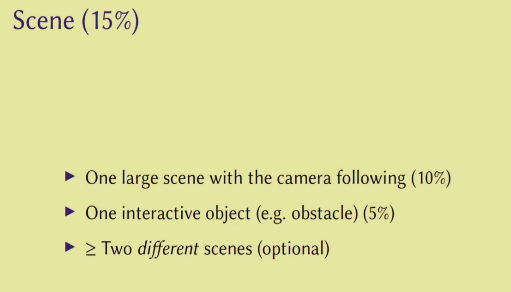
捡蛋——基于LLA大语言模型的像素风游戏

引言

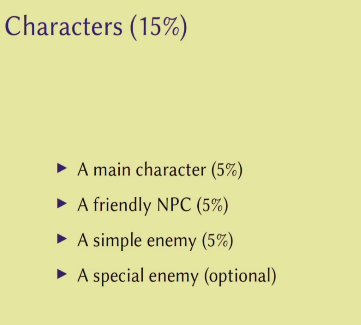
项目实现（将每个的得分点的我们的行为写进去）

1. 场景

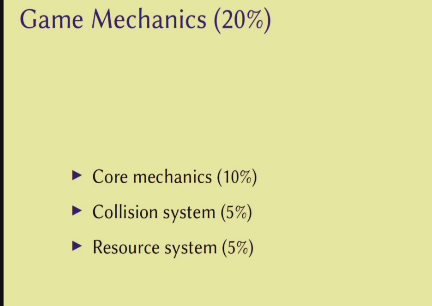


每个场景里有哪些entity都写

1. 角色



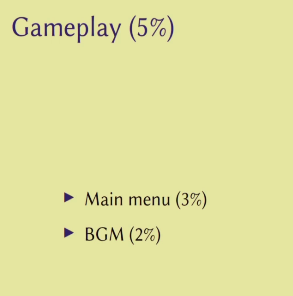
1. 核心系统



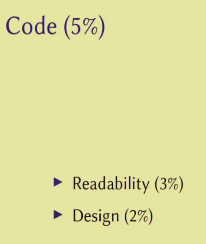
1. LLA



1. 游戏设计



1. 代码



1. 创意（所有额外做的）比如syc的游戏主动进攻技能