- Teema: fantasia - Genre: perinteinen 2D tasohyppely RPG ominaisuuksilla - Tarinan alku o Henkilö XY elää kylässä metsän keskellä o XY:llä on tapana haahuilla metsässä o Yhtenä päivänä XY löytää metsästä lumotun esineen ♣ Tämä on pelin ensimmäinen kenttä ♣ Esine voi olla taikasauva, kirja, pieni patsas yms. o XY tuo esineen kylään, jonka jälkeen kylään kohdistuu hyökkäys ♣ Hyökkääjät etsivät kyseistä lumottua esinettä o XY joutuu poistumaan kylästä ♣ Esim. XY voidaan karkottaa kylästä, koska hänen takiaan kylä joutui hyökkäyksen kohteeksi ♣ Tai XY joutuu pakenemaan kylästä hyökkäystä o XY:lle paljastuu, että esinettä voi käyttää aseen lailla ♣ XY kantaa esinettä mukanaan koko pelin ajan ♣ Viholliset yrittävät saada esineen haltuunsa ♣ Esinettä voi pelin edetessä kehittää paremmaksi, jolloin XY saa uusia ominaisuuksia, joiden avulla voi taistella vihollisia vastaan, ratkoa puzzleja yms. ♣ Esineeseen voisi kiinnittää parannuksia joita löytyy pelin kentistä vaikeista paikoista (näitä ei ole pakko hakea, jos pelaaja ei halua) - Tarinan jatkuminen o Täysin avoin vielä tässä kohtaan