**demo版本计划**

* demo时间：2014.12.8-2015.2.17（主要人员到位情况下）
* 程序内容：

1. 完成底层架构的搭建

2. 完成一个完整的初期流程，登陆、进入主界面、点击城门选择关卡（可以直接进战斗）、进入战斗

3. 完成战斗的实现，包括：玩家正常输入战斗指令，客户端正常播放战斗动画，正确计算战斗数值。需要实现攻击、防御、一个技能（伤害提升10%即可），战斗流程需要跑通。

* 美术内容：
* 按照初步确定的美术风格出一套效果图，确定最终美术风格
* 一个登陆界面（可选）
* 一张主城场景：详见《魔力宝贝主界面需求文档》
* 一张战斗场景：草地，森林
* 一个主角形象，参考



* 一个主界面（主要确定风格和布局）：



* 一个技能图标：伤害增加10%，名称为乾坤一掷
* 一个技能特效，参考：



* 策划内容：
* 战斗规则，包括：角色，宠物的结构，最初的战斗公式等
* 初版数值确定
* 主角系统设定
* 宠物系统设定
* 装备系统设定
* 任务系统设定
* 技能系统设定