ジャンル：アクションＲＰＧ

セールスポイント：自由性

アイディア・発想：

1. 何をするために遊ぶじゃなくて、何かができる、それを使って遊ぶようにする
2. 世界はいくつの属性で構成している、その中に花などの素材を集めて、液体な魔法を調合します。調合されたものをアイテムパックに保存します（数の制限があります）、もしくは粉末に処理します。（制限がより大きいパックに保存できる）
3. プレーヤーの武器は二種類があります。試験管付き武器と普通の武器に別けるが、普通の武器を改造して試験管を使えるようになることができます。
4. 戦闘：試験管に保存している「力」を武器に載せて、その武器の攻撃が強くなるし、呪文と併せて魔法を使うことができます。
5. 粉末状態のものは呪文と併せて魔法を使えますが、探すために時間をかかるし、武器に載せることができません。
6. アイテム制作：ルールに従ってアイテムを作ることができます。たとえば容器類だと物を収納できるものを作れば容器に成れます。
7. 世界観：服装と建物は中世のヨーロッパです。キャラクターの服装は着替えるようにしたいです。
8. 服装：外見とコアに分かれるが、外見だと軽、中、重の分類があって、材料によってコアの性能も違うようになります
9. オーペンワールド、いつでも保存できる、死んだら家に戻る。
10. 町を動きしたい：インターネットを利用したい、 毎月にキャラクターの任務を追加します、町もどんどん大きくなります？（まだ検証していません：毎回更新したら、町の外から人）

デザイン：

1. プレーヤー属性：

基底属性：力、知識、体力、魅力

経験部分：戦闘、調合、物作り、建築、会話

戦闘関連：ＨＰ、体力、防御力

1. 属性：

水、金、木、火、土

相生の属性を組合ったら(A+B)

相互の属性を組合ったら(A+B)\*0.25

それ以外は(A+B)\*0.75

　効果タイプ：

　瞬間ダメージ、継続ダメージ、瞬間回復、継続回復

　攻撃タイプ：

　物理・魔法

　物理ダメージは武器に基づいて実現したため、武器の形に関連しています。

　魔法はプレーヤーから発射して、様々な形で最大距離まで移動するものです。

　形は光線、放射線、円環、四角形

　魔法は発生速度、移動速度、継続時間、最大射程、

　状態は霧などがあります。

霧は発生速度が速いで、普通の魔法より残る時間が長いです。しかし最大射程が近いし、移動速度も遅い。

　（今は普通と霧しかない）

試験管：はじめは４個、最後は最大１２個を持つことができます。