

Postać (player)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zarządzanie statystykami danej postaci, np. życie, mana, moc, doświadczenie</li> <li>• Możliwość poruszania się po mapie</li> <li>• Możliwość atakowania innych postaci</li> <li>• Możliwość otrzymywania obrażeń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przedmiot (item)</li> </ul>

Przedmiot (item) Broń (weapon), Opancerzenie (armor), Tarcza (shield)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zarządzanie statystykami przedmiotu, np. obrażenia, wartość pancerzu, wytrzymałość, efekty specjalne...</li> </ul>	

Broń (weapon) Przedmiot (item)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zarządzanie statystykami, np. obrażenia, wytrzymałość, przebicie pancerza, szybkość ataku, obrażenia żywiołu (elemental damage)...</li> </ul>	

Opancerzenie (armor) Przedmiot (item)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zarządzanie statystykami, np. punkty opancerzenia, wytrzymałość, odporność na obrażenia żywiołów, efekty specjalne (np. regeneracja HP, granica obrażeń "minimalnych")...</li> </ul>	

Tarcza (shield)		Przedmiot (item)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zarządzanie statystykami, np. punkty opancerzenia, wytrzymałość, odporność na obrażenia żywiołów, efekty specjalne (np. regeneracja HP, granica obrażeń "minimalnych")...</li></ul>		

Czar (spell)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zarządzanie statystykami ataku, tj. obrażeniami, poborem many, czasem rzucania, czasem odnowienia (cooldown)...</li></ul>		

Pojedynek (fight)		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zarządzanie danymi, jak np. typem walki (na broń / na czary), czas tury</li><li>• Obliczanie obrażeń w danej turze</li><li>• /Wybór czaru dla postaci (w zależności od ich poziomu many)</li></ul>		