能配置ParryDirection字段为1，代表可格挡全方位的攻击，则直接判定为“**格挡住了此次攻击**”；
 - 3.当松开格挡按键时，选取最后一个击打格挡单位的攻击者，按照2的方法判定是否格挡住了此次攻击，如果格挡住了，则转为施放格挡反击技能；没有格挡住，则不做任何操作。无论有没有格挡住，都会中断格挡技能的逻辑更新。
- 格挡技能的配置字段ParrySkillId（如：10210;10211形式）解析成SkillID1和SkillID2。当攻击类型是碰撞盒时，格挡反击技能是SkillID1；当攻击类型是飞弹时，格挡反击技能是SkillID2。

4.若按键未松开，直到格挡技能的攻击段LifeTime结束，则技能自动切到收手段，并发送憎恨信息。

实现细节：

1.在起手Update段，会持续更新格挡技能的碰撞盒位置固定为地下，并持续发送憎恨信息；如果超过起手段LifeTime，则跳转到攻击段；

2.在攻击Init段，会初始化单位的受击信息为空；

3.在攻击Update段，会持续更新格挡技能的碰撞盒位置固定为地下，并持续发送憎恨信息；

a.在格挡期间，如果有单位攻击格挡单位，则将格挡技能的碰撞盒位置移动到攻击者身上，以此来对攻击者应用一次格挡技能的OnHitFxId和HurtID；

b.如果松开了按键，则判定最后一个攻击我的单位，是否被我格挡住，如果有则根据攻击的类型（碰撞盒还是飞弹）选择释放格挡反击技能，并结束当前格挡技能的逻辑；如果最后一个攻击我的单位没有格挡住，或者不存在最后一个攻击我的单位，则直接中断当前技能逻辑；

c.如果超过攻击段LifeTime，则跳转到收手段，并进行如下操作：

i.将单位恢复成可移动，可旋转；

ii.为技能施放者添加SkillTemplate配置的AfterBufs字段（攻击结束后加的buff）和AfterAuras(攻击结束后加的光环)；

iii.为技能施放者移除SkillTemplate配置的PreBufs字段（攻击前加的buff）和PreAuras(攻击前加的光环)；

CSkillRush 冲撞类技能

技能介绍：SkillType == 4

1.角色向目标冲刺一段距离，若冲刺到敌对角色，可对其立即展开一次技能施放，施放的技能是该冲刺技能在SkillTemplate里配置的LinkSkillId技能；若没有冲刺到敌对角色，则冲刺技能正常结束。

实现细节：

1.激活技能时，对角色的冲撞到角色事件CrashRoleEvent设置回调；

2.在技能的**起手，攻击，收手段**分别逐帧更新技能碰撞盒位置，使其跟随角色当前位置；

3.若检测到有碰撞到敌人时，则会触发回调事件；

（后续补充：检测到有碰撞敌人的方法？是否等冲刺技能结束？）

4.回调函数细节：1.让角色转向目标；2.对目标施放LinkSkillId技能；

其他细节：

1.此类技能在攻击段，如何判定切到收手段，以及切过去的后续操作都是跟CSkillNormal技能一样的；

2.此类技能在起手段，如何判定切到攻击段，以及切过去的后续操作都是跟CSkillNormal技能一样的；

CSkillCharge 蓄力技能

技能介绍：SkillType == 5

技能介绍：

当技能进入攻击段后，其转为收手段的条件，由原来的攻击段时间结束，改变为松开按钮结束蓄力后才可进入收手段；

在松开按钮结束蓄力后，其后续操作与CSkillNormal 技能大体相同：

a.将单位恢复成可移动，可旋转；

b.将技能碰撞盒回收，使其无效化；

c.为技能施放者添加SkillTemplate配置的AfterBufs字段（攻击结束后加的buff）和AfterAuras(攻击结束后加的光环)；

d.为技能施放者移除SkillTemplate配置的PreBufs字段（攻击前加的buff）和PreAuras(攻击前加的光环)；

PS：此类技能的设计原则一般会在起手段给单位加个PreBuff，随着蓄力时间的加长，PreBuff对伤害的加成越多，结束蓄力后造成的伤害也就越大。目前只有白骨夫人的蓄白骨技能才是这个类型。

CSkillMutiplyCharge 多级蓄力技能

技能介绍：SkillType == 6

根据施放技能的蓄力时间，来决定具体放哪一个技能；

若技能蓄力时间不超过该技能在SkillTemplate里配置的ChargingTime参数，则蓄力失败，技能按照原流程继续施放；

若技能蓄力时间超过该技能在SkillTemplate里配置的ChargingTime参数，则蓄力成功，原技能中断施放，转为施放原技能在SkillTemplate里配置的NextChargeSkillId参数表示的技能，并将NextChargeSkillId技能直接跳转到攻击段，然后对新技能按流程继续施放；

CSkillAutoMove 自由位移技能

技能介绍：SkillType == 7

此类技能继承自CSkillNormal 普通类技能，其与普通类技能的不同之处是在技能施放期间，可以自由移动，而不受逻辑位移的方向影响；

具体细节：

在技能的起手，攻击，收手阶段，若其有逻辑位移，则每帧计算的逻辑位移的大小不变，位移方向由朝向目标单位改为单位自身当前的朝向，即位移过程可自由移动，详见莉莉丝的QTE技能未名杀（只此一例）；

CSkillRelease 光环解放类技能

技能介绍：SkillType == 8

此类技能继承自CSkillNormal 普通类技能，其与普通类技能的不同之处是在攻击段结束的时候，根据技能配置的AuraReleaseId字段，来检测单位是否存在该光环，存在则释放该光环。

关于释放光环的逻辑请参考“Aura解析”里面的“光环释放相关属性”。

结束