

Lista celów i potrzeb:

1. (Cel) Przeglądanie wyposażenia postaci
 - (Potrzeba) Możliwość podejrzenia wszystkich obecnie wyposażonych elementów w jednym oknie, z uwzględnieniem każdego miejsca na ekwipunek (bronie, zbroja, pierścienie, strzały oraz przedmioty użytkowe).
 - (Potrzeba) Możliwość podejrzenia sumarycznych statystyk, które gracz otrzymuje dzięki wyposażeniu oraz indywidualnych statystyk, które gracz otrzymuje za dany element wyposażenia.
 - (Potrzeba) Możliwość sprawdzenia, w której ręce gracz ma wyposażoną daną broń, w którym slotcie (w każdej ręce można wyposażyć maksymalnie dwie bronie, które można zmieniać za pomocą skrótu klawiszowego w trakcie gry), a także który slot każdej ręki jest obecnie używany.
 - (Potrzeba) Możliwość podejrzenia procentowej wartości udźwigu dla obecnie wyposażonych przedmiotów, gdyż to wartość procentowa wpływa na typ wykonywanego przewrotu.
2. (Cel) Przeglądanie całego ekwipunku
 - (Potrzeba) Możliwość otworzenia listy wszystkich przedmiotów, które posiada gracz.
 - (Potrzeba) Możliwość filtrowania przedmiotów na typy (przedmioty użytkowe, kluczowe, magia, bronie, zbroja itd), a w przypadku broni - możliwość filtrowania broni ze względu na kategorię (sztylety, proste miecze, młoty, włócznie itd).
 - (Potrzeba) Możliwość podejrzenia opisu każdego przedmiotu, a w przypadku przedmiotów należących do wyposażenia (broń czy zbroja) dodatkowo możliwość przejrzenia statystyk broni.
 - (Potrzeba) Możliwość sortowania przedmiotów w zależności od interesującego nas kryterium (np. alfabetycznie, pod względem wagi czy obrażeń danej broni itd), a w przypadku elementów wyposażenia - zaznaczenie często używanej broni albo elementu zbroi jako przedmiot ulubiony, dzięki czemu będzie on wyświetlany w odpowiednim miejscu.
 - (Potrzeba) Możliwość sprawdzenia czy dany element ekwipunku jest uszkodzony lub sprawny.
3. (Cel) Zmiana elementów wyposażenia
 - (Potrzeba) Możliwość zdjęcia danego elementu wyposażenia,
 - (Potrzeba) Możliwość założenia lub zmiany danego elementu wyposażenia - w tej sytuacji interfejs powinien dostarczać takie informacje jak zmiana statystyk gracza przy wyposażeniu/zmianie wybranego przedmiotu (porównanie wyposażonego oraz rozważanego przedmiotu), w sposób kolorystyczny oraz liczbowy, a także wymagania dla danego elementu ekwipunku i czy zostały one spełnione, a jeśli nie, to jaki to ma wpływ na rozgrywkę.
 - (Potrzeba) Możliwość podejrzenia szczegółowych, opisanych statystyk rozważanego przedmiotu, który chcemy założyć.
4. (Cel) Płynna nawigacja po oknie ekwipunku
 - (Potrzeba) Szybkie przemieszczanie się po ekwipunku, bo wejście do niego nie zatrzymuje gry.
 - (Potrzeba) Zrozumienie przez gracza oznaczeń stosowanych w ekwipunku oraz zasad sterowania.