| **Код операции** | **Наименование операции** | **Предшествующие операции** | **t** |
| --- | --- | --- | --- |
| I. ПРЕДПРОЕКТНАЯ ПОДГОТОВКА |  |  |  |
| Z1 | Анализ рынка и конкурентов | - | 10 |
| Z2 | Определение концепции игры | Z1 | 15 |
| Z3 | Составление технического задания | Z2 | 10 |
| II. РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА |  |  |  |
| Z4 | Создание концепт-артов | Z3, Z20 | 20 |
| Z5 | Проектирование уровней | Z3, Z20 | 25 |
| Z6 | Дизайн интерфейса | Z3, Z20 | 15 |
| III. ПРОГРАММИРОВАНИЕ |  |  |  |
| Z7 | Разработка игрового движка | Z3, Z20 | 30 |
| Z8 | Реализация геймплейных механик | Z7 | 25 |
| Z9 | Интеграция графики и анимаций | Z4, Z7 | 20 |
| IV. ТЕСТИРОВАНИЕ |  |  |  |
| Z10 | Альфа-тестирование | Z8, Z9 | 15 |
| Z11 | Бета-тестирование | Z10 | 20 |
| Z12 | Исправление багов | Z11 | 10 |
| V. РЕЛИЗ |  |  |  |
| Z13 | Подготовка к релизу | Z12, Z19 | 5 |
| Z14 | Завершение работ | Z13 | 5 |
| VI. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ |  |  |  |
| Z15 | Настройка серверов для мультиплеера | Z3 | 10 |
| Z16 | Создание трейлера | Z4 | 10 |
| Z17 | Маркетинговая кампания | Z10, Z16 | 15 |
| Z18 | Подготовка инфраструктуры | Z1 | 5 |
| Z19 | Финалка сборка | Z15, Z17 | 5 |
| Z20 | Выбор игрового движка | Z1 | 5 |