



Неделя 1 (1–5 апреля) — Прототип управления и геометрии

Геймплей-программист / тимлид

- Настройка проекта (изометрия $\sim 80^\circ$) и приёмка архитектурных решений
- Реализация выбора точки и прыжка паука по прямой
- Создание линии между точками, базовая структура хранения всех линий

Системный программист

- Заготовка UI-каркаса
- Отображение выбранной точки и простого маркера цели
- Подготовка системы событий для обновления UI при создании фигур

Геймдизайнер

- Утверждение GDD
- Проект первых уровней
- Описание правил классификации фигур (3–8 углов)

Математик / физик

- Разработка алгоритма проверки пересечений отрезков
- Поиск замкнутых контуров в графе линий
- Определение минимального контура, классификация по числу сторон

Арт

- Создание мудборда (тёмный low-poly стиль, палитра)
- Эскизы паука (компактный силуэт)
- Временный спрайт нити и тестовый фон рабочего поля



Неделя 2 (6–12 апреля) — Базовая игра: фигуры, очки, цели

Геймплей-программист / тимлид

- Прыжок по дуге (визуальная парабола), ограничение дальности
- Интеграция алгоритмов математика в игру (пересечения → фигуры)

Системный программист

- UI целей уровня с прогрессом
- Экран результата, меню паузы и рестарт
- Логика переходов между уровнями и блокировка контента

Геймдизайнер

- Баланс первых 3 уровней (число ходов, масштаб поля)
- Правила комбо (быстрые последовательные фигуры)
- Дизайн ещё 5 уровней под будущие погодные механики

Математик / физик

- Учёт краевых случаев: несколько линий в одной точке, самопересечения
- Модель подсчёта очков при множественном формировании фигур за ход
- Заготовка формул для погодных эффектов (вероятность обрыва нити, сила ветра)

Арт

- Анимации паука
 - Визуал нити
 - Первая версия игрового поля в изометрии
-



Неделя 3 (13–19 апреля) — Погодные эффекты

Геймплей-программист / тимлид

- Внедрение всех 5 погод: структура активного эффекта и его применение до/после прыжка
- Дождь (случайный разрыв нити), ветер (смещение посадки), заморозки (снижение дальности)
- Туман (скрыть превью траектории), песчаная буря (хрупкость нитей при пересечении)

Системный программист

- UI-эффекты: затемнение туманом, визуальное снижение радиуса в заморозки
- Обновление прогресса целей при разрушении фигур погодой

Геймдизайнер

- Точные числовые параметры: сила ветра, шанс разрыва, коэффициент дальности
- Проверка, что уровень проходим при действующей погоде (баланс)

Математик / физик

- Модель ветра: вектор смещения, учёт границ поля
- Расчёт вероятности обрыва нити в зависимости от длины/положения

Арт

- Визуальные эффекты погоды: частицы дождя, порывы ветра, иней, туман, песок



Неделя 4 (20–26 апреля) — Контент, визуал, звук, софт-запуск

Геймплей-программист / тимлид

- Оптимизация алгоритмов фигур
- Исправление критических багов геометрии и физики

Системный программист

- Доделать камеру и сцену

Геймдизайнер

- Финальный баланс: достаточно ли ходов на каждом уровне

Математик / физик

- Отладка точности пересечений при большом количестве линий (производительность)
- Участие в тестировании сложных конфигураций фигур (8-угольники на краю карты)
- Документирование всех формул для передачи в разработку

Арт

- Финальная low-poly модель паука, все текстуры и спрайты фигур
- Интерфейс в едином стиле (шрифты, кнопки, иконки целей)
- Сведение звуков, подготовка финального аудиомикса (действия + погода + интерфейс)