

1. Specyfikacja zewnętrzna

Program uruchamia się do głównego menu, w którym możemy wybrać pożądaną opcję:



New Game – rozpoczyna nową grę. Postać zaczyna na poziomie pierwszym i zerową ilością złota.

Load Game – wczytuje poprzednią, zapisaną grę. Poziom i ilość złota zależą od zapisanej gry.

Exit – wychodzi z programu.

Po wybraniu opcji „New Game” lub „Load Game” gracz zostaje przeniesiony do miasta które jest głównym „hubem” świata gry. Jest to miejsce gdzie można uzupełnić manę i życie, oraz zakupić dodatkowe uzbrojenie:



Blacksmith – sklep, w którym można kupić nową broń:



Guild – gildia, w której można uzupełnić manę

Tavern – tawerna, w której można uzupełnić życie

To dungeons – przenosi gracza do podziemi, gdzie rozgrywa się właściwa walka postaci i przeciwnika.

Dolna część interfejsu użytkownika to tzw. łączone UI, które ukazuje portret postaci, jej umiejętności, aktualnie posiadaną broń i tarczę, a także posiadane złoto i poziom. Na zielonym pasku widzimy posiadane punkty życia jak i ich graficzną, procentową reprezentację w postaci zielonego paska. Podobnie dla many, mamy reprezentację punktową i procentową w postaci niebieskiego paska.



Interfejs jest przejrzysty i prosty, a takim samym prawem bardzo czytelny.

Po naciśnięciu przycisku „To Dungeons” gracz zostaje przeniesiony do podziemi, gdzie ekran gry zostaje zmieniony:



Na głównym ekranie pojawia się postać gracza i przeciwnika. Życie i mana przeciwnika jest wyświetlona nad nim. Celem gry jest sprowadzenie życia przeciwnika do zera, używając ataku i umiejętności. Stosując różne taktyki gracz powinien wykorzystać umiejętności dostępne dla jego postaci aby zmniejszyć życie przeciwnika do zera.



Każda wykorzystana umiejętność zabiera pewną ilość many (która jest wypisana po najechaniu na przycisk odpowiadający umiejętności), lecz zadaje większe obrażenia niż atak, który jest darmowy.

Po wykorzystaniu umiejętności/ataku/obrony następuje zmiana postaci posiadającej możliwość wykonania ruchu. Dzięki temu walka odbywa się turowo i gracz może planować kolejne posunięcia.



Gra kończy się wraz ze sprowadzeniem ilości życia przeciwnika do zera lub życia postaci gracza do zera.

Po wygranej/przegranej walce postać gracza zostaje przeniesiona do miasta aby mogła uzupełnić manę i życie tudzież kupić nowe uzbrojenie. Jeśli walka została wygrana, postać gracza dostaje dodatkowe złoto jak i poziom, który zwiększa maksymalną ilość życia i many postaci. Przegrana odbiera część tych statystyk.



Jeśli gracz chce zakończyć grę, wystarczy że w mieście wciśnie przycisk Escape, który przeniesie go do głównego menu, a także jego gra zostanie zapisana. Po wyjściu z gry, gracz może ponownie kontynuować przygodę, naciskając przycisk „Load Game” w głównym menu.