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：

初期准备：

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

迭代：

1. 策划用制作出的道具拼出关卡
2. 策划（或所有人）拿拼出的关卡原型找真人测试，得到反馈
3. 根据反馈修改关卡，再次执行3，4，直到合格为止。（迭代）

收尾（或许应被排除在5周计划内，因为6，7进行时不影响1-5的进行）：

1. 程序完善关卡程序
2. 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时程序可以试着开始做一下第二周或者第三周的一些机制框架制作等)