

Rogue like: castle

Сюжет: Вы узнали, что получили в наследство старый, заброшенный последние лет 80, замок. Вы попадаете в замок и узнаете, что он не такой уж и заброшенный, каким кажется. Для начала в нем обитает собственный домовый, который совсем уж не рад вас видеть и будет ставить вам ловушки, но если вы с ним подружитесь, то он окажется ценным союзником в борьбе с другими мифическими существами, которые хотят завладеть замком и его секретами.

Замок: трехэтажный замок с очень непростой архитектурой, потайными ходами и комнатами (которые не просто открыть/попасть). Для связей этажей используются лифты и лестницы.

Друзья: например, Нафая. В зависимости от стадии ваших с ним отношений, может либо ставить вам ловушки(наносить урон), либо делится знаниями (заклинаниями против врагов)

Враги: гоблины, снежные духи, ... Наносят урон, ставят ловушки.

Вы: с помощью атрибутов, которые можно взять с собой, можете бороться с врагами и/или обезвреживать ловушки. Можете общаться с друзьями и получать от них знания, можете искать и брать предметы для достижения каких-либо целей. Можете использовать предметы интерьера (открывать двери, шкафы, двигать ящики, что-то еще).

Предметы интерьера: двери, шкафы, печи, сундуки и прочее что может закрывать потайные ходы или помогать доставать или создавать какое-то оружие.

Тулы: оружие, ключи, ...

Знания: это нематериальные атрибуты, например заклинания. В отличие от тулов их нельзя подобрать или найти, а можно узнать от других персонажей.

Ловушки: Враги ставят их для Вас. Срабатывают и наносят урон. Могут быть обезврежены какой-либо тулой.

Используются идеи паттернов Строитель, Команда, Состояние. Таймер отмеряет такты игры, на каждом такте ожидается получение команд, которые иницииируют изменение состояний игровых объектов.