Концепт игры

Жанр игры: RPG (role-play game)

Каждый участник команды создаст свою локацию в стилистике времен года. Персонаж игры, созданный общими усилиями команды, будет последовательно проходить локации, исследовать мир игры для усиления снаряжения и победы над враждебными NPC (Неигровой персонаж (от англ. Non-Player Character) — персонаж в ролевых(RPG) играх, которым управляет не игрок, а компьютер или мастер).

В игре будут присутствовать механики:

* Дерево талантов (получение новых навыков и повышение характеристик персонажа)
* Система уровней персонажа (чем выше уровень, тем сильнее персонаж)
* Система снаряжения (броня, оружие персонажа)
* Система инвентаря (хранение предметов)
* Система боя (бой на мечах, уклонение; поведение враждебных существ)
* Система «лута» (выпадение предметов после убийства враждебных к игроку существ; нахождение полезных игроку предметов (для усиления) в локациях игры)
* Система показателей (здоровье игрока, выносливость (будет расходоваться при быстром беге, уклонении, прыжках))
* Система заданий (для продвижения игрока по локациям)
* Система сохранений