Текущий пайплайн Defend Zi

## Играбельный прототип «Gray Box»

1. Добавление препятствий разного размера.
   1. Квадрат.
   2. Прямоугольник.
2. Добавление движения для препятствий
   1. Статика + поворот. (любой).
   2. Вращение. Центр оси может быть смещен у прямоугольника. (любой)
   3. Движение по прямой + поворот. (любой)
   4. Кальмарообразное движение: начало движения с ускорения, плавное замедление до полной остановки. Пауза. Повтор цикла движения с самого начала.   
      Направление движения и поворот любое. Перемещение при повороте для большего эффекта стоит сделать на пересечении границ экрана. (Квадрат).
3. Обновление генератора уровня до полноценного.
4. Встраивание Game Data Asset. Сохранения.

Прототипирование UI

1. Наброски UI. Проработка экранов.
2. Карта экранов.
3. Реализация без графики.

## Графика

1. Проработка визуальной части игры.
   1. Привлечение 3х лиц?
2. Создание временных моделей всех необходимых объектов с учётом игровых стандартов.
3. Добавление анимации движения для препятствий.
   1. Пульсация (куб).
   2. Больше анимации?
4. Повторная настройка игрового функционала и полировка физической оболочки игрового мира (Как правило, после внесения художественной части в игру, много чего «слетает» и требует настройки).

## Звук

1. Проработка звуковой части игры.
   1. Привлечение 3х лиц?
2. Внесение звука в игру.

Тестирование.

1. Тестировании игры на предмет багов/недоработок/играбельности.

Финальная сборка

1. Замена временных ассетов (прототипов, моделей) на полноценные.
   1. Игровые
   2. UI
2. Окончательная настройка игрового функционала.
3. Внесении монетизации в игру (реклама).

## Бета релиз

1. Бета релиз игры.
2. Итерации тестирования и устранения недостатков.

## Релиз и пост релиз игры

1. Релиз игры.
2. Поддержка аудитории, внесение обновлений для поддержки интереса аудитории.