# 开发计划

**游戏总体开发时间：1年（2017.10.15~2018.10.15）**

**首发平台Steam，开发最完美的图形效果，根据用户体验陆续推出IOS、Android版本，但不在本计划当中。**

**项目应时刻保持公开状态，尽可能的与媒体和同行交流，增加曝光度，努力在上线前得到媒体同行和玩家的认可。**

计划概述：

第一里程碑（2月）：基础逻辑实现，游戏原型开发，制作概念视频，并放出游戏开发预告

第二里程碑（2月）：重构项目，设计开发工具、寻找合作者、持续更新游戏开发状态

第三里程碑（3月）：完成游戏故事、内容堆砌度达到50%，制作新的游戏视频

第四里程碑（3月）：完成游戏所有内容部分，制作新的游戏视频，放出游戏上线大致时间

第五里程碑（2月）：优化游戏体验，进行一次内容迭代和美术迭代，放出最后游戏宣传视频和具体上线时期

第一里程碑工作计划

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 名称 | 时间 | 描述 |
| 开发文档 | 1天 | 包括概念、美术风格、基础游戏规则、概念叙事，第一里程碑计划、目标 |
| 原型开发 | 2周 |  |
| 美术制作 | 3周 |  |
| 表现优化 | 1周 |  |
| 视频制作 | 1周 |  |
| 开发预告 | 1天 | 国内独立游戏网站、Steam绿光开坑 |

第二里程碑工作计划

第三里程碑工作计划

第四里程碑工作计划