Механика

1. Взаимодействие с миром

Туннельное передвижение, полу открытый мир (свободное передвижение, в границах установленных разработчиком).

Одностороннее взаимодействие с окружающим миром (игрок не может изменять окружающую среду локации, но может использовать её преимущества, например прятаться в траве, прыгать по камням и т.д.)

Взаимодействие с персонажами, разговоры и побочные действия, могут привести развитию сюжета и прокачки персонажа, а также его колоды.

Наличие бонус уровней, тайных комнат, уровней с алтарями славянских богов, дают возможность получения артефактов, даров и т.п.

1. Карточная механика

- в бою могут участвовать от 1 до нескольких противников

- длина партии составляет от 5 до 10 минуточек

- перед боем у игрока стоит выбор одной из колод, собранных на предыдущих уровнях (каждая колода соответствует типу локации и т.п)

- в процессе игры работает система сброса и добора (есть возможность повторить карты из сброса через определённую карту)

- работает система маны и ограниченного количества ходов (на каждый ход определённое количество маны / на весь бой ограниченное количество маны)

- каждая карта имеет вес, комбинацию с другими картами, которые усиливают эффект

- подсказки о слабостях противника через воспоминания героя о прочитанных в книге мифах, в последующем через помощника или компаньона

- после использования определённых карт, может выпасть отсыла, пасхалка, бонус карта

Уровень тёмного леса

* Карты таланта – 2 штуки
* Артефакты – 1 штука
* 4 очка энергии
* 2 начальные колоды для выбора (светлый лес, животные)
* Количество карт в руке 5
* Количество карт в колоде – разнятся, минимум 20 – максимум 36