* 商城仓库系统(陈宏毅负责)

实现功能:

+.角色展示

+.皮肤,形态购买及显示.

* 存档系统(已完成)

+.多存档系统

+.存档的创建,加载

+.存储游戏一些基本数据,包括拥有名称角色皮肤形态金币经验等属性.

* 加载动画(已实现)
* 配置相关(陈宏毅负责)
* 房间查找加入(已实现)
* 房间内队伍选择,房主开始游戏等实现(陈宏毅负责)
* 游戏流程控制(GameState)

+.等待玩家加入,此时为自由视角(看情况实现)

+.开始游戏

+.游戏过程->战斗相关

+.游戏结束->根据具体的游戏机制会有不同的判定条件

+.战斗结算

+.返回房间(看情况实现)

* 游戏模式(GameMode)

个人竞赛

队伍竞赛

* 角色系统

+.皮肤切换(已实现)

+.形态切换(已实现)

+.角色切换(已实现)

+.具体形态及角色的实现

* 战斗系统

+.耐力机制(体力条)

+.伤害机制

+.物理伤害,由碰撞造成

+.魔法(元素)伤害,直接造成

+.道具辅助

+.看情况

+.异常状态(看情况)

+.地图功能点(看情况)

+.技能管理系统

+.冷却时间

* 小地图(看情况)
* 聊天功能(已实现)
* UI界面(待完善)