循序渐进

1. **项目管理方案**

怎么共享工作进度

**2.搭建游戏框架**

游戏主体逻辑

做个主角移动，做一种武器的攻击特效，武器攻击判定

怪物用方块，移动方式向主角平移，碰撞逻辑

主角和怪物，血量和伤害设计，先随便设设血量伤害

后期可加，远程小怪的弹幕碰撞逻辑

**3. 美术**

填充怪物模型和移动动画，丰富武器和特效设计，感觉这一块应该是一个赛道的，学会SD和PS和怎么做动画就比较快了，或者买点素材也行。

**4.游戏性**

怎么好玩