Цель создать 2D rogue-like инди игру.

Аспект rogue-like. Каждый новый заход — это новая история вашего персонажа с самого нуля имея лишь небольшую связь с предыдущим игровым опытом в данной игре. Что позволяет игре иметь колоссальную реиграбельность. Все ваши действия из прошлого не имеют последствий в будущем, если в прошлом заходе у вас все было плохо; не было хорошего оружия или доспехов, то в новом заходе все может быть иначе.

В данной игре будет задействована технология PCG – процедурная генерация игрового контента по мере прохождения уровней игроком, что позволяет данной игре иметь большую реиграбельность. А в совокупности с rogue-like жанром это превращается в что-то большое чем просто игра, которую можно пройти и забыть. В эту игру вы сможете возвращаться вновь и вновь не боясь, что вы и так знаете весь сюжет и вам будет не интересно.

Аспект RPG. Вы сможете развивать своего персонажа по мере прохождения. За каждый заход мы будете получать небольшое количество валюты, которую можно потратить на улучшение вашего персонажа, что позволит удержать в игре людей, которые плохо играют в данную игру и неспособны пройти куда-то дальше чем первые пять комнат. Элемент RPG будет связывать тон