Вопросы на первом этапе разработки

1. Сохранение и Загрузка карт/областей игры
2. Способ сохранения (джсон/тхт), энтиты+тайлы или отдельно
3. Вид карт и областей, эффективность рум
4. Открытость и линейность внутриигрового мира
5. Определенность дизайна главного персонажа игры
6. Предыстория персонажа и возможность выбора расы/класса (см. Драгон Ейдж Ориджинс)

1 Костри зі збереженням/рефрешем всіх мобів на локаціях, окремо зберігаються босси і мінібосси після вбивства, окремо зберігаються сюжетні події/квести після виконання  
2 окремі файли на тайли і на ентітів

5-6 ГГ: едітор, мовчун, без рольової системи (можливість скинути стати), на початку вибрати пресет (воїн, маг ітд і кастом)  
6 при створенні персонажа раса прямо впливає на стати. Поки не прописуємо  
Допольнительно: логіка елементів в бойовій системі