技能使用时，会给自身转入攻击状态。同时附加咏唱时间。

某些技能在攻击状态下无法使用。

咏唱时间结束后，技能生效。直到后摇结束后，攻击状态结束，转入Idle状态。

情景1：

对于远卫，如果在远程攻击前摇/后摇时阻挡敌人，会无视后摇直接转入普攻。

——远程攻击实现里增加，如果检测到单位被阻挡，立刻停止此次攻击带来的硬直，转入Idle状态。

情景2：

无论处于什么状态，使用带攻击动作的主动技能，都会立刻停止正在释放的技能，转入主动技能的攻击动作。

另外，其他技能不会打断主动技能的攻击动作。

——增加BreakCast机制，使用主动技能时，停止所有技能的咏唱。