存档系统

游戏操控

美术风格定调

关卡设计

测试普通玩家对游戏机制的满意程度并收集改进建议

多人联机

代码优化

建模

开始界面设计\

暂停菜单设计🡪用户界面

游戏界面设计/

道具设计与布置

激励机制

发布准备

游戏与组织命名

后续附加关卡与美术素材制作

收钱（希望