**Game vision document GGJ 1.2016**

Pelaaja taistelee vihollislaumoja vastaan yhdistelemällä elementaalisia kykyjä vihollisia vastaan.

**Features**

* Action RPG-tyylinen pelityyli jossa pelihahmo seuraa hiiren ohjeita ja käyttää kykyjä vihollisia vastaan.
* Pelaajan on tarkoitus suojella rituaaliympyrää vihollisten häirinnältä. Rituaaliympyrää ympäröi kolme pienempää ympyrää jotka suojelevat rituaalia. Kun vihollinen osuu ympyrään, muuttuu vihollinen sieluksi ja ympyrä ottaa vahinkoa. Kun kaikki ympyrät tuhoutuvat, pelaaja häviää.
* Pelaaja voi parantaa ympyröitä seisomalla niissä.

**Ympäristö**

* Metsän reunustama ruohokenttä.
* Visuaalinen ilme on synkkä ja myrskyisä. Valaistus pyrkii tukemaan tyyliä.
* Pelaajan käyttämät taidot käyttävät hyväkseen paljon visuaalisia efektejä ja on tarkoitus luoda hienon näköisiksi.

**Taidot**

* Jää: maasta tulee jääpiikkejä (AOE)
* Tuli: liekinheitin (Melee)
* Puu: maasta tulee juuria jotka hidastavat vihollisia (pelaajan ympärillä)
* (Sähkö: Ukkosisku (Ranged))