

1. 自我介绍

陈驰：C++开发

焦烽桐：C++开发，UE游戏开发

郝书棋：2D/3D美术，很强

刘亚东：3d建模 会点UE 也很强

刘傲雷：很多很多比赛，很多很多获奖，很具潜力，有ue经验。

2. 开发环境和工具

- UE5.1.1 + Visual Studio 2022
- P4V ip:8.137.49.36 (已测试)
- GPT老师

3. 队名

- 三教里的幽灵猎手队
- 恒河战队
- 比基尼海滩/狗熊岭/翻斗花园 制作组

4. 赛制与迭代流程

- 时间安排
- 下午晚上

5. 类型

考虑开发周期（解密，平台跳跃，基于物理小游戏）

参考其他经典游戏玩法

伪3D（利用好美术同学技术）？

6. 资源

- 音乐
- 3D动画
- ...