**Felhasználói történetek**

Kezdőképernyő: a felhasználó(k) innen indíthatja el a játékot a start gombra kattintva.

Játék főképernyője:

* Menüsáv: A menüsávban a menü gomb található, amire, ha rákattint a felhasználó, akkor egy legördülő listát fog találni az alábbi parancsokkal:
  + Új játék
  + Beállítások
  + Korábbi eredmények
  + Kilépés
* Játéktér: Felhasználó itt látja a játék folyamatát. Ez vonatkozik a saját építkezéseire, támadásaira és védekezéseire is. A játéknak akkor van vége, ha az egyik kastély megsemmisül, amit onnan tudhat meg a játékos, hogy az eredti kastélya helyén egy lerombolt épület képe látható majd. Továbbá a játék végét egy felugró ablak jelzi a képernyő közepén, amin egy új játék gomb is található, amivel a felhasználó indíthat új játékot)(jól gondolom hogy ilyen lesz.
* Oldalsó sáv: Itt látja a játékos, hogy éppen mennyi pénze van. Ennek segítségével az alatta lévő háromfajta védekező egységből vehet valamennyit, annak megfelelően, hogy mennyi pénze van (0 alá nem mehet az egyenleg). Minél drágább egy egység annál erősebb. Ha megvett egy egységet, akkor levonódik az egyenlegéből annak az ára, és ezután a játékos valamelyik barrakjából random módon kiválasztva elindul a támadó egység a legrövidebb járható úton (járható -> nincs akadály vagy védekező egység az adott mezőn). Minél ”erősebb” egy támadó egység annál hamarabb lehet azzal/azokkal lerombolni az ellenfél védekező egységeit és kastélyát, azonban mindegyiknek megvan az előnye és hátránya és nem feltétlenül érdemes csak a legdrágábbat megvenni, mivel erősek, de lehet hamar meghalnak. Amég támad vagy védekezik addig nem tudja elérni az oldalsó sáv funkcióit a játékos, csak ha éppen az ő ”építő köre” van soron.