

Scenariusz główny:

1. Gracz wybiera przycisk "Rozpocznij nową grę"
2. Gracz nazywa postać.
3. Postać pojawia się na losowo wygenerowanej mapie z zakrytymi polami.
4. Gracz odkrywa pola sąsiadujące z odkrytymi polami.
5. Gracz walczy z przeciwnikami, znajduje przedmioty.
6. Gracz eksploruje, aż znajduje klucz.
7. Gracz eksploruje, aż 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 przeciwnika specjalnego.
11. Gracz pokonuje przeciwnika specjalnego i przechodzi do kolejnej mapy.
12. Na dwudziestej mapie gracz pokonuje ostatniego przeciwnika specjalnego i wygrywa grę.

Scenariusz szczegółowy:

1. Gracz wybiera przycisk "Rozpocznij nową grę"
2. Gracz nazywa postać.
3. Postać pojawia się na losowo wygenerowanej mapie z zakrytymi polami.
- 3.A Nie jest to piąta, dziesiąta, piętnasta ani dwudziesta mapa dla danej postaci.
 - 3.A.1 Gracz wybiera myszką jedno z pól sąsiadujących z już odkrytym polem.
 - 3.A.1.A Odkryte pole jest puste.
 - 3.A.1.A.1 Przejdź do kroku 3.A.1.
 - 3.A.1.B Odkryte pole zawiera przedmiot.
 - 3.A.1.B.A Gracz podnosi przedmiot
 - 3.A.1.B.A.1 Przedmiot trafia do plecaka postaci.
 - 3.A.1.B.A.2 Przejdź do kroku 3.A.1.
 - 3.A.1.B.B Gracz ignoruje przedmiot.
 - 3.A.1.B.B.1 Przedmiot pozostaje na odkrytym polu.
 - 3.A.1.B.B.2 Przejdź do kroku 3.A.1.
 - 3.A.1.C Odkryte pole zawiera przeciwnika
 - 3.A.1.C.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 3.A.1.C.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.
 - 3.A.1.C.A.2 Przejdź do kroku 3.A.1.
 - 3.A.1.C.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.
 - 3.A.1.C.B.1 Ruch gracza.
 - 3.A.1.C.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 3.A.1.C.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 3.A.1.C.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 3.A.1.C.B.A
 - 3.A.1.C.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 3.A.1.C.B.1.A.B.1 Postać otrzymuje nagrodę za pokonanie przeciwnika
 - 3.A.1.C.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 3.A.1.
 - 3.A.1.C.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 3.A.1.C.B.2 Ruch przeciwnika.

- 3.A.1.C.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza
 - 3.A.1.C.B.2.1.A Gracz nie ginie
 - 3.A.1.C.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 3.A.1.C.B.1
 - 3.A.1.C.B.2.1.B Gracz ginie
 - 3.A.1.C.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlone menu.
- 3.A.1.D Odkryte pole zawiera klucz
 - 3.A.1.D.1 w interfejsie pojawia się informacja o posiadaniu klucza przez postać.
- 3.A.1.E Odkryte pole zawiera drzwi
 - 3.A.1.E.A Gracz posiada klucz
 - 3.A.1.E.A.A Gracz otwiera drzwi
 - 3.A.1.E.A.A Przejdź do kroku 3
 - 3.A.1.E.A.B Gracz ignoruje drzwi
 - 3.A.1.E.B Gracz nie posiada klucza
 - 3.A.1.E.B.1 Przejdź do kroku 3.A.1.
- 3.B Jest to piąta, dziesiąta albo piętnasta mapa dla danej postaci.
 - 3.B.1 Gracz wybiera myszką jedno z pól sąsiadujących z już odkrytym polem.
 - 3.B.1.A Odkryte pole jest puste.
 - 3.B.1.A.1 Przejdź do kroku 3.B.1.
 - 3.B.1.B Odkryte pole zawiera przedmiot.
 - 3.B.1.B.A Gracz podnosi przedmiot
 - 3.B.1.B.A.1 Przedmiot trafia do plecaka postaci.
 - 3.B.1.B.A.2 Przejdź do kroku 3.B.1.
 - 3.B.1.B.B Gracz ignoruje przedmiot.
 - 3.B.1.B.B.1 Przedmiot pozostaje na odkrytym polu.
 - 3.B.1.B.B.2 Przejdź do kroku 3.B.1.
 - 3.B.1.C Odkryte pole zawiera przeciwnika
 - 3.B.1.C.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 3.B.1.C.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.
 - 3.B.1.C.A.2 Przejdź do kroku 3.B.1.
 - 3.B.1.C.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.
 - 3.B.1.C.B.1 Ruch gracza.
 - 3.B.1.C.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 3.B.1.C.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 3.B.1.C.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 3.B.1.C.B.2
 - 3.B.1.C.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 3.B.1.C.B.1.A.B.1 Postać otrzymuje nagrodę za pokonanie przeciwnika
 - 3.B.1.C.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 3.B.1.
 - 3.B.1.C.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 3.B.1.C.B.2 Ruch przeciwnika.
 - 3.B.1.C.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza
 - 3.B.1.C.B.2.1.A Gracz nie ginie
 - 3.B.1.C.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 3.B.1.C.B.1
 - 3.B.1.C.B.2.1.B Gracz ginie
 - 3.B.1.C.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlone menu.
 - 3.B.1.D Odkryte pole zawiera specjalnego przeciwnika
 - 3.B.1.D.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 3.B.1.D.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.

- 3.B.1.D.A.2 Przejdź do kroku 3.B.1.
- 3.B.1.D.B Gracz wybiera walkę ze specjalnym przeciwnikiem.
 - 3.B.1.D.B.1 Ruch gracza.
 - 3.B.1.D.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 3.B.1.D.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 3.B.1.D.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 3.B.1.D.B.2
 - 3.B.1.D.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 3.B.1.D.B.1.A.B.1 Postać otrzymuje nagrodę za pokonanie przeciwnika
 - 3.B.1.D.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 3.
 - 3.B.1.D.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 3.B.1.D.B.2 Ruch przeciwnika.
 - 3.B.1.D.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza
 - 3.B.1.D.B.2.1.A Gracz nie ginie
 - 3.B.1.D.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 3.B.1.D.B.1
 - 3.B.1.D.B.2.1.B Gracz ginie
 - 3.B.1.D.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlone menu.

3.C Jest to dwudziesta mapa dla danej postaci.

3.C.1 Gracz wybiera myszką jedno z pól sąsiadujących z już odkrytym polem.

3.C.1.A Odkryte pole jest puste.

3.C.1.A.1 Przejdź do kroku 3.C.1.

3.C.1.B Odkryte pole zawiera przedmiot.

3.C.1.B.A Gracz podnosi przedmiot

3.C.1.B.A.1 Przedmiot trafia do plecaka postaci.

3.C.1.B.A.2 Przejdź do kroku 3.C.1.

3.C.1.B.B Gracz ignoruje przedmiot.

3.C.1.B.B.1 Przedmiot pozostaje na odkrytym polu.

3.C.1.B.B.2 Przejdź do kroku 3.C.1.

3.C.1.C Odkryte pole zawiera przeciwnika

3.C.1.C.A Gracz ignoruje przeciwnika

3.C.1.C.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.

3.C.1.C.A.2 Przejdź do kroku 3.C.1.

3.C.1.C.B Gracz wybiera walkę z przeciwnikiem.

3.C.1.C.B.1 Ruch gracza.

3.C.1.C.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika

3.C.1.C.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera

3.C.1.C.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 3.C.1.C.B.2

3.C.1.C.B.1.A.B Przeciwnik umiera

3.C.1.C.B.1.A.B.1 Postać otrzymuje nagrodę za pokonanie przeciwnika

3.C.1.C.B.1.A.B.2 Przejdź do kroku 3.C.1.

3.C.1.C.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka

3.C.1.C.B.2 Ruch przeciwnika.

3.C.1.C.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza

3.C.1.C.B.2.1.A Gracz nie ginie

3.C.1.C.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 3.C.1.C.B.1

3.C.1.C.B.2.1.B Gracz ginie

3.C.1.C.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlone menu.

- 3.C.1.D Odkryte pole zawiera specjalnego przeciwnika
 - 3.C.1.D.A Gracz ignoruje przeciwnika
 - 3.C.1.D.A.1 Przeciwnik pozostaje na odkrytym polu.
 - 3.C.1.D.A.2 Przejdź do kroku 3.C.1.
 - 3.C.1.D.B Gracz wybiera walkę ze specjalnym przeciwnikiem.
 - 3.C.1.D.B.1 Ruch gracza.
 - 3.C.1.D.B.1.A Gracz atakuje przeciwnika
 - 3.C.1.D.B.1.A.A Przeciwnik nie umiera
 - 3.C.1.D.B.1.A.A.1 Przejdź do kroku 3.C.1.D.B.2
 - 3.C.1.D.B.1.A.B Przeciwnik umiera
 - 3.C.1.D.B.1.A.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlona informacja o pomyślnym ukończeniu gry.
 - 3.C.1.D.B.1.B Gracz używa przedmiotu z plecaka
 - 3.C.1.D.B.2 Ruch przeciwnika.
 - 3.C.1.D.B.2.1 Przeciwnik atakuje gracza
 - 3.C.1.D.B.2.1.A Gracz nie ginie
 - 3.C.1.D.B.2.1.A.1 Przejdź do kroku 3.C.1.D.B.1
 - 3.C.1.D.B.2.1.B Gracz ginie
 - 3.C.1.D.B.2.1.B.1 Koniec gry. Zostaje wyświetlone menu.