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 --- 扫射

技能充满后，手动触发，消耗一管能量 --- 拔刀

技能充满后，自动触发，消耗一管能量 -- 点燃

在配置上，使用方式为 手动 只意味着这个技能需要玩家手动开启

就绪方式 意味着这个技能会以什么样的形式被使用

特技激活：开启时消耗整管能量进入持续状态，在持续时间内，技能可以被使用。

充能释放：技能在使用时会消耗整管能量。手动型的此类技能，手动使用意味着会有一段开启时间，并且如果无正确目标会无法开启。

过载—— 自动，特技激活 扫射——手动，特技激活 拔刀——手动，充能释放 点燃——自动，充能释放

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。此外，处于阻挡状态下，此技能无法被启动。

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,攻速和攻击间隔

攻击间隔其实就是冷却时间。普攻类技能的冷却时间会受到攻速影响。

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，Attacking与动作时长相等。

Attacking状态通常意味着单位不能移动，而单位还会持有AttackingSkill，它会阻止单位使用其他技能。AttackingSkill与技能冷却时间相等。

技能真正的冷却时间由power来控制。

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。

复活类boss

复活前后的boss应该是同一个单位。

复活在单位致命时触发。并且应该会有一堆子技能。如给自己加buff，召唤场地等。

复活前后boss的技能通过buff来判断能否被使用，boss一开始就会所有技能，只是一部分技能被卡着用不出来。