1. 初始界面
2. 选择关卡界面
   1. 关卡选择
   2. 保存通关进度记录功能（即已完成哪些关卡，可进行哪些关卡，哪些关卡还需解锁）
3. 防御塔类

3.1 至少3种

3.2 放置、删除操作

3.3 攻击特效，至少完成发射物弹道

3.4 升级，至少升级两次

3.5 选定攻击目标

1. 萝卜类
   1. 生命值显示
   2. 升级，至少升级两次
2. 怪物类
   1. 至少3种
   2. 生命值显示
   3. 掉落金币
   4. 设计有特殊技能或强大生命值的boss
3. 资源类（金币）
   1. 购买防御塔
   2. 击杀怪物获得
4. 地图类
   1. 至少两张
5. 音乐类
   1. 背景音乐
   2. 攻击、建造、击杀音效
6. 其他加分项
   1. 多人联机
   2. 场景破坏功能，即需要先将场景中的元素破坏后再生成防御塔底座进而建造防御塔的设定（提示：本功能最好以选定攻击目标功能为前提）
   3. 特殊技能，如AOE/单体伤害技能/增益技能
   4. 暂停游戏功能
   5. 中途退出并记录游戏状态