☆表重要，√表技術已無問題

Win32程式運作了解√

DirectX9使用☆√

OpenGL使用☆

C++完整語法使用(含STL) √

貼圖√

貼圖引擎☆√

音效引擎☆

背景音樂引擎☆

記憶體管理類別☆

遊戲架構設計☆

效能測試

解析度調整√

遊戲操作順暢☆

介面設計☆

電腦AI☆

Lua腳本嵌入遊戲

Shader使用

內聯匯編(\_asm)

設計模式活用

資料結構活用

血條☆

暴擊數☆

搖捍支援

連線對戰☆

Rp重現☆

版本控制☆

每個星期二四六日更新最新可執行檔

自動迴歸測試☆

全域函式、模組有相稱的命名空間、其它的一定包成類別。

防外掛

腳色編輯器☆

地圖編輯器☆

劇情編輯器☆

Rp編輯器

固定隨機數產生器