Разрабатываемая система: игра.

Жанр: action-adventure.

Игра представляет модель системы, в которой игрок управляет персонажем, выполняет различные задания, при этом противостоит вражеским юнитам.

Все персонажи имеют ряд индивидуальных характеристик: HP, AP(MP), скорость движения, скорость чтения заклинаний, урон, несколько типов защиты.

Враги разбиты на группы, которые отличаются характеристиками, а так же способностями.

Игрок принимает роль мага(волшебника), который для создания умения использует комбинацию нескольких элементов(для простоты 3) из возможных 4(огонь, вода, земля, воздух), возможно расширение при прохождении игры или улучшении персонажа. После выбора элементов генерирует заклинание (генерация занимает определенное время), которое игрок может использовать определенное количество раз(зависит от AP), а так же ограничивается по времени. Использование способностей врагами не зависит от их AP.

Игра представляет набор уровней. Каждая из локаций не имеет ограничения для передвижения персонажа, за исключением специальных местностей.

Цель игры достигнуть финальной точки уровня, выполнив основные задания.





