Release planning

**1.Release Strategy:**

以完成核心功能为目标，逐步增加附加功能。发布的产品策略也是根据功能来的。

我们大体上两个sprint发布一个release。

Release1:sprint1+sprint2

涉及到的用户故事：角色控制，角色技能，击杀怪物，游戏风格设计，怪物设计

Release2:sprint3+sprint4

涉及到的用户故事：人物选择，通关，剧情，用户注册登录

**2.Release Content:**

Release1:用户可以控制角色，释放技能，并且击杀怪物

Release2:用户可以选择角色，通关，并且体验到剧情

**3.Release Schedule:**

4月16——5月14发布第一个release版本

5月15——5月31发布第二个release版本

6月 1——6月20发布第三个release版本

**4.Release Impacts:**

每一个release的版本都是能够让用户得到真正游戏的体验，并且能够在发布的版本更新中丰富游戏内容，吸引更多用户体验

**5.Release Management:**

整个管理，我们都是根据每个sprint，明确到每个人每天的任务，并且能开会来查看目前进度来调整，以保证每个版本的发布成功