При запуске игры пользователем появляется главное меню с кнопками: “Начать игру” и “Выход”. Кнопки “Продолжить” и “Загрузить” не предусмотрены.

При нажатии кнопки “Начать игру” игрок оказывается в городе с возможностью передвигаться по нему при помощи карты или при подходе к концу экрана, таким образом переходя на следующую локацию. Таким же образом можно передвигаться по замку. Город в игре предназначен для получении и сдачи заданий от NPC, покупки оружия, артефактов, навыков.

Игрок может выходить за пределы города и отправится на исследование замка кишащего монстрами, с разными способностями, здоровьем, сложностью победы над ними. В этом замке игрок может открывать сундуки и получать новые вещи для прокачки и монет. За убийство монстра игрок получает опыт и некоторое кол-во монет. В игре присутствует система здоровья, опыта, артефактов

Монстры: (Название-Тип-Сила-Здоровье-Защита-Навык)

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .
6. .

Артефакты:(Название-Тип-Стат-На сколько увеличивает)

1. .
2. .
3. .
4. .
5. .
6. .

Оружие:(Название-Тип-Урон-Навык)

1. .
2. .
3. .

Навыки Героя:(Название-Тип-Характеристика)

1. .
2. .
3. .

Сюжет: Главного героя отправляет в замок за абсурдной вещью коллекционер(Редкое-перо-редкой-фиолетовой-птицы-которое-взялось-там-черт-возьмись-откуда) пытается выжить достать вещь-все дела

Замок: При входе на локацию требуется открыть дверь на следующую локацию этого можно достичь либо при получении ключа. Получить ключ можно за убийство конкретного монстра, нахождении в сундуке или когда тот будет подобран. На локации могут присутствовать монстры, ловушки(Шипы, огнеметы, электрические разряды). Чтобы закончить игру пользователю требуется пройти 10 локаций, на которых в общей сумме присутствуют 2 босса.