

场景

1. 4面墙  
4扇窗

地面

镜头要变

高

2. front 墙

?x  
装备

建筑

① 2个人  
杨、林

② 动作、可受

0版塞尔达

③ 道具  
3个

游戏机制

控制器

道具的互动机制

高

李、吴

场景美化

主界面

暂略