При запуске нашей программы открывается стартовая страница. На стартовой странице при нажатии на кнопку “обучение” выводится небольшая пометка с правилами нашей игры. Изменение музыки и звука осуществляется перетаскиванием ползунка. С помощью кнопки “колода” можно посмотреть существующие колоды. При нажатии на кнопку “играть” открывается наше окно игры, на которой сразу изображены поля сражений, сброс или кладбище, жизни, действия за ход, меню карт на руке. Если попробовать нажать на левую кнопку мыши в области темного прямоугольника, то в таком случае осуществляется добавление карты в руку. Карта может просматриваться в большем маштабе нужно нажать Alt. При зажатии карты появятся подсвечивающиеся области на которые мы можем поместить выбранную карту. В левом нижнем углу этого окна отобрадены действия, тратящиеся либо на набор карт в руку либо на вывод карты на поле. Ещё левее показаны жизни самого игрока. Карты выведенные на поле боя могут флюпаться, осузествляется это действие зажатием и ведением мыши к нижнему углу карты на которой стоит существо. Атака существом происходит зажатием левой кнопки мыши и ведением к верхнему углу карты поля. Кара находящаяся в положении атаки сносит жизни у существа или у соперника если на поле никого нет. Карта находящаяся в положении защиты только наносит ответный урон если на неё нападают. На самой карте отображаются и атаки и защита. Здания можно ставить ниже чем поля. У зданий, также как и у других карт существуют свои способности. В нижнем углу находится прямоугольник, при нажатии на который происходит смена хода и карты полей и игровых карт переворачиваются. На финальном окне присутствует статистика игры и информация о победе того или иного игрока.