Подумать над целью игры

На подумать:

* Фиксированная генерация или рандомизация?
* Двигаться линейно или с возвратом на предыдущие уровни
* Виды персонажа -> разные характеристики
* Как сделать камеру
* Повторить дьябло (в какой-то мере)
* Сохранение игры, каким образом сохранять прогресс
* Сюжет

Завершение игры (death screen)

1. Жив ли игрок
2. Выполнены ли все цели (победа над финальным боссом и т.п.)

Предметы: оружие, броня, шлем, что-то вроде амулета -> лут, получение вещей

Инвентарь – кукла и сумка -> структура предметов (какие есть, как с ними взаимодействует игрок)

Сделать камеру -> увеличить размер карты

Отображение здоровья/опыта на экране с игрой

Сохранение игры

Сохранение/загрузка – интерфейсы

Переход на уровень выше/ниже

Боссы

Баффы/дебаффы

Анимация (визуализация атаки (как))