2020-2-25

测试场景名称：Assets\Tests\CJPH\Scene\Scene\_001\_Battle\_MahouNoMori01

主角色咲夜，副角色铃仙，按空格切换角色，咲夜有3种攻击模式，扇形直线弹幕按键为z，近战按键为x，投掷弹幕按键为c，特殊移动为冲刺，需要按住方向键按左shift键，铃仙有1种攻击模式，扇形直线弹幕按键为z，特殊移动为加速，按shift增加移动速度，加速消耗加速槽（目前未做显示），消耗完需要冷却，不加速时回复加速槽。

敌人有仇恨距离，玩家在距离外随机方向移动，在距离内则停止移动朝玩家攻击，敌人死亡后掉落P点，玩家可以拾取。

2020-3-14

增加了对象池，可以通过Manager物体上的ScenePreLoad组件里的preLoadList变量进行设定。

2020-3-28

增加了玩家的中毒debuff效果，被攻击后进入持续掉血的中毒状态。

2020-4-4

统一了玩家和敌人buff效果的用法，增加了晕眩buff效果。