一个角色 有一个被动技能和 sp技能（耗蓝）这两不能修改。

技能有，攻击技能（有动作算普攻，有攻击距离），被动攻击技能（无动作，有CD），被动技能（释放完持续存在）

可以有多个攻击技能。按照顺序释放。攻击技能释放速度和技能急速有关。技能有动画时间和技能cd。动画时间结束时退出技能。技能CD从技能释放开始计算，一定大于动画时间。如果CD减少到小于动画时间，动画加速。让其多个攻击技能挨个释放。 一个攻击技能释放中会播放动作并且无法再释放下一个攻击技能。且会被眩晕和sp技能打断

有5个item栏。每个item对应一个技能并且 item可能会加属性值

攻击范围是 第一个装备的攻击技能item攻击距离

角色的移动逻辑 是 移动到最近敌人