**Графическая часть:**

1. Создание террейна;
2. Настройка LOD террейна;
3. Настройка Occlusion culling террейна;
4. Создание текстур террейна:

* Песок;
* Земля;
* Трава;

1. Создание скал;
2. Создание пещер;
3. Создание реки\водопада;
4. Настройка LOD пещер\скал;
5. Настройка Occlusion culling пещер\скал;
6. Создание декораций (настройка LOD):

* Деревья:
* С фруктами;
* Без фруктов;
* Камни:
* Не юзабельные;
* Юзабельные:
* Обычный;
* Острый (нож, наконечник копья);
* Кусты;
* Трава;
* Ягоды;
* Подводные декорации;

1. Заполнение нескольких секторов объектами;
2. Проверка быстродействия;
3. Заполнение всего уровня;
4. Создание юзабельных предметов:

* Оружие
* Топор
* Нож (он же острый камень)
* Лук\стрела
* Копье
* Удочка

1. Анимации предметов:

* Анимация удара топором;
* Анимация удара ножом
* Анимация стрельбы из лука;
* Анимация удара копьем;
* Анимация метание копья;
* Анимация заброса\подсекания удочки;
* Анимация удара палкой;
* Анимация метание палки;

1. Создание ловушек;

* Ловушка для рыбы;
* Силки;
* Давящая ловушка;
* Пронзающая ловушка;

1. Анимация ловушек:

* Анимация силки;
* Анимация давящей ловушки;
* Анимация пронзающей ловушки;

1. **Создание животных (модель, анимация, интеллект, места спавна);**
2. Настройка дня и ночи;
3. Настройка погодных условий;
4. Заставка ролик;
5. Дизайн GUI элементов;

* Индикаторы;
* Инвентарь;
* Кнопки действия;
* Всплывающие кнопки предметов;

1. Система подсказок.

**Функционал:**

1. Реализация инвентаря;
2. Подбор предметов:

* Опавшие фрукты;
* Ягоды;
* Палки;
* Камни;

1. Сбор воды: необходима емкость и река\ручей;
2. Сбор ресурсов:

* Веревка (со специальных деревьев)
* Палки (с кустов)
* Древесина (рубка деревьев топором)

1. Система крафта:

* Топор=(палка + острый средний камень + веревка);
* Копье= (палка + маленький острый камень + веревка);
* Лук=(палка + веревка х2 ) (нож должен быть в наличии);
* Стрела= (палка) (нож должен быть в наличии);
* Ловушка для рыбы= (палка х20 + веревка х5);
* Силки= (веревка х5) (нож должен быть в наличии);
* Давящая ловушка= (камень крупный + палка х3 + приманка + веревка х2);
* Пронзающая ловушка= (палка х10 + веревка х5) (нож должен быть в наличии);
* Маленькая хижина – вместимость 10 вещей= (древесина х10 + веревка х5);
* Средняя хижина – вместимость 20 вещей= (древесина х20 + веревка х10);
* Крупная хижина – вместимость 35 вещей= (древесина х30 + веревка х20);

1. Система приготовления пищи:

* Встрытие кокоса= топором– получается мякоть + емкость для воды + сок, камнем – получается мякоть;
* Для всткрытия фруктов с толстой кожурой необходим нож;
* Для приготовления мяса\рыбы необходим костер + нож.

1. Реализация костра;
2. Реализация системы жизни:

* Уменьшение индикатора пищи;
* Снижение индикатора воды;
* Усталость (к концу дня снижается, необходим сон);

*При достижении нуля этих индикаторов медленно снижается хп*

* Индикатор хп;
* Индикатор кислорода;
* Энергия (при беге);

1. Реализация сна;
2. Настройка грузоподъемности (каждый предмет имеет вес + размер инвентаря ограничен);
3. Система боя
4. Реализация срабатывания ловушек
5. Полная реализация меню
6. Реализация Сохранений
7. Подсчет дней выживания (вывод номер дня в его конце)
8. **Интеллект и места спавна животных, нападение диких животных**
9. Система подсказок.