Начальный этап:

Игрок: перемещение, стрельба, гранаты

NPС враг: перемещение, атака (простая), смерть

Камера: движение за игроком

Система взаимодействия с интерактивными объектами (дверь, кнопка света, записка)

Этап 2

Уровень (пнг прилагается)

ИИ:

Зона агра

Урон игроку

Хождение туда-сюда при отсутствии агра

Возвращение в исходную область

На потом:

Поле зрения (как в Among Us)

Навечно:

Дебаг архитектуры

Механики:

Ловушки

слизь (замедляет)

аналог паутины

непрочные трубы

и т.д.

разные виды вооружения

р