

一、游戏模块：

登录注册系统：UI界面制作，UI分辨率自适应，场景设置

网络通信系统：制定网络通信协议和优化，实现登录注册系统，

角色展示系统：3D人物显示和UI结合展示

任务引导系统：新手引导

副本战斗系统：数据驱动的角色和技能系统，基于表格数据生成人物和怪物和场景配置

强化系统：网络传递过程中，传递最有效核心的数据，节约流量实现复杂配置

资源交易系统：核心是客户端下线后角色体力继续计算恢复，重点在服务器方面

世界聊天系统：实现消息群发和消息量过大时优化性能；

任务奖励系统：多个地方奖励检测触发；

重点也是在服务器方面，实现多个系统交互，数据结构存储相应的数据；

二、游戏完善步骤：

1、初始章节与UI界面制作

2、UI逻辑框架与配置

3、网络通信与服务器逻辑框架

4、数据库与服务器缓存

5、主城UI逻辑及角色控制

6、角色展示系统与任务引导系统

7、强化升级系统

8、世界聊天和资源交易系统

9、任务奖励和副本业务系统

10、战斗系统--资源制作与架构设计

11、战斗系统--技能效果与技能位移

12、战斗系统--技能配置与技能伤害

13、战斗系统--数值显示与普攻连招

14、战斗系统--怪物AI与技能交互

15、战斗系统--地图管理与数据结算