몬스터 (2월 4일)

이동, 공격, 체력, 애니메이션

메인 씬, 인게임 스테이지 (2월 11일)

메인씬 제작(설정창, 스테이지 선택창)

인게임 스테이지 제작(타일맵으로 맵 찍기, 모든 몬스터 죽이면 다음 스테이지 이동)

몬스터 죽으면 돈 획득(플레이어 맡은 애가 돈 획득 만든 것을 연결만 시키면 됨)

하드모드, 초기화, 장비창 연결 (2월 18일)

한 번 죽으면 초기화 되는 하드모드

일반 모드를 다시 시작할 수 있는 초기화

메인씬에 장비창 연결

사운드, 장비창 연결, 유물 획득 연결 (2월 25일)

사운드

메인씬에 장비창 연결

스테이지 클리어 시 유물 획득