## V3.0.10===已完成

### [游戏内容]

1. 场景: 一个多层覆盖搭建的森林场景, 包括远景后景中景地面前景.
2. 玩家操作:
   1. 字母盘: AD移动, 左Ctrl 切换走路/奔跑, K/Space 跳跃, J 攻击.
   2. 数字盘: <--> 移动, [.] 切换走路/奔跑, 2 跳跃, 1 攻击.
3. 玩家特性:
   1. 受伤后无敌闪烁1s
   2. 短按短跳长按长跳.
   3. 落地动作, 可被移动打断
4. 怪物山猪: 行为: 巡逻
5. 平滑跟随镜头:
   1. 玩家不动时, 相机平移到玩家前上方
   2. 玩家移动时, 相机偏移到玩家朝向前方一段距离
   3. 玩家下落时, 相机跟随玩家本身位置.

### [更新日志]

☑ 镜头控制

☑ 行走与落地动画更新

🗵 随坡度适应的移动方向: 已放弃

### [下版本更新]

□ 实体管理系统

□ 将实体整合为预制体

□ 整合实体监测组件

□ 便捷的自定义实体编辑器