这是一个RPG的游戏，其设计模式与传统的FC游戏中的记录卡游戏相似，均是借由几个主角，在原本比较羸弱的实力基础下，通过打怪升级已经装备道具的更新，同时随着剧情的发展，增加伙伴，学习技能，提升实力，最后凭借强大的实力与最终的BOSS一决胜负。本游戏也是遵循了这个套路，从计划书的截图上来看，本游戏的游戏界面也与经典的FC游戏如出一辙，同时还考虑到了游戏的音乐音效问题和其他的很多元素，使游戏更加多元化，也是游戏内容更加丰富多彩，是游戏更加丰满，拥有更加好的可玩性，可见小组对于游戏的可玩性设计做的比较全面，借鉴了现今游戏的很多特点，基本上做到了很好的移植和重用。

在游戏剧情方面，本游戏的剧情套用了经典的勇者斗魔王的故事背景，主要的剧情流程被划分为穿越、初遇精灵、学习、战斗、成功、结局六大板块，讲述了一对穿越到异世界的恋人遇到了在异世界生活的精灵一族，从精灵一族口中得知唯一可以让自己回到自己世界的通道被这个世界中侵占善良的精灵土地的大魔王控制了，于是为了能够回到自己的世界，也为了帮助精灵们重返家园，这对恋人答应了精灵一起去对付大魔王，经过了一番努力的学习战斗，大伙儿战胜了一个又一个的对手，主角们的实力也有了长足的提高，终于迎来了最终的决战，在决战中，大家通过艰难的战斗，最终取得了胜利，精灵们重夺了家园，而主角们也在精灵的帮助下回到了自己的世界。整个故事无不透出相当浓重的冒险气息，虽然剧情有些简单，缺乏那种跌宕起伏的刺激，但是也不失为十分经典的故事流程了。对于故事的背景，既然出现了精灵、魔王这种略微偏西化的角色出现，同时，对这些角色的取名也明显的多用了西式的命名方式，而在游戏中却又出现了青鸟、穷奇、混沌、梼杌等等在中国神话中频繁出现的仙兽魔兽，使得整个故事的背景有些不伦不类的嫌疑，使游戏的世界格局显得有些模糊了，使玩家不好拿捏。另外，游戏的剧情缺乏支线，而一味的进行主线任务，而无支线剧情在旁起到渲染推动作用的话，游戏也会略显单薄，添加必要的支线剧情，不仅可以推动剧情的发展并完善世界格局，也可以使游戏和剧情更加丰满，大大的提高游戏的可玩性。当然，本游戏引进了现今十分流行的穿越感念，确实是别出心裁，给游戏增加了不少噱头。

在战斗场景方面，本游戏同样套用了经典的回合战斗RPG游戏的战斗方式，同时以文字的方式提供了玩家操作的选择，对于每个出场战斗的角色，玩家可以选择物理攻击、释放魔法、使用物品以及逃跑四个功能，操作简单，容易上手。而对于如何活用道具和魔法，从而更加轻松的获得战斗的胜利，则是留给玩家的考验了，丰富的魔法以及物品道具选择，使得玩家可以选择不同的战斗方式，实行不同的战斗策略，或速战、或打消耗战、甚至在特定情况下选择逃跑，这些都使得战斗更加多变，不同的选择就会早就不同的局面，增加了玩家对于游戏的理解的要求，这种战斗也成为了本游戏中可玩性的最大体现，乃是游戏的重中之重。不过在本次的游戏设计中，显然对于战斗场景的设计还不够深入，许多必须要解决的问题都没有提到，比如战斗的顺序、出场人物的选择、遭遇怪物的条件等等，这些都是作为设计战斗场景所不可或缺的，在很大程度上影响了战斗的最终走向。战斗画面的设计同样也是十分重要的，战斗场景作为此类RPG游戏最重要的一部分，其战斗效果在很大程度上影响着整个游戏的质量，好的战斗画面可以大大的提升游戏的可玩性，而如果战斗画面设计不好的话，则会减低玩家的兴趣，无法达到引人入胜的效果。还有，本游戏的战斗虽然有了各种魔法和道具的支撑，也显得相当的绚丽多彩了，但是相对于现在玩家的胃口还是稍有不及的。应该学习已有的游戏，增加其他的一些诸如五行生克、属性加成、天气情况等等各种能够左右战斗结局的元素，这样的战斗才有更有挑战性，也使得原本略显单调的战斗能够多出了许多的变化，提高玩家兴致。

对于游戏数据的设计，对于这样一款RPG游戏来说也是至关重要的，游戏中人物、技能、装备、道具的设计，都将决定游戏的成败。特别是像一些人物成长、属性加成、伤害计算有关的数据，更是与游戏的难易程度息息相关，容不得半点马虎。如果这些数据的设置稍微出现一点偏差，虽然还不到差之毫厘，谬以千里的地步，但是却极容易造成游戏的失衡，要么玩家角色战斗力过于突出，对付怪物易如反掌，这样战斗就失去了原有的趣味性，而游戏也必然将失去其吸引玩家的砝码。要么玩家的成长过于困难，在战斗中玩家举步维艰，在战斗中每每落于下风，如履薄冰依然无法取得战斗的胜利，这样的话游戏的困难度则太高，依然会渐渐失去玩家的亲睐。所以对于这些至关重要的游戏数据的设计必须慎之又慎，并且需要经过反复的测试方能做到恰如其分。

当然，游戏的画面、人物的形象、装备的造型等等也都将对游戏的可玩性造成相当重要的影响，在这些方面也同样需要下足功夫，力求将游戏的界面做的惟妙惟肖，能够深深的打动玩家，这样才能使游戏更加的成功和受欢迎。