合成列表补完,缺少防具

怪物打人硬直处理(部分)

背包内物品操作(部分)

投掷手雷(半完成没有测试)

服务器端角色hitbox完整实现(已经实现做了3个)

头顶名字左右摇晃的问题(暂时解决)

第一视角所有武器模型实现(需要实现手枪和突击步枪)

第三人称所有武器实现(各种枪械，近战武器,已经实现了手枪和突击步枪)

战斗数据保存和读取(非常重要)

各种战斗音效

通过表读取角色身高等属性(完成部分)

各种近战武器hitbox实现

载具实现(后期)

建造实现(后期)

快捷方式(部分)

准心发散(部分,根据连击数动态变化)

食物，药物，消耗品，弹药使用实装(快捷使用，或者背包使用,使用面板)

无敌状态实现

瞄具实现

消音器实现

狙击枪

霰弹枪

镭射枪

各种近战武器

投掷武器：飞镖，回旋镖

生存模式中的罪恶值

生存模式基本生存物品实现

生存模式基本防具实现

生存模式基本武器实现

掉落服装的3d简模型(共享模型换贴图,帽子，上衣，裤子，鞋子,取防具主颜色着色,花纹条纹加主色调)

掉落武器的3d简模型

地图中需要有水源

在水源使用空瓶可以打水

添加玻璃和玻璃破碎效果

服务器端动画掩码和混合(后期)

服务端树木的实现，包括砍树和重新刷新

动态难度，开始简单，后面才是真正的难度

击中僵尸但是没有硬直需要明显的音效表明