程序进度：

1. 剧情及探索（曾君可）：
2. 对话的弹出及选择，
3. 成就的判定
4. 探索的位置的确定
5. 探索获得道具的获取及储存
6. 属性的变化
7. 快进（激活）
8. 关卡（肖宇轩）

排行榜；

关卡的成就；

1. 雪地关卡
2. 沙漠关卡
3. 森林关卡
4. 废城关卡

所有关卡核心玩法一样！！主题和分支玩法不一样。

沙漠：避开风暴

场景中沙尘暴，龙卷风向下降落，玩家需避开，若碰到，则死亡，游戏结束。坚持一段时间以上则游戏胜利。

森林:捕捉荧光

废墟：有躲有捉

场景中，机械元件和光芒向下降落，机械元件接触减分，光芒接触加分，达到一定分数胜利。

雪地：投掷书本

场景中有火苗固定不动，书本左右移动，投出书本，若刚好与火苗接触则加分，否则减分，达到一定分数胜利。