时间从下周一（5/16）开始算起

方案1： 每个世界5周时间开发, 3个世界一共15周，结束时间为（8/26）

结束时游戏完成度为仅完成关卡及关卡美术制作，剧情，及一些细节等在打磨中加入

剩余时间（8/26 – 9/30**或更晚**（最晚可到11/15号，甚至到12月））用来打磨游戏（或做缓冲时间）。

5周（25-35天）时间里我对流程的想法：

1. 策划列出关卡中所需道具（就是陷阱机关障碍都算。。。）

同时与美术交流出关卡概念，风格图，原画等。

1. 程序制作道具
2. 策划用制作出的道具拼出关卡
3. 策划（或所有人）拿拼出的关卡原型找真人测试，得到反馈
4. 根据反馈修改关卡，再次执行4，直到合格为止。（迭代）
5. 程序完善关卡程序
6. 美术制作实际关卡美术。（此时策划和程序可开始下一世界的制作）

理想状态是没人闲着，一个人做一件事时，另外的人可以去做可以做的事(比如第一周的3，4时程序可以开始做一下第二周或者第三周的一些框架制作等)