

Scenariusz główny:

0. Gra wyświetla planszę powitalną.
1. Gracz wybiera z planszy powitalnej przycisk "Rozpocznij nową grę"
2. Gracz nazywa awatar.
4. Awatar pojawia się na odkrytym polu na losowo wygenerowanej mapie z resztą zakrytych pól.
4. Gracz odkrywa pola sąsiadujące z odkrytymi polami.
5. Gracz eksploruje, walczy z przeciwnikami. Jeśli przegrywa w walce (jego życie spada do zera), gracz kończy grę, przegrywając ją. Jeśli zwycięży, otrzymuje nagrody (przedmioty, punkty doświadczenia) i może kontynuować eksplorację.
6. Gracz eksploruje, znajduje przedmioty (zbroje, bronie, mikstury oraz inne), które trafiają do plecaka awatara.
7. Gracz eksploruje na danym poziomie, aż znajduje klucz i znajduje drzwi.
8. Gracz przechodzi do kolejnej mapy.
9. Gracz powtarza czynności 4-8 aż do napotkania przeciwnika specjalnego na piątej, piętnastej oraz dwudziestej mapie.
10. Na wyżej wymienionych mapach gracz nie znajduje klucza ani drzwi, tylko walczy z przeciwnikiem specjalnym.
11. Gracz przechodzi do kolejnej mapy jeśli pokona przeciwnika specjalnego. Jeśli przegra walkę (jego życie spadnie do zera), gracz kończy grę, przegrywając ją.
12. Na dwudziestej mapie gracz walczy z ostatnim przeciwnikiem specjalnym. Jeśli przegrywa w walce (jego życie spada do zera), gracz kończy grę, przegrywając ją. Jeśli zwycięży, gracz kończy grę, wygrywając ją.

Scenariusz szczegółowy:

0. Gra wyświetla planszę powitalną.
1. Gracz wybiera z planszy powitalnej przycisk "Rozpocznij nową grę"
2. Gracz nazywa awatar.
3. Awatar pojawia się na odkrytym polu na losowo wygenerowanej mapie z resztą zakrytych pól.
4. Gracz odkrywa pole sąsiadujące z odkrytymi polami.
5. Gracz po okryciu pola napotyka przeciwnika.
 - 5.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 5.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.
 - 5.A.2 Przejdź do kroku 4.
 - 5.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.
 - 5.B.1 Ruch gracza.
 - 5.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 5.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 5.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 5.B.2
 - 5.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 5.B.1.A.B.1 Awatar otrzymuje nagrodę za pokonanie przeciwnika (przedmioty, punkty doświadczenia)
 - 5.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 4.
 - 5.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 5.B.1.B.1 Przejdź do kroku 5.B.2
 - 5.B.2 Ruch przeciwnika.
 - 5.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza

5.B.2.1.A Gracz nie ginie

5.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 5.B.1

5.B.2.1.B Gracz ginie

5.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje
wyświetlony wynik końcowy.

6. Gracz po odkryciu pola znajduje przedmiot.

6.1 Przedmiot trafia do plecaka awatara.

6.2 Przejdź do kroku 4.

7. Gracz eksploruje na danym poziomie, aż znajduje klucz i znajduje drzwi.

7.A Gracz znajduje klucz.

7.A.1 w interfejsie pojawia się informacja o posiadaniu klucza przez
awatar.

7.B Gracz znajduje drzwi.

7.B.A Gracz posiada klucz

7.B.A.A Gracz otwiera drzwi

7.B.A.A.1 Przejdź do kroku 8.

7.B.A.B Gracz ignoruje drzwi

7.B.A.B.1 Przejdź do kroku 4.

7.B.B Gracz nie posiada klucza

7.B.B.1 Przejdź do kroku 4.

8. Gracz przechodzi do kolejnej mapy.

9. Gracz powtarza czynności 4-8 aż do napotkania przeciwnika specjalnego na piątej, piętnastej
oraz dwudziestej mapie.

10. Na wyżej wymienionych mapach gracz nie znajduje klucza ani drzwi, tylko walczy z
przeciwnikiem specjalnym.

10.1 Gracz spotyka przeciwnika specjalnego.

10.1.A Gracz ignoruje przeciwnika

10.1.A.1 Gracz kontynuuje eksplorację.

10.1.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.

10.1.B.1 Ruch gracza.

10.1.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika

10.1.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera

10.1.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 10.1.B.2

10.1.B.1.A.B Przeciwnik umiera

10.1.B.1.A.B.1 Awatar otrzymuje nagrodę za
pokonanie przeciwnika (przedmioty, punkty
doświadczenia)

10.1.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 8.

10.1.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka

10.1.B.1.B.1 Przejdź do kroku 10.1.B.2

10.1.B.2 Ruch przeciwnika.

10.1.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza

10.1.B.2.1.A Gracz nie ginie

10.1.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 10.1.B.1

10.1.B.2.1.B Gracz ginie

10.1.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje
wyświetlony wynik końcowy.

11. Gracz przechodzi do kolejnej mapy jeśli pokona przeciwnika specjalnego. Jeśli przegra walkę
(jego życie spadnie do zera), gracz kończy grę, przegrywając ją.

12. Na dwudziestej mapie gracz walczy z ostatnim przeciwnikiem specjalnym. Jeśli przegrywa w
walce (jego życie spada do zera), gracz kończy grę, przegrywając ją. Jeśli zwycięży, gracz kończy
grę, wygrywając ją.

- 12.1 Gracz spotyka przeciwnika specjalnego.
 - 12.1.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 12.1.A.1 Gracz kontynuuje eksplorację.
 - 12.1.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.
 - 12.1.B.1 Ruch gracza.
 - 12.1.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 12.1.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 12.1.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 12.1.B.2
 - 12.1.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 12.1.B.1.A.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlona informacja o pomyślnym ukończeniu gry oraz wyświetlone menu.
 - 12.1.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 12.1.B.1.B.1 Przejdź do kroku 12.1.B.2
 - 12.1.B.2 Ruch przeciwnika.
 - 12.1.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza
 - 12.1.B.2.1.A Gracz nie ginie
 - 12.1.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 12.1.B.1
 - 12.1.B.2.1.B Gracz ginie
 - 12.1.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlony wynik końcowy.