## 目标：各字段配置了必须正确有效

## Skill说明

* 目标阵营

1=自己 2=友军（不包括自己） 3=友军（包括自己） 4=敌人 5=全体

和目标选择方式结合判断

* 目标选择方式

1=自己 2=以自身为半径 3=前方直线范围 4=最近一个目标 5=全屏 6=随机一个目标

* 射程范围,根据目标选择方式去判断

自己、最近目标、全屏、随机目标：不用配

以自身为半径：配半径

前方直线范围：配前方距离x

* 触发时机

1=永久（光环） 2=攻击时概率触发 3=被攻击时概率触发

* 触发概率

触发时机为永久：不配

触发时机为每次攻击时或被攻击时触发：配10000=100%

* 技能施法光效

施法时候在自己身上播的光效

* 技能命中光效

命中目标的时候在目标身上播的光效

* 技能飞行光效类型

1=无 2=直线飞行到目标，类似火球 3=前方 4=全屏

Skill命中目标后执行effect中的对应效果

## effect说明

* 持续方式

1=一次性 2=每秒都作用一次 3=持续一段时间

* 持续时间,根据持续方式来配

一次性：不配

每秒都作用一次：配1000=1秒，如果配了10000=10秒，那么在10秒内每秒都执行一次效果

持续一段时间：配1000=1秒，如果配了10000=10秒，那么在开始执行该效果，在10秒后删除该效果

* 属性

不带百分比，直接配数字多少就是多少，可以正负

带百分比，在基础属性上增加或减少百分比，可以正负

* 特殊效果类型

1=无 2=眩晕(什么都做不了) 3=混乱(掉头攻击友军)