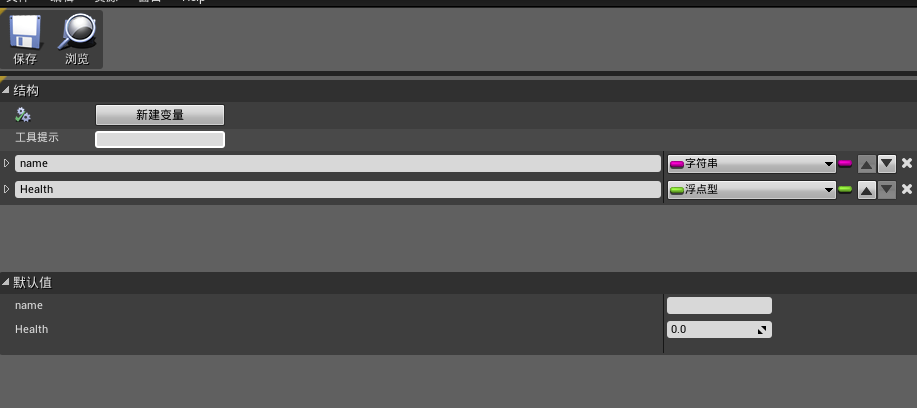
1. 创建结构体



1. 新建两个变量，注意变量类型，创建完成后保存



1. 创建SaveGame蓝图



1. 打开刚创建的SaveGame蓝图

