开发优先级

UI:

第一优先级

**第二优先级**

第三优先级

第四优先级

待定

UI:

字幕：

加载画面提示：

游戏画面：

1. 操作提示

**UI HP,菜单 敌方boss HP**

操作虚拟摇杆

模块：

1.选择服务器（区）：

2.创建角色：

角色选择（2选1）

姓名： 随机or 自定义

系统： 连招系统:

起手：（技能）

衔接：（技能）

终结：（技能）

杀意：（技能）

角色状态系统：

攻击，躲避，防御，反击，跑动，遭受攻击

闪避反击时机

连击统计

NFC系统（boss，小怪）

Boss： 狂暴，飞刀，悬浮战斗者

小怪： 刀斧手，弓箭手，枪兵，投弹手

副本系统（关卡系统）：

日常系统：专门刷惊艳书的副本

任务奖励： 经验，金币，元宝，物品

战果评判系统

地图

扫荡副本

自动寻路系统

每一关三阶、

Boss关挑战模式

背包系统：

宝石／材料

经验书

心法

技能系统：

技能所属流派

技能等级： 1.基础 2.进阶

破甲属性：

技能冷却时间：

加成心法：

心法系统：

等级：

所属流派

特殊属性： 生命加成，攻击加成，防御加成

合成所需物品卡牌

心法加成： 所需物品 经验书

心法突破： 心法加成到一定程度：使用物品可突破心法（提升等级）

物品系统：

物品名称： 经验书，木材。。。

物品属性：

装备系统：

装备名称

装备（各等级）属性

所属流派

转制系统：（开启进阶技能，大招）

属性系统：

人物熟悉，流派：魂（绝影，炽刃） 左殇（轻羽，无锋）

技能树：1.基础

2.进阶

3．是否加成

当前连招链：

HP（体力）:

护甲

战力： 装备技能会消耗战力

经验：

金钱：金币，元宝， 金券（用于寻宝）

等级：

背包装备：

各装备等级

（升级需联网验证）

卡牌（心法）抽取合成系统：

物品

寻宝系统：

时装系统：

决斗系统：

彩券

论剑： 和玩家1对1pk

［碰撞系统］

大厅系统（网络）：

社交网络系统

音效系统

剧情系统

1. 字幕
2. 过场动画

排名系统：

内购系统：

奖励系统（登录，关卡评级，系统推送）：

技术：

1. 骨骼动画
2. 使用Lua模块
3. CocoStudioUI,动画编辑
4. 粒子效果
5. 地图[NPC]tiledMap
6. cocos2d-x 3.2(C++)

Server : PHP