对象系统（客户端）：

1. 对象类型：
   1. ：基础类型（与KBE插件的封装CS3Entity：主要处理与Interface有关逻辑、与服务器的通信（方法和属性通知）；游戏基础对象类型GameObject（继承CS3Entity）：entity与Actor绑定、位置同步有关处理）
   2. Account、玩家、NPC、怪物、陷阱、场景物件等。
2. 状态：未初始化、初始化中、已初始化
3. 流程：
4. 进入关卡流程
5. 构造流程（entity在插件中构造完成）。