the Light of Darkness

项目说明：

这个游戏Demo一共包含三个场景，开始场景、加载场景和战斗场景。主要功能都在战斗场景中实现，分别设计了任务系统、背包系统、状态系统、装备系统、技能系统、战斗系统、快捷键设置，以及药品商店和武器商店。

1） 任务系统，即为发布任务信息，角色完成任务后即可获得一些奖励；

2） 背包系统，用来存放角色在游戏中获得的物品，武器，服饰等。与药品商店、武器商店、装备系统和快捷键栏实现交互；

3） 技能系统，主要是用来控制角色技能学习，在角色达到一定的等级之后，就能学习使用；

4） 装备系统，用来显示角色的装备穿戴，以增加角色的某些属性，与背包系统和状态系统交互；

5） 状态系统，用来显示角色的状态属性和一些其他信息，攻击力、防御力、速度、技能点数等等。

6） 战斗系统，这是整个游戏中最重要也是最复杂的一部分，主要实现主角与敌人的战斗交互。

7） 快捷键系统，帮助玩家通过快捷键快速释放技能或者使用物品等功能。

1. 在Start场景中，天空盒子运行后会产生黑点。

2017年11月5日

Eric

1. 在Start场景中，选择战士会出错啊啊啊！！！

2017年11月5日

Eric

1. 在Play场景中，中狼没有行走在地面上。
2. 在Play场景中，旋转镜头，会使地图斜偏。
3. 在Play场景中，Player和Wolf一开始打斗的时候，Wolf没有朝向Player。

Eric 20181102