-Детальное описание каждой механики

-Что конкретно в модуле характеристик

Модуль характеристик отвечает за противодействие характеристик и за получение урона

отвечает за опыт и уровни

В нем все формулы, все рассчитывает

У оружия нет модулей – все внутри, т.к. оно одно

За 1 уровень – 1 очко умений

-Динамические прицелы (откуда брать и какие)

-Отображение виджетом чисел с количеством нанесенного урона (как в дестени 2) : анимация 3д UMG виджета или просто движение виджета в пространстве? шрифты? крит урон отличается цветом и размером

-как работать с физикой через C++?

-эксперименты с анимацией и физикой (реакция на попадания)

-перенести модель из Warden

-План уровня

-Дизайн уровня

-Дизайн интерфейса

-Ассеты для уровня (Paragon, Cave ?)

-Дерево умений

2 ветки, просто дают характеристики

просто на BP

-Где отображать характеристики?

Интерфейсное окно с инфой о персонаже, тоже на BP

-Новые звуки для винтовки и попаданий

-Новые патиклы для выстрела и различных типов Surface

-Анимации для игрока + ABP (есть в ShooterGame)

-Механика отталкивания зомби перед собой

-Спринт (со сменой прицела как в дестени?)

-Взаимодействие с окружением (например открыть дверь и тд)

-Опасности окружения (вроде поднимается ядовитый туман и тд)

-Панорамные виды

-Обработка CSV таблиц опыта в C++ (нужно ли?)