日期：6月20日至6月25日

在游戏策划方面，细化了游戏物品交易以及物品掉落方面的设计。玩家可以与小偷进行物品交易，确定了可交易物品类型以及价格。对打死僵尸的掉落物进行了商讨，最终确定了僵尸掉落金币的数值范围，以及掉落率。根据怪物掉落以及物品价格，设置了打开游戏场景中的宝箱可获得的金币数额。对于这些数值的设定并没有绝对的公式，认为应该先有大概的思路，等到实现之后再对游戏平衡性进行测试后，在进行调整。在建模人物方面，经过小段时间的赶工，这一周我共完成了三个静态人物模型，包括主角、钩子僵尸以及小偷模型，以及一个细节的手部模型可以统一用于之后的模型制作。人物模型先是从论坛上下载，下载后在对它进行改动、重组和贴图，比如主角和钩子僵尸的模型。其中小偷的模型除了贴图素材以外都是原创，小偷的衣服设计可以免去做他面部五官的时间。