

1. 动态障碍需要支持多个配置，以 ID 或者英文命名区分
2. 动态障碍需要绑定在实体上/光效上起作用，玩家技能或者系统刷出实体自动带有动态障碍，可以考虑配置在预制体或者 `monster.csv` 上，但是具体动态障碍的数值配置都需要在服务器校验的。
 - a) 如果是实体需要读取实体的阵营判断目标过滤
 - b) 如果是光效需要取到释放者的阵营判断目标过滤(光效客户端需要给服务器同步消息告知)
3. 动态障碍需要可设置形状圆形、矩形等，如技能配置根据形状对应支持可设置形状的大小，半径、长宽高等；如果矩形和圆形类似火法的框人是中空的需要设置中空的半径或者长宽高等
4. 需要配置二进制组合数，配置哪些目标可穿过，设置这个动态障碍哪些目标能穿过，不配即所有目标都不能穿
 - a) 目标过滤：能穿友方、敌方、中立不过需要加上一种可反弹的配置
 - b) 寻路：
 - i. 怪物寻路，如果配置兵能穿，要支持寻路能走过动态障碍，即不影响原来的导航网格寻路
 - ii. 人物寻路也需要按照配置人能穿、不能穿，相应配置动态障碍，不影响寻路
5. 需要配置一个组合数，配置是否能被技能穿，包括可被技能穿、不能穿、会反弹类型。（再增加配置放在技能使用类型里，配置该技能是否能穿过动态障碍，满足不同技能的需求，两个配置同时满足才能穿）
 - a) 注意：技能不能穿需要光效和伤害全部被挡住
6. 当动态障碍叠加的时候，按每个分别计算，如果重合部位按配置的并集计算