**План:**

Чисто HTML работа:

1. Меню игры.

0.1. Пауза в игре.  
0.2. Выход/Вход в игру + «продолжить».

Основная «База»:

1. Создание игрового цикла.  
2. Создание круглого\прямоугольно героя.  
3. Передвижение WASD.  
4. Столкновения.06.10 - Артём

5. Препятствия (массив).  
6. Противники (массив). 08.10 - Артём  
7.0. Прыжки, приседания, действия персонажа, атака персонажа \*анимация героя при смене направления движения\* 10.10 - Артём

7.1 Передвижение врагов, атака врагов, последствия нанесения им урона. \*анимация мобов \*

(Пункты 7.0 и 7.1 – чисто визуально! )(Например, нажимаем «Е» и он высовывает руку вперед и типа взаимодействует или бьем по мобу и он краснеет на секунду получая урон). – Серёжа+Артём

Основы «действия+последствия»:  
8. Столкновения противника с героем + последствия. 12.10 - Артём  
9. Ближний бой + особенности (Крит, ДД),(Мышь/Клавиши). – 12.10 - Серёжа  
10. Выстрелы (Мышь/Клавиши). \*анимация выстрела\удара\*  14.10 - Серёжа  
11. Столкновения противника со "стрелой" + последствия. 15.10 – Серёжа   
12. Здоровье героя и противника, броня, урон, смерть. 16.10 - Серёжа  
13.0. Создание НПС. 14.10 - Артём

13.1. Жители НПС подробно (торгаш\кузнец\учитель\лотерейщик). 16.10 - Артём  
14. Общение с NPC, окно взаимодействия/текст. 18.10 – Серёжа+Артём

Взаимодействие с миром (не базовое):

15. Инвентарь, вещи, \* КРАФТ! \* (опционно крафт, мне бы хотелось, и если ты не хочешь этим заниматься, то я этим займусь, это будет в самом конце после создания торговли).  
16. Создание сундуков с вещами на карте (пока-что на карте) и просто вещей на карте (на земле) их подбирание и помещение в инвентарь.  
17. Получение вещей от NPC при общении, торговля.  
18. Дроп вещей с мобов/жителей/врагов.

Дополнительные плюшки и возможности ГГ:  
19. Броня, разные оружия, и прочая периферия ГГ (только сейчас так как это уже не основной функционал)  
20. Скиллы персонажа.  
21. Текстуры героя\мобов\НПС, текстуры предметов, текстуры предметов\экипировки.

22. Звуки в игре (выстрелы\атака\смерть\передвижение и др.).

Мир (Генерация, взаимодействие):

23. Алгоритм генерации местности/Домов/Пещер (Данжей).

24. Рисовка гл. города\поселения.

25. Дома/подземелья/локации, порталы в подземелья (Допустим можно будет войти в каждый дом, а там уже будут рандомно генерится разные NPC).

26. Создание подземелий (3 минимум).

27. Уровни сложности подземелий.

Сюжет:

28. Чуток сюжета "допустим с каждого босса каждой сложности будет дропаться камень, и при сборе всех будет открыта битва с главным боссом игры".

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\*реализация классов\* - ???

Идея хорошая, так как всё на классах в играх и базируется, НО я хз как это всё сделать XD  
Всё, я в gta)  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_