

Вариант использования	Воспользоваться боевой системой
Приоритет	Важно / Желательно / Необязательно
Триггер	Нажатие левой кнопки мыши
Предусловие	1. У пользователя должен быть компьютер и периферийные устройства
Основной сценарий	1. При нажатии на кнопку выполняется анимация атаки; 2. Скрипт, присвоенный анимации, срабатывает на врагах и они получают урон
Альтернативный сценарий	1. Анимация может выполняться, но игрок может не попасть по врагу; 2. Игрок может увернуться от удара врага, чтобы избежать получения урона и нанести свой удар в ответ.
Постусловие	1. После успешного выполнения атаки, противник получает урон или погибает; 2. Игрок возвращается в анимацию покоя.
Сценарий исключительных ситуаций	1. Анимация выполнялась, но урон не прошёл по врагу.

Вариант использования	Воспользоваться диалоговой системой
Приоритет	Важно / <u>Желательно</u> / Необязательно
Триггер	Подойти к конкретному не игровому персонажу и по всплывающей подсказке, нажать на соответствующую кнопку.
Предусловие	1) Дойти до нужного места в локации; 2) Подойти к не игровому персонажу вплотную.
Основной сценарий	1) Игрок подходит к NPC; 2) Появляется подсказка, в которой показано, какую кнопку нажать; 3) Пользователь нажимает на кнопку и появляется диалоговое окно.
Альтернативный сценарий	Диалог после активации завершается, если игрок выйдет из поля действия диалогового окна.
Постусловие	-
Сценарий исключительных ситуаций	-

Вариант использования	Система лута
Приоритет	Важно / Желательно / <u>Необязательно</u>
Триггер	Подойти к конкретному предмету и по всплывающей подсказке, нажать на соответствующую кнопку.
Предусловие	Подойти к нужному предмету;
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1) Игрок подходит к предмету; 2) Появляется подсказка, в которой показано, какую кнопку нажать; 3) Пользователь нажимает на кнопку и предмет отправляется в инвентарь.
Альтернативный сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1) При нажатии на кнопку появляется надпись: «Инвентарь заполнен»; 2) Появляется надпись: «Достигнуто максимальное количество данного предмета»
Постусловие	-
Сценарий исключительных ситуаций	Предмет невозможно поднять, т.к. он попал в не игровую зону.