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。

技能使用类型：

技能充能满了之后，自动触发，一段时间内自动使用 --- 过载

技能充能满了之后，手动触发，一段时间内自动使用 --- 能天使2

技能充满后，手动触发，消耗一管能量 --- 陈 2

技能充满后，自动触发，消耗一管能量 -- 羊 2

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。

关于技能的冷却时间

对于普攻类技能 冷却会填0

普攻类技能在角色Attacking结束前，无法使用。无视Attacking的技能，在角色处于Stun时，无法使用技能。

影响技能可否使用的要素：技能冷却，单位动作，单位眩晕

任何技能，只要填了攻击动作，都会占用Attacking。

非普攻类技能

火山模式-->技能包括一个start 一个loop 一个end

技能本身还是受到攻速影响的，但是会修正角色动画。