**人员规划**

项目负责人 - 1 人

历史顾问、故事设计和时间线设计 - 2 人

2D 角色艺术设计 - 1 人

徽标平面设计 - 1 人

程序员/脚本编写 - 3 人

数据分析/平衡 - 2 人

**第 1 阶段：规划和预制作（1个月）**

目标：建立核心愿景、设置工具并分配任务

* 创建详细的 mod 文档（替代历史、国家、焦点树、战斗机制）
* 组织 Discord 服务器和 GitHub 存储库以进行团队协作
* 为团队分配角色和职责。
* 收集参考资料以确保历史准确性和替代时间线逻辑
* 规划国家焦点树和重大游戏变化

可交付成果：

* Mod 概念最终确定
* Discord 和 GitHub 设置
* 为每个团队成员分解任务

**第 2 阶段：核心开发和脚本编写（2个月）**

目标：实现核心游戏机制、脚本编写和图形。

* 程序员/脚本编写者——负责国家焦点树、事件、AI 行为和国家统计数据。
* GFX 艺术设计——创建领导者肖像、事件图像、UI 元素和焦点树图标。
* 历史和故事团队——完成事件描述和传说一致性。
* 数据分析师——平衡军事单位、经济和技术。
* 设置 mod 文件夹结构和 mod 的基本工作版本。

可交付成果：

* 可玩版本，至少包含一个国家的国家焦点树
* 基本 UI 图形和角色肖像
* 事件脚本编写和战斗系统调整

**第 3 阶段：内部测试和改进（1个月）**

目标：识别错误、平衡游戏玩法并改进内容

* 开始游戏测试 - 团队成员测试错误、漏洞和平衡问题。
* 反馈轮次 - 修复崩溃、损坏的焦点树以及过强/过弱的机制。
* 根据游戏测试员的反馈进行调整。
* 针对特定 mod 的机制优化 AI 行为。
* 开始小规模社区参与（在 Discord、Reddit 和 Steam 上分享）。

可交付成果：

* 焦点树完全脚本化且可正常运行
* 所有领导者肖像和 UI 已完成
* 战斗机制微调

**第 4 阶段：Beta 版公开测试（1个月）**

目标：收集反馈，修复剩余错误，并完善模组

* 在 Steam Workshop 或 Discord 上发布早期 Beta
* 收集玩家反馈并跟踪报告的错误和平衡问题。
* 致力于社区要求的改进。
* 实施最终的 AI 调整和优化修复
* 开始通过社区推广模组

可交付成果：

* 可玩的公开 Beta 版
* 整合社区反馈
* 解决所有重大的游戏破坏性错误

**第 5 阶段：全面发布和未来更新（持续中）**

目标：完成模组、发布更新并保持社区参与

* 在 Steam Workshop 上正式发布 v1.0。
* 为未来内容（DLC 兼容性、新机制等）制定路线
* 维护错误修复和平衡更新计划。
* 使用新功能或社区要求的内容进行扩展

可交付成果：

* 完全可玩且经过精心打磨的模组
* 积极参与社区以获取反馈
* 长期更新计划

**剧情设计**

时间线：德国1战末期 – 1933年

国家角色扮演：第二帝国政府，魏玛共和国政府，自由军团，斯巴达军团，德国工人党，社民党，共产党

游玩元素：国会选举，总统大选，国策选择，政策选择，海报宣传，报纸宣传，电台宣传，游行安排，演讲安排，

旗帜设计，服装设计，党员/青年团/军事组织培养，提拨党内亲信

胜利条件：领导国家 + 所在党为执政党 + 一党制 + 高支持率