**版本1：**

目标：做一个初步的存取进度功能

内容：

·save1和load1按钮

·做一个配置和存取框架，为保存到微信上预留接口

·在第一个时代里完成存取

**版本2：**

目标：实现时代变迁功能

内容：

·判读跨时代条件

·时代升级面板

·创建新时代的盘面，如果有扩大，下落所有空缺格子

·更换时代的名字

·进入新时代，并升级所有格子，除了top之外，全部自动升级到top-1

·废除更早时代的科技

·测试存档和读档

·升级时代时科技的变换效果

**版本3：**

目标：细节优化

内容：

·划线后显示的浮动文字

·大于等于3连时，显示聚合箭头动画

·调整划线回退功能

·约束格子产出时的动画展示，在一些条件下关闭，解决bug

·调整格子合并效果

·调整格子升级效果

·调整格子对科技的现实，用文本图片替代

·划线效果

·划线的提示效果

·去掉划线时的格子高亮

·去掉连击奖励

·重新进行整体规划

**版本4：**

目标：变革功能

内容：

·变革效果的调整

·变革价格

·变革状态：根据价格是否达到当前时代上限来判断，决定推进时间的多少

·变革消耗钱币，钱币不足时显示提示框

·盘面死局时闪烁，并给提示框

·处理自动情况下的变革：不消耗钱币，但用到变革状态，正确推进时间

**版本5：**

目标：走马灯功能

内容：

·走马灯功能展示

**版本6：**

目标：科技解锁面板

内容：

·升级时展示本面板

·面板里的兵器介绍，用替代文字

·面板里的形势说明，用替代文字

·处理好连续升级的状况，显示多个升级面板

**版本7：**

目标：科技列表面板

内容：

·展示时代标签

·展示兵器列表：图标，说明

**版本8：**

目标：历史记录面板

内容：

·展示时代标签

·展示历史记录：科技的出现，日期，形势

·处理存档和读档中的历史记录

**版本9：**

目标：时代面板

内容：

·出现的时机：游戏开始，每个时代变迁，游戏结束，每次登录

·根据配置，展示指定的内容

·分段落依次展示，点击可以加快

·关闭时淡出

**版本10：**

目标：特殊年代的评价

内容：

·公元前-1500年，公元500年，公元1750年，公元1945年，公元2000年这些特殊年份加入评价

·目前想到的两个评价方式：时代的进展速度，变革的频率

**版本11：**

目标：离线收益面板

内容：

·展示离线时间和离线收益

·通过记录在本地的离线时间和登录时的时间判断离线收益

·限制2小时收益

·关闭时淡出

**版本12：**

目标：故事设计

内容：

·为每个时代设计多个故事梗概

·时代变革时故事之间的相互影响

·不同的故事线影响走马灯显示和历史事件

**版本13：**

目标：走马灯文本

内容：

·游戏教学

·时代特殊文本

·科技带来的文本

·科技文本和其他文本交替出现

**版本14：**

目标：微信版本

内容：

·发布微信版本

·分资源包下载资源

·首屏界面的进度条

**版本15：**

目标：微信登录、保存、好友游戏状态

内容：

·加入登录功能

·加入保存到微信数据库功能

·展示好友的游戏状态

·下载服务器功能

**版本16：**

目标：广告功能

内容：

·快速变革按钮的设计，跟普通变革大部分类似

·广告领取1小时收益

·广告领取快速变革

**版本17：**

目标：游戏结束功能

内容：

·战绩

·评价系统

·保存战绩单

**版本18：**

目标：古文明时代（古埃及为代表）

内容：

·钉头锤，投石索，长矛，城墙，复合弓，青铜剑，青铜甲，战马，战车，桨帆战船，攻城槌，铁剑

**版本19：**

目标：古典时代（古希腊为代表）

·马镫，弩，钢剑，投石车

**版本20：**

（依赖版本17）

目标：帝国时代（古中国为代表）

·板甲，火枪

**版本21：**

目标：封建时代（法国为代表）

·城堡

**版本22：**

目标：大航海时代（英国为代表）

·板甲，火枪

**版本23：**

目标：世界大战（二战为代表）

·原子弹

**版本24：**

目标：工业时代（美国为代表）

·计算机

·导弹防御系统

**版本25：**

目标：信息时代（参考现代社会）

·互联网

**版本26：**

目标：废土时代（参考辐射）

·石头，棍棒

**版本27：**

目标：赛博朋克时代（参考银翼杀手）

·

**版本28：**

目标：美术资源替换，音乐音效合入，配音等

**周计划：**

9.1-9.7

·完成版本3，4

·确定7种货币的图标方案，提交给美术

9.8-9.14

·完成版本5，6，12部分

·与美术讨论货币图标方案，完成

9.15-9.21

·完成版本12，9

·确定古文明时代的图标，提交给美术

9.22-9.28

·完成版本2，10

9.29-10.5

·完成版本7，13

·确定古典时代的图标，提交给美术

10.6-10.12

·完成版本8，17

·确定帝国时代的图标，提交给美术

10.13-10.19

·完成版本14，15，16

·确定封建时代的图标，提交给美术

10.20-10.26

·完成版本18

·确定大航海时代的图标，提交给美术

10.27-11.2

·完成版本19

·确定工业时代的图标，提交给美术

11.3-11.9

·完成版本20

·确定信息时代的图标，提交给美术

11.10-11.16

·完成版本21

·确定废土时代的图标，提交给美术

11.17-11.23

·完成版本22

·确定赛博朋克时代的图标，提交给美术

11.24-11.30

·完成版本23

12.1-12.7

·完成版本24

12.8-12.14

·完成版本25

12.15-12.21

·完成版本26

12.22-12.28

·完成版本27