

La historia del juego va de que, luego de una pelea con el antagonista, a un mago se le rompe su varita en varios pedazos los cuales quedan dispersos en distintas partes. Cómo él está muy débil para emprender el viaje le pide ayuda a el protagonista del juego (un caballero) para que vaya en busca de los trozos de varita.

La raza del mago es del tipo hada, por lo que es pequeño y acompaña al protagonista a lo largo del juego. La presencia del mago dentro del juego es parte de la mecánica jugable.

El protagonista tiene movimientos en 3 dimensiones (salto incluido) y una espada con la cual hace frente a los enemigos que aparezcan. Cuenta con un solo punto de vida y en el momento que reciba un ataque enemigo o colisione con alguno se perderá y se comenzará desde al último punto de control.

El primer escenario será a modo de tutorial, enteramente lineal, con enemigos que no ataquen a la distancia y que serán destruidos con un solo golpe de espada. Al final de este nivel se encontrará el primer trozo de varita que le da la habilidad pasiva al mago de concederle un escudo al protagonista (escudo con un solo punto de vida) que se regenera automáticamente cada cierto tiempo. Una vez superado no se podrá regresar a este escenario.

El segundo escenario contará (en principio) con 3 caminos alternativos, obligatorios, que guardan un trozo de varita al final y cada uno contará con un nuevo ataque para el mago. Una vez superados cada uno de estos escenarios se volverá al escenario N°2.

Una vez juntados los 4 trozos de varita (el del tutorial y los 3 de los caminos seleccionables), desde el escenario 2 se podrá acceder a un eventual jefe final (antes inaccesible), que es el que peleó con el mago al principio de la historia.

Los poderes serían: Escudo (pasivo), Fuego, con damage over time, Hielo, con ralentización y Rayo, con splash damage o area of effect.

Los poderes nuevos adquiridos serán lanzados desde el punto en el que se encuentre el mago hacia el objetivo.

El movimiento del mago estará definido mediante script y volará siempre cerca del caballero. El jugador sólo controla el movimiento del caballero, los ataques del caballero y los ataques del mago.

Podría decirse que el mago y el caballero son el mismo objeto, pero a efectos visuales parecen ser distintos.

Relacionado al diseño de niveles existe una idea semejante a la de los juegos de Megaman, en la que un arma obtenida en un nivel es fuerte en otros, de manera que tener poderes de rayo harán más fácil atravesar el trayecto hasta la varita de fuego, los poderes de fuego harían lo mismo con la de hielo y los poderes de hielo con la de rayo (por decir un ejemplo).

Para el jefe final serán necesarios dominar los 3 poderes activos.

