* 效果系统
  + 作用目标
  + 时效
  + 附加状态
  + 作用范围
* 状态系统
  + 正常
  + 暂停
  + 中毒
  + 混乱
  + 属性改变
* 道具系统
  + 效果
* 技能系统
  + 使用次数
  + 冷却时间
  + 效果
* 战斗系统
  + 战斗中分为Move和Action两个行为模式，move可以在地图上移动，action可以在攻击。
  + 回合制：分为我方回合和敌方回合，每次自行安排行动顺序。