1. Diseño de Juego: Diseño.
2. Cámara: Programación
3. Sprites: Programación
4. Interacción Dispositivos de Entrada: Programación
5. Colisiones: Programación, Físicas
6. Audio: Diseño, Programación
7. Manejo de Usuarios, Historial y Logging: Programación.
8. Menús y Pantallas de Juego: Programación, Diseño.
9. Niveles: Programación, Diseño.
10. Puntación: Objetivos, Logros, Programación, Diseño.
11. Arte, Assets, Texturas y Modelos: Diseño, Programación.
12. Animaciones: Diseño, Programación
13. Simulaciones Físicas: Físicas, Programación
14. Partículas: Físicas, Programación
15. Networking, Multijugador: Programación, Diseño.
16. Optimizaciones: Programación, Diseño.