Игрок открывает игру и видит окно с просьбой войти или зарегистрироваться. Также на этом экране присутствуют поля для ввода никнейма и пароля. Еще там есть кнопка ВОЙТИ, кнопка ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ, а также есть иконки вк, гугл, фейсбук, чтобы можно было авторизоваться через эти сервисы. Если игрок нажимает кнопку зарегистрироваться, появляется форма регистрации. В ней есть поля для ввода никнейма, пароля, электронной почты. Также в этой форме есть кнопка зарегистрироваться. При нажатии на эту кнопку проверяется есть ли уже в базе такой пользователь(никнейм или емеил) если есть, выводится сообщение об ошибке регистрации, если нет, ты появляется сообщение что на ваш емеил отправлено письмо для подтверждения. Также в сообщении есть кнопка продолжить. Если на нее нажать, возвращает в форму для входа в игру. Если игрок не подтвердил свою почту, в игру не впускает. Если Игрок успешно авторизировался, он попадает в главное меню, в котором есть 4 кнопки – ИГРАТЬ, ИГРОВОЙ МАГАЗИН, РЕДАКТОР ГЕРОЯ, ВЫХОД.

При нажатии на кнопку ВЫХОД, игра закрывается.

При нажатии на кнопку ИГРОВОЙ МАГАЗИН, появляется экран игрового магазина, который состоит из: 1. Поле с вещами 2. Кнопка купить валюту. 3. Поле, в котором указывается текущее количество валюты игрока. 4. Кнопка НАЗАД. В поле с вещами для каждой вещи должна быть картинка вещи, цена вещи и кнопка купить. На экран должно влезать 6 полей с вещами, а прокрутка этого поля должна осуществляться скроллбаром, а также с помощью колесика мышки. При нажатии на кнопку купить, проверяется, есть ли у игрока необходимое количество валюты на внутриигровом кошельке. Если валюты не достаточно, появляется окно с просьбой купить внутриигровую валюту. Если валюты на внутриигровом кошельке достаточно, вещь покупается(становится доступна в редакторе героя), а с внутриигрового кошелька списывается значение, равное цены вещи. При нажатии на кнопку купить валюту, открывается защищенный канал для оплаты банковскими карточками. При успешной оплате, валюта добавляется на внутриигровой кошелек. При неуспешной оплате, выводится сообщение об ошибке, а валюта не добавляется на внутриигровой кошелек.

При нажатии на кнопку РЕДАКТОР ГЕРОЯ, открывается экран редактирования героя, в котором необходимо выбрать героя для редактирования (выведены иконки всех героев игрока в ряд) при нажатии на иконку, открывается меню, в котором есть: 1. Кнопка РЕДАКТИРОВАТЬ ВНЕШНОСТЬ ГЕРОЯ 2. Кнопка ВЫБОР НАВЫКОВ ГЕРОЯ. При выборе пункта РЕДАКТИРОВАТЬ ВНЕШНОСТЬ, появляется экран редактора внешности, включающий в себя – поле с моделью героя (по центру), поле с доступными вещами для героя (справа от модели героя), кнопки ПРИНЯТЬ и ОТМЕНА. При выборе пункта ВЫБОР НАВЫКОВ ГЕРОЯ, появляется экран выбора навыков героя, включающий в себя – три поля(слева направо), в которых в виде деревьев расположены иконки навыков. Игрок может свободно распределять имеющееся количество очков навыков между всеми навыками следующим образом – для выбора любого навыка должны быть изучены предыдущие навыки.

При нажатии на кнопку ИГРАТЬ, игрок попадает на экран выбора героя, в котором он обязан выбрать героя, которым будет играть. Для игрока виден экран поиска игроков, а на сервере в этот момент создается лобби для героев этого уровня, либо игрок присоединяется к созданному незаполненному лобби). Как только лобби заполнится, игрок попадает на экран игры. На экране игры отображаются – игровое поле (состоящее из квадратов), панель информации о состоянии героев (количество жизней, иконка), панель выбранных используемых навыков.

Игра заключается в возможности ходить по квадратам не являющимися стенами и расставлять бомбы, которые взрываются по прошествии определенного времени. В зависимости от выбранных игроком навыков, бомбы могут взрываться по-разному, уничтожая находящиеся вокруг них стены и повреждая игроков. Победителем считается последний выживший игрок. Победителю начисляется определенное количество внутриигровой валюты, которыю можно тратить во внутриигровом магазине, а также некоторое количество опыта. При достижении определенного (для каждого уровня героя своего) количества опыта, происходит повышение уровня героя, у героя появляется новое очко навыков. Если несколько игроков остались живы по истечению определенного времени – времени раунда, все игроки считаются проигравшими.