**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.
* Kykyjä voi käyttää yhdessä kombojen luomiseksi. Esimerkiksi pelaaja voi jäädyttää vihollisia ja räjäyttää näitä ukkosella.
* Pelissä pelaaja yhdistää melee, ranged tai AOE-kykyihin elementtejä luodakseen uusia kykyjä.
* Pelaajan tapettua tarpeeksi vihollisia, pelin päävihollinen spawnaa.
* Viholliset ovat teemaan sopivia ja käyttävät lähtökohtaisesti vain lähitaistelua.
* Kun pelaaja ottaa liikaa vahinkoa. Näyttö himmenee hetkeksi ja peli jatkuu muutaman sekunnin kuluttua. Lähellä olevat viholliset kuolevat.

**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)
* Sähkö: Ukkosisku (Ranged)