游戏类型

3d 平面

关卡模式（第一个关卡只能用一个技能，第二关能用1和2的技能）

分工

本周开始正式进入游戏制作流程

时间节点确认

镜头部分

镜头

我

基本角色控制 上下左右 跳 关卡界面 开始游戏 第一关 第二关

好感值的数值设定 生命值

莊智崴