ВСЕ ЧТО СДЕЛАНО ДО ЭТОГО СЮЖЕТА НЕ РАСПИСАНО!

1. Доработка играбельности

1)

- сделать стены и проходы

-сделать 16 паттернов стен с проходами

-сделать спец. комнаты и их 16 паттернов тоже

2) сделать генерацию уровней

- помолиться

-сделать вставки из спец. комнат в генерации

3) проверка вышеописанного

4) сделать врагов

-нарисовать и добавить

-сделать ихнюю генерацию

-анимировать

-заскриптовать на атаку и ИИ

5) сделать UI

-нарисовать

-прикрепить к персонажу

6) сделать статистику его функционал

-Сила

-ХП

-скорость

(в будущем добавить больше)

7) заскриптовать UI к характеристике и его последующем изменении

8)в комнате сундука добавить предметы и сам сундук

-весь сундук в целом (анимации и активация)  
-предметы (5-6 штук, в основном изменение статов)  
- анимация подбирания

9) из паттерна комнаты босса сделать его самого

-нарисовать

-ИИ к нему

-вариации атаки

-полоска ХП босса

-сделать анимации

10) сделать выходную комнату, которая ведет на след. уровень.

11) протестировать все созданное

12) оптимизировать (если знаю как)

Играбельность готова!

Примерный план на потом (после дедлайна, заняться разработкой для выкладывания)

Доделать еще 4 уровня

Сделать какие-нибудь секреты

Сделать 20+ предметов

Сделать 2+ персонажей

Сделать примерно 25 врагов

Сделать финал

Переработать что то старое (главное меню, выбор персонажа к примеру)

Выложить в steam, itch io

Попробовать заработать копейку