1、收集素材，创建动画和预制体 耗时1天；

2、场景搭建，主角控制，移动、跳跃 耗时0.6天；

3、镜头特殊跟随和震动 耗时0.3天；

4、对象池，枪械连续射击、击中特效、赋予镜头震动 耗时0.5天；

5、枪械抖动射击动画，后坐力 耗时0.4天；

6、敌人生成、路线移动、可跳跃、受击状态及死亡、爆炸 耗时1天；

7、音效接入 耗时0.1天；

8、慢镜头主角死亡动画和敌人的死亡动画、可复活，暂停、R键清理尸体 耗时1天；

9、添加弹壳，操作指南UI界面，切换界面效果，UI动画 耗时0.6天；

10、添加UI音效，代码收缩，测试Bug，Bug修复，导出macOS 耗时0.5天；

11、细节优化（待续）；

1天 = 12小时，共计6天；

补充：由于素材原因，有些效果难以实现；