游戏本身是一个经营类游戏，玩家以第一人称视角，可以指挥村名们进行各种工作，运营一片领地。

1. 游戏框架

按区域动态的加载与释放

按区域渲染

整个地图的自我更新

能够支持尽可能大的地图

尽量避免不“科学”的现象（比如浮空方块）

1. 人物建模

可区分的人物造型

动作

1. 方块材质

统一的美术风格

能够表示地形，植被，建筑物

1. 村民

村民能进行一些行动（走，跑，攀爬？，游泳？，捡起，放置方块，破坏方块）

有一套完整的村民的属性系统（生命值，饱食度，背包容量，移动速度，甚至职业）

更复杂的社会性？

村民AI能够规避危险（不会自己掉坑里等等）

村民AI能够执行玩家安排的任务（搬运，建造，种植等）

村民AI能够满足自己的需求（比如吃）？

1. 用户界面

玩家本身能以第一人称视角在游戏中移动

决定玩家本身在游戏中的状态（与普通村民等同，或是拥有更高的能力）

设计玩家应该如何给下达任务（规划建造，规划工作）

能让玩家更加直观的看到领地的状态