1. Общие положения.
   1. Жанр и целевые платформы.

-Жанр игры: Пошаговая стратегия, ролевая игра.

-Вид игры: 2D, вид сверху.

-Режим игры: однопользовательская игра.

-Платформа: Windows.

1.2. Формат экрана.

Поддерживаемое соотношение сторон 16:9 Full HD: 1920x1080.

1. Сцены игры.

-Глобальная карта.

-Поле боя.

-Замок игрока.

2.1. Глобальная карта.

2.1.1. Механика сцены

1. Нейтральные юниты – вступить в сражение.
2. Герои – персонажи, передвигающиеся по карте с нанятой армий и взаимодействующие с объектами на карте.
3. Объекты добычи ресурсов – захват объектов для увеличения ежедневного прироста ресурсов.
4. Объекты для усиления героя – в зависимости от объекта получение временного или постоянного усиления для героя.
5. Объекты нейтральных существ – в зависимости от объекта возможность найма существ или сражения с ними для получения ресурсов и опыта для героя.
6. Артефакты – подбираемые объекты для ношения, героем которые дают усиления.
7. Замки – возможность захвата вражеских замков для победы над противником. Если у оппонента нет захваченного замка в течение 7 игровых дней он терпит поражение.

2.2. Поле боя

2.2.1. Механика сцены

1. Расположение юнитов – перед началом боя союзные и вражеские юниты располагаются на поле боя в зависимости от порядка расположения в профиле героя.
2. Раунд – бой начинается с 1 раунда. Раунд длится до того момента пока все юниты на поле боя не сходят или не пропустят ход.
3. Пропуск хода – во время своего хода юнит может пропустить ход.
4. Защитная стойка – во время своего хода юнит может пропустить свою очередь хода, повысить защиту и сходить в конце раунда.
5. Заклинания – герой может использовать 1 заклинание за 1 раунд.
6. Атака – юнит во время своего хода может атаковать вражеского юнита.
7. Контратака – когда вражеский юнит атакует юнит может контратаковать врага, но только 1 раз.
8. Победа – побеждает тот оппонент, который уничтожит всех юнитов врага или заставит его сдаться или сбежать.

2.3. Замок игрока

2.3.1. Механика сцены

1. Постройка – игрок может строить в замке различные постройки и их улучшения, но только 1 раз в день.
2. Найм юнитов – игрок может нанимать юнитов за золото и другие ценные ресурсы.
3. Прирост юнитов – каждую неделю в замке появляются новые юниты для найма.