**1. Разработка основных механик:**

**1.1. Управление персонажем:**

* Создать систему управления WASD для передвижения.
* Реализовать прицел, управляемый курсором мыши.

**1.2. Прогрессия персонажа:**

* Создать систему опыта и уровней.
* Разработать систему прокачки основных и пассивных умений.
* Имплементировать механику вызова персонажей с разным вооружением.

**1.3. Структура уровней:**

* Создать замкнутые пространства уровней.
* Задать волны противников и условия открытия новых уровней.

**2. Работа с персонажами:**

**2.1. Дизайн персонажей:**

* Создать 3D-модели для каждого из 9 персонажей.
* Задать характеристики, такие как скорость, здоровье, броня.

**2.2. Анимации:**

* Разработать анимации для различных движений персонажей.

**3. Работа с оружием:**

**3.1. Дизайн оружия:**

* Разработать 3 типа оружия: огнестрельное, взрывное, холодное.
* Реализовать различные виды огнестрельного оружия с уникальными характеристиками.

**3.2. Анимации и звук:**

* Создать анимации выстрелов и атак для каждого типа оружия.
* Добавить звуковые эффекты для оружия.

**4. Работа с врагами:**

**4.1. ИИ врагов:**

* Разработать систему движения ИИ врагов по кратчайшему пути до игрока.
* Реализовать различные типы атак для обычных врагов и боссов.

**4.2. Система спауна:**

* Создать спауны для врагов с учетом типов атак.
* Добавить спауны для боссов после определенного времени.

**5. Работа с интерфейсом:**

**5.1. Интерфейс пользователя:**

* Разработать UI для отображения здоровья, брони, валюты.
* Создать меню паузы с возможностью продолжения, перезапуска уровня и выхода в главное меню.

**5.2. Меню главного экрана:**

* Реализовать меню с кнопками для выбора персонажа, оружия, уровня, настроек, FAQ и выхода.

**6. Оптимизация проекта:**

**6.1. Производительность:**

* Оптимизировать код и ресурсы для обеспечения плавного геймплея.
* Провести тестирование производительности на разных конфигурациях компьютеров.

**7. Работа с визуальной частью:**

**7.1. Визуальный стиль:**

* Реализовать кубическую Voxel стилистику в сочетании с Military сеттингом.

**7.2. Арт-дизайн:**

* Создать дизайн уровней, персонажей, оружия и врагов в выбранной стилистике.

**8. Тестирование:**

**8.1. Тестирование геймплея:**

* Провести тестирование всех механик и систем на стабильность и баланс.

**8.2. Багфиксинг:**

* Исправить выявленные ошибки и баги в процессе тестирования.