1. Boss逻辑
2. 数值初调（周二）
3. Boss模型融合
4. 小怪逻辑
5. 关卡流程
6. Ui （周四）
7. 二调数值
8. 关卡逻辑确定（周六）
9. Ui融合
10. 音效
11. 特效
12. 光调整（周二）
13. BGM、配音（周四）