Basupplägget på spelet kan ses såhär:

Varje spel-session kan bestå av X antal battles

Varje battle kan bestå av Y antal rounds

Varje spel-session kan avslutas på två sätt:

1: Spelare förlorar en battle

2: Spelare vinner en battle men väljer att inte fortsätta.

När någon av dessa två uppfylls så bör någon form av poäng och/eller logg visas och sedan stängs antingen programmet ner, eller man får börja om från början med att skapa en ny karaktär.

Sen hur själva battle-systemet ser ut skulle kunna beskriva så här:

Battle 1:

Spelare 10 hp Motståndaren 10 hp

Runda 1:

Spelaren slår 5 Motståndaren slår 4

Motståndaren tar X skada och har Y hp kvar

Runda 2:

Spelaren slår 3 Motståndaren slår 6

Spelaren tar X skada och har Z hp kvar

Inför runda 3 har alltså Spelaren Z hp och Motståndaren har Y hp.

Runda 3:

Spelaren slår 5 Motståndaren slår 2

Motståndaren tar X skada och har 0 HP kvar

Spelaren vinner matchen.

Spelaren får två val:

Fortsätt spela -> Ny battle med ny motståndare

Avsluta spelet -> Totala poäng visas och spelet avslutas

Strength kan vara statiskt om man väljer att inte lägga till någon form av leveling eller gear-system. Health räknas ner när man tar skada. När health når 0 så är striden slut.

Huruvida man vill behålla sin health från tidigare battle eller om man vill återställa den till sitt basvärde är upp till er själva. Behåller man det från tidigare battle så kommer spelet sannolikt bara köra max 2 battles.

Angående meningen: Man får alltså poäng baserat på hur många battles man har vunnit och ifall spelet avslutas på grund av att man har förlorat (alltså att ens Health har nått 0) eller om man har valt att avsluta (kört på Retire-alternativet efter en battle)