1. **冲刺**

所需素材：不依赖素材

最终效果：角色向前快速而短暂地位移，附带影子拖尾效果，期间免疫伤害。

实现思路：

1. 位移： 向刚体施加向前的速度，用计时器判断何时停止。
2. 影子拖尾： 影子复刻角色贴图+影子对象池+计时器。
3. 免疫伤害：判断伤害时多加个布尔值开关。
4. **近战攻击弹反子弹**

所需素材：玩家近战攻击的动作素材，敌人远程攻击的素材，弧形图片素材（用来反映角色进入了弹反姿态）。

最终效果1：角色原地进入弹反姿态，移速减慢，无法转向。在玩家面前生成一个弧形图片素材，用来格挡子弹。姿态持续期间，玩家可以用近战攻击弹反子弹。

最终效果2：角色进入弹反姿态，移速减慢，无法转向。在玩家面前生成一个弧形图片素材，子弹撞到这个弧形就被弹反。

实现思路：

1. 进入弹反姿态：有对应的动作素材就用，没有的话，就找一个弧形图片素材，在角色身前生成。最好还加点特效，比如人物周围冒白气之类的。
2. 移速减慢：移动方法的返回值乘以小于1的数，具体减到多慢再调试。
3. 无法转向：如果玩家输入按键要角色转向，则把角色的LocalScale.x乘以-1以阻止其转向。
4. 弹反子弹：改变子弹的tag，使子弹LocalScale.x反向，并绕z轴随机小范围转动。
5. **挑飞**

所需素材：挑飞攻击的动作。

最终效果：挑飞敌人。设计这个是想双人技能联动，具体怎么搞没想好。

实现思路：给敌人的刚体施加一个沿y轴向上的速度。

1. **下雨**

所需素材： 不依赖额外素材（这个我大部分已经实现了）

最终效果：释放技能后，场景光线变暗，片刻后下雨（可以伴随下雨的音效）。雨滴碰撞敌人造成伤害，碰撞玩家回复血量。每一滴雨都独立判断。其实在下雨期间，可以提升玩家的一些属性，具体再看。

实现思路：OnParticleCollision+判断tag

**技能树的实现思路：**

写写删删，简化成现在的样子。