

总控模块接口需求整理

对游戏资源管理器

1. 游戏的保存
2. 游戏的存储
3. 指定类型声音载入音效：
 - 战斗音效
 - 平时音效
 - 对话音效
 - 枪声音效
 - 游戏载入音效
 - 游戏结束音效
4. 过场动画加载
5. 人物对话框加载
6. 剧情点对话（给出当前剧情点，加载人物对话）

对场景管理和人物管理

场景渲染类

1. 指定人物、场景，渲染出人物在场景中（控制层尽量跟渲染层和场景组织层分离）
2. 商品交易界面

人物

1. 指定人物，指定动画
2. 响应不同的镜头控制（例如镜头可以拉近和拉远，可以旋转镜头）
3. 人物受到伤害（包括动画）
4. 人物吃血瓶回血（包括动画）
5. 人物攻击（包括动画）
6. 人物切换装备
7. 人物买卖装备
8. 切换到人物对话状态（镜头拉近，出现人物面部对话框）
9. 人物移动（前后左右奔跑跳跃？？躺下？？）

