2013/3/30

1. 角色升级不通过好友值，使用其他资源。
2. 技能针对技能格升级。
3. 战场内角色蓄能阶段NPC不可攻击。（不可）（不可攻击的话，是否在NPC蓄力阶段玩家角色也不能有攻击动作呢？若是只NPC不可攻击玩家，则会导致NPC的攻击次数减少，因为玩家触发技能的频率不可控，所以这样会导致PVE副本的难度难以控制）
4. 角色装备可以互换。
5. 助攻角色数值到达一定程度后，美术效果要有所变化。
6. 好友当有战力评价。
7. 每个角色的普通技能数量与游戏宝石颜色一致。

* 出战场界面尺寸及布局及动画需求（苏博）
* 制作关于战场的所有ui（小黑）