Mechanics needed:

基础：

* Click certain area/texts -> picture appeared/changed/disappeared
* 任意关卡死亡之后，跳回主线。

猫咪屋：

* 初步想做成三个屋子并排在一起的，点击两侧的箭头到旁边的屋子
* 点击物品在屏幕最下方会出现解释字幕
* 有些物品可带走，带走之后显示在最下面/右上角，再次点击物品栏中的物品可以使用/放置到当前场景
* 想做一个可以摇晃某物品的mechanic（特指厨房的桌子）。按住桌子左右拖动的话会让桌子摇动，进而使牛奶摔下来。

出了猫咪屋 -> 2D横版

* 主角图片会出现。增加跳跃系统，可以跳跃到浮动砖块上。（可参考马里奥）
* 要不要加怪物呢……

2D横版 -> 俯视RPG

* 增加血条。（三颗心应该会更直观）
* 没有想好要用自动寻路（点击某个地方自己走过去）还是增加方向键要玩家自己控制。
* 商店的话会容易做吗，默认买来的东西直接穿上。不行的话就改为普通村民对话。
* 战斗系统：变成横版。在主角的回合点击怪物即可攻击。
* BOSS战：主角的回合打怪物-1hp。怪物的回合打主角会依次吐1个，2个，三个火球。吐三个火球的时候脖子处会露出弱点（切换图）。攻击弱点之后怪物死亡。

Boss战 -> 恋爱AVG

* 对话框。
* 选项。
* 如果有精力可以做一个好感度条。

恋爱AVG -> 求生生存

* 打掉僵尸（zombie）的Z字母僵尸才会死亡
* 随机对话
* 移动模式还需要进一步设计
* 中途存在QTE

求生生存 -> 逆转裁判

* 查找线索
* 在裁判环节可以质疑

逆转裁判 -> modern reality

* 选择题进入不同的门内， 不同的门去往不同的房间/题 目
* 某种方式提供提示

结尾

* 根据触发的不同剧情 + 不同剧情组合带来的combo加成，算出总卖钱数，解锁结局。
* 关于剧本，目前是解锁相关剧情自动生成写好的文本。但考虑到玩家可能不想读长篇幅的字，在想要不要加上剧情截图/每一小节结束后加上玩家自己编辑的字。