

Use-cases-v0.1



Μέλη της ομάδας:

Όνοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος φοίτησης	Email
Ζαπαντιώτης Μάριος	1067436	4 ^ο	up1067436@upnet.gr
Θανοπούλου Κωνσταντίνα	1066581	4 ^ο	up1066581@upnet.gr
Κρεμανταλά Θεοδώρα	1067445	4 ^ο	up1067445@upnet.gr
Λουκάκης Εμμανουήλ	1067450	4 ^ο	up1067450@upnet.gr

Στο συγκεκριμένο τεχνικό κείμενο δεν παρέμειναν σταθεροί οι ρόλοι κάθε μέλους οπότε θα αναφέρονται οι ρόλοι πριν από κάθε section που καλύψαμε.

Περιεχόμενα:

1. Use-Cases αλληλεπίδρασης χαρακτήρα με εχθρούς που:.....	3
2. Use-Cases αλληλεπίδρασης παίκτη με περιβάλλον.....	4
3. Δωμάτιο με Puzzle 1 Use-Case.....	5
4. Puzzle 2 Use-Case.....	6
5. Εύρεση αντικείμενου Use-Case.....	6
6. crafting/dismantling Use-Case.....	8
7. Use-Case «Χρήση Αντικειμένων».....	9
8. Death Use-Case.....	10
9. Tutorial Use-Case.....	10

Use-cases αλληλεπίδρασης χαρακτήρα με εχθρούς

Σημείωση: Στα συγκεκριμένα use cases θεωρούμε πως ο παίκτης είναι επαρκώς εξοπλισμένος ώστε να αντιμετωπίσει τους εχθρούς στις καταστάσεις που προκύπτουν. Οι περιπτώσεις αδυναμίας του να αντεπεξέλθει αναλύονται στο Death-use-case. Επίσης, θα εμπλακούν όσο το δυνατόν λιγότερο αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης, όπως όπλα κτλ, καθώς αναλύονται επίσης στο craftable-items-use-case.

1. Ο παίκτης φτάνει σε απόσταση από εχθρό στην οποία είναι εντοπίσιμος.
2. Ο εχθρός τον εντοπίζει και ενεργοποιείται η επιθετική του κατάσταση.
 - 2.1. Βγαίνει γρήγορα ο παίκτης από το οπτικό του πεδίο (βρίσκοντας καταφύγιο σε κάποια ψηλή πλατφόρμα, ή μπαίνοντας σε κάποια σχάρα υγροποιώντας το σώμα του), και ο εχθρός «ξεχνάει» ότι τον εντόπισε απενεργοποιώντας την επιθετική κατάσταση.
3. Είναι ο βασικός τύπος εχθρών οπότε πλησιάζει τον παίκτη με σκοπό να τον αιχμαλωτίσει.
 - 3.1.1 Είναι ο τύπος εχθρού, εξοπλισμένος με αναισθησιογόνα βελάκια, οπότε διατηρεί απόσταση από τον παίκτη και τον σημαδεύει.
 - 3.1.2 Ο παίκτης αποφεύγει τα βελάκια του εχθρού, πλησιάζοντάς τον παράλληλα και καταλήγει η ροή στο 4.
 - 3.2.1 Είναι ο τύπος εχθρού που είναι εξοπλισμένος με όπλο παρόμοιο με ηλεκτρική σκούπα, οπότε διατηρεί μέση απόσταση από το χαρακτήρα μέχρι αυτός να υγροποιηθεί. Τότε, θα τρέξει προς το μέρος του με σκοπό να τον αιχμαλωτίσει με το όπλο του.
 - 3.2.2 Ο παίκτης υγροποιεί το σώμα του.
 - 3.2.3 Ο εχθρός τον πλησιάζει βιαστικά με σκοπό να τον αιχμαλωτίσει μέσα στη συσκευή-ηλεκτρική σκούπα που κρατά.
 - 3.2.4 Την τελευταία στιγμή, ο παίκτης στερεοποιεί το σώμα του ξανά, έχοντας πλέον δελεάσει τον εχθρό, ο οποίος όντας κοντά του, είναι πλέον ευάλωτος στη χρήση όπλων εναντίον του (βλέπε use-case χρήσης όπλων), κάτι που θα καθυστερήσει την κίνησή του για μερικά δευτερόλεπτα.
 - 3.2.5 Ο παίκτης βρίσκει μία σχάρα όπου μπορεί να κρυφτεί.
 - 3.2.6 Υγροποιεί το σώμα του ώστε να εισέλθει σε αυτή, κάτι που βλέπει ο εχθρός και τον πλησιάζει γρήγορα.
 - 3.2.7 Φτάνοντας πάνω από αυτή, ο εχθρός, ενεργοποιεί τη συσκευή του, δημιουργώντας κενό αέρος στη σωλήνωση όπου οδήγησε η σχάρα.
 - 3.2.8 Έτσι, ο χαρακτήρας παγιδεύεται στην έλξη που του ασκεί η συσκευή και έχει ελάχιστο χρόνο να ξεφύγει μέσω της εξόδου, ενώ η κίνησή του είναι αρκετά επιβραδυνόμενη εξαιτίας της δύναμης που του ασκείται.

- 3.2.9 Ο παίκτης καταφέρνει να βγει από την έξοδο και ο εχθρός δεν έχει πλέον τρόπο να τον φτάσει καθώς δε χωράει να περάσει από τη σωλήνωση.
- 3.3.1 Είναι ο τύπος εχθρού που είναι εξοπλισμένος με jet-pack (σακίδιο πτήσης), οπότε με απότομες πτήσεις πάνω από τον παίκτη προσπαθεί να τον χτυπήσει πετώντας αντικείμενα από ψηλά.
- 3.3.2 Ο παίκτης τα αποφεύγει ή υγροποιεί το σώμα του πριν τα αντικείμενα αυτά έρθουν σε επαφή με τον ίδιο.
 - 3.3.2.1 Ο παίκτης βρίσκεται σε μία πλατφόρμα με αρκετό ύψος ώστε να μπορεί να φτάσει τον ιπτάμενο εχθρό.
 - 3.3.2.2 Προσπαθεί λοιπόν να πηδήξει πάνω του ώστε υγροποιώντας το σώμα του στον αέρα, να καλύψει το σώμα του εχθρού και να τον ελέγξει.
 - 3.3.2.3 Όσο όμως έχει το jet-pack ο εχθρός, αυτό είναι ανώφελο, αφού η συσκευή παράγει αέρα, χρησιμοποιώντας τον οποίο, ο μπορεί να εκτοξεύσει το υγροποιημένο σώμα του προς μία τυχαία κατεύθυνση.
- 3.3.3 Χρησιμοποιώντας κάποιο αντικείμενο τύπου EMP (καταστροφέα ηλεκτρονικών συσκευών), καθιστά άχρηστο το jet-pack του εχθρού, ο οποίος πέφτοντας υποβιβάζεται σε βασικό τύπο εχθρού μόνιμα αφού καταστρέφεται η συσκευή από την πτώση.
- 3.3.4 Ο εχθρός αδρανοποιείται για μερικά δευτερόλεπτα και ο παίκτης είναι πλέον αντιμέτωπος με βασικό τύπο επιστήμονα, οπότε η ροή συνεχίζει στο βήμα 4.
- 4. Είναι γεμάτη η αντοχή του χαρακτήρα, οπότε μπορεί να υγροποιήσει το σώμα του και να ελέγξει τις κινήσεις του εχθρού περιβάλλοντάς τον.
 - 4.1.1 Δεν έχει αρκετή αντοχή ώστε να ελέγξει τον εχθρό.
 - 4.1.2 Έχει αρκετή αντοχή ώστε να υγροποιήσει το σώμα του, και το κάνει.
 - 4.1.3 Ο εχθρός, έχοντας αναπτύξει μεγάλη ταχύτητα, με το που πατήσει το υγροποιημένο σώμα του παίκτη γλιστράει και πέφτει.
 - 4.1.4 Έτσι, αδρανοποιείται για περιορισμένο χρονικό διάστημα.
- 5. Ελέγχοντας το σώμα του εχθρού, και πριν προλάβει να τελειώσει η αντοχή του, η οποία μειώνεται όσο διατηρεί τον έλεγχο ο παίκτης, στέλνει τον εχθρό σε κάποιο σημείο από όπου δεν αποτελεί πλέον απειλή.
 - 5.1. Τελειώνει η αντοχή του παίκτη πριν προλάβει να ακυρώσει τον έλεγχο του εχθρού οικειοθελώς.
 - 5.1.1. Ο εχθρός αδρανοποιείται για μερικά δευτερόλεπτα.
 - 5.1.2. Τότε, έχει λίγο χρόνο να απομακρυνθεί, μέχρι να ενεργοποιηθεί ξανά τον επιθετική του κατάσταση του εχθρού.

Use-cases αλληλεπίδρασης εξωγήινου με το περιβάλλον του

Σημείωση: Σε αυτή την παράγραφο θα αναλυθούν οι αλληλεπιδράσεις του εξωγήινου σε υγροποιημένη μορφή με το περιβάλλον του, καθώς οι αλληλεπιδράσεις του σε αυτή τη μορφή με άλλους χαρακτήρες αναλύθηκαν στα use-cases αλληλεπίδρασής του με εχθρούς.

Έστω

1. Φτάνει σε μία σχισμή στο έδαφος, (πχ μία σχάρα)
2. Υδροποιώντας το σώμα του, μπαίνει μέσα στο εναλλακτικό μονοπάτι που αυτή προσφέρει η σωλήνωση.
 - 2.1. Το μονοπάτι αυτό είναι γεμάτο με νερό. Όντας υδροποιημένο το σώμα του, διαλύεται μέσα στο νερό και ο παίκτης χάνει (βλέπε death-use-cases).
 - 2.2. Το μονοπάτι είναι ασφαλές οπότε ο παίκτης το διασχίζει και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 3.
3. Το μονοπάτι καταλήγει σε έναν ανεμιστήρα.
4. Ερχόμενο σε επαφή με αυτόν το υδροποιημένο σώμα του εξωγήινου, εκτοξεύεται προς τη κατεύθυνση που κινείται ο αέρας έξω από το μονοπάτι.
5. Όντας έξω από τη σωλήνωση, υδροποιώντας το σώμα του, μπορεί να προστατευτεί από τυχόν αντικείμενα που πέφτουν από το ταβάνι.
6. Με σκοπό να κρυφτεί από εχθρούς που πλησιάζουν, μπορεί σε υγρή πάντα μορφή να κρυφτεί σε αντικείμενα όπως άδεια μπουκάλια ή δοχεία, μέσα στα οποία είναι πρακτικά αόρατος για τους εχθρούς.

Δωμάτιο με Puzzle 1 Use-Case:

1. Ο παίκτης εισέρχεται σε δωμάτιο με γρίφο και βρίσκει 2 πόρτες.
2. Το σύστημα του δίνει ένα μήνυμα που λέει ότι ανοίγουν με 3ψήφιο κωδικό.
3. Ο παίκτης ψάχνει το δωμάτιο για τυχόν στοιχεία.
 - 3.1. Στη περίπτωση που ο παίκτης αργεί να βρεί τους αριθμούς το σύστημα κάνει τα στοιχεία να γυαλίζουν.
4. Ο παίκτης βρίσκει 3 αριθμούς που μπορεί να είναι ο συνδυασμός.
5. Εισάγει τους αριθμούς στο panel της πόρτας.
 - 5.1. Τους εισάγει με λανθασμένη σειρά και δεν γίνεται τίποτα.
 - 5.1.1. Τους ξαναεισάγει λανθασμένα για 2^η φορά και το σύστημα του εμφανίζεται μήνυμα «έχετε ακόμα μια προσπάθεια!!!».
 - 5.1.2. Εισάγει για 3^η φορά λάθος κωδικό και το σύστημα εμφανίζει ένα λέιζερ μέσα από την πόρτα και εξοντώνει τον παίκτη.
 - 5.2. Εισάγει τον 2^ο σωστό συνδυασμό.
 - 5.2.1. Το σύστημα ενεργοποιεί έναν συναγερμό και εμφανίζει επιστήμονες που κυνηγάνε τον παίκτη καθώς ανοίγει και την πόρτα Α.
 - 5.2.1.1. Ο παίκτης ξεφεύγει από τους επιστήμονες και προχωράει στον επόμενο επίπεδο.
 - 5.2.1.2. Οι επιστήμονες καταφέρνουν και πιάνουν τον παίκτη και επιστρέφει στο προηγούμενο επίπεδο.
 - 5.3. Εισάγει τον 3^ο σωστό συνδυασμό.
 - 5.3.1. Το σύστημα ανοίγει την πόρτα Β αλλά και γεμίζει τα stats του χαρακτήρα.
 6. Εισάγει τον 1^ο σωστό συνδυασμό.
 7. Το σύστημα ανοίγει την πόρτα Β.
 8. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο επόμενο δωμάτιο αλλά στο ίδιο επίπεδο.

Puzzle 2 Use-Case:

1. Ο παίκτης εισέρχεται σε δωμάτιο με mini-game(προαιρετικό) γρίφο.
2. Βρίσκει ένα panel με ανακατεμένα ηλεκτρικά καλώδια.
3. Το σύστημα του λέει οτι πρέπει να συνδέσει την πηγή με τις εισόδους της πόρτας για να της δώσει ενέργεια και να ανοίξει.
4. Με το που ο παίκτης πιάσει ένα καλώδιο το σύστημα ξεκινάει έναν αντίστροφο μετρητή.
5. Ο παίκτης χρησιμοποιεί τον περιορισμένο αριθμο καλωδίων διαφορετικού μήκους και σχήματος για να συνδέσει την πηγή με τις εισόδους μέσα στο χρονικό διάστημα που του δίνεται.
 - 5.1. Ο παίκτης δεν καταφέρνει να λύσει το mini-game πριν λήξει ο χρόνος.
 - 5.1.1. Το σύστημα ενεργοποιεί συναγερμό και εμφανίζει επιστήμονες που κυνηγούν τον παίκτη.
 - 5.1.1.1. Ο παίκτης χάνει.
 - 5.1.1.1.1. Οι επιστήμονες αιχμαλωτίζουν τον παίκτη και τον γυρίζουν ένα επίπεδο πίσω.
 - 5.1.1.2. Ο παίκτης κρύβεται.
 - 5.1.1.2.1. Ο παίκτης καταφέρνει να κρυφτεί απο τους επιστήμονες μέχρι να σταματήσει ο συναγέρμος.
 - 5.1.1.2.2. Το σύστημα μετά απο 60 δευτερόλεπτα κλείνει τον συναγερμό και επιτρέπει στον παίκτη να ξαναπροσπαθήσει.
 - 5.1.1.2.3. Ο παίκτης κινείται προς το panel και γυρίζουμε στο βήμα 4.
 - 5.2. Ο παίκτης συνδέει με την πηγή ένα σήμα με νεκροκεφαλή.
 - 5.2.1. Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα “ mini-game terminated!”.
 - 5.2.2. Το σύστημα πετάει υπνωτικά αέρια στο δωμάτιο με αποτέλεσμα ο παίκτης να χάνει.
 - 5.2.3. Ο παίκτης επανέρχεται(respawn) στην αρχή του επιπέδου που ήταν.
 6. Ο παίκτης τα καταφέρνει μέσα στο χρονικό διάστημα.
 7. Το σύστημα ανοίγει την πόρτα.
 8. Ο παίκτης συνεχίζει στο επόμενο δωμάτιο.

Εύρεση αντικείμενου:

1. Ο παίκτης ανακαλύπτει κάποιο αντικείμενο και επιχειρεί να το προσθέσει στο inventory.
2. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι μια «συνταγή», η οποία ξεκλειδώνει τη δυνατότητα δημιουργίας ενός, είτε νέου, είτε αναβαθμισμένου αντικειμένου.
 - 2.1. 1. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι ένα mystery item.
 - 2.1. 2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα ρισκάρει να το προσθέσει στο inventory ή να το απορρίψει.

2.1. 3. Ο παίκτης το προσθέτει στο inventory.

2.1.3. 1. Ο παίκτης δεν το προσθέτει στο inventory και το απορρίπτει.

2.1. 4. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και το προσθέτει επιτυχώς.

2.1.4. 1.1. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και συμπεραίνει ότι δε χωράει.

2.1.4. 1.2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο του για να το προσθέσει.

2.1.4. 1.3. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο και να προσθέσει το mystery item στο inventory.

2.1.4. 1.3. 1. Ο παίκτης απορρίπτει το mystery item

2.1.4. 1.4. Το σύστημα προσθέτει το mystery item στο inventory με επιτυχία.

2.1.4. 1.5. Το mystery item είναι ένα πολύτιμο αντικείμενο.

2.1.4. 1.5. 1. Το mystery item είναι επικίνδυνο αντικείμενο και καταστρέφει όσα άλλα αντικείμενα έχει στο inventory του ο παίκτης.

2.2. 1. Το αντικείμενο που βρέθηκε είναι ένα κοινό αντικείμενο.

2.2. 2. Ο παίκτης το προσθέτει στο inventory.

2.2.2. 1. Ο παίκτης δεν το προσθέτει στο inventory και το απορρίπτει.

2.2. 3. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και το προσθέτει επιτυχώς.

2.2.3. 1.1. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και συμπεραίνει ότι δε χωράει.

2.2.3. 1.2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο του για να το προσθέσει.

2.2.3. 1.3. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο και να προσθέσει το κοινό αντικείμενο στο inventory.

2.2.3. 1.3. 1. Ο παίκτης απορρίπτει το κοινό αντικείμενο

2.2.3. 1.4. Το σύστημα προσθέτει το κοινό αντικείμενο στο inventory με επιτυχία.

2.2.3. 1.5. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον παίκτη ότι με την προσθήκη του αντικειμένου αυτού πλέον μπορεί να κάνει crafting ένα αντικείμενο που δεν μπορούσε πριν την προσθήκη του νέου αντικειμένου (να συνδυάσει κάποια αντικείμενα προκειμένου να δημιουργήσει ένα αναβαθμισμένο αντικείμενο).

3. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον παίκτη με την οποία του ανακοινώνει ότι μπορεί να φτιάξει το νέο αντικείμενο που ξεκλειδώθηκε με τα υλικά που διαθέτει.

3.1 Το σύστημα δε στέλνει κάποια ειδοποίηση.

crafting/dismantling:

1. Ο παίκτης ανοίγει το inventory.

2. Επιλέγει να κάνει craft ένα αντικείμενο (να συνδυάσει ήδη υπάρχοντα αντικείμενα προκειμένου να δημιουργήσει ένα άλλο αντικείμενο).

2.1. 1. Επιλέγει να κάνει dismantle (κάποιο αναβαθμισμένο αντικείμενο που διαθέτει ήδη να το χωρίσει στα επιμέρους του κομμάτια) κάποιο αντικείμενο.

2.1. 2. Το σύστημα πραγματοποιεί το dismantle.

2.1. 3. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον μπορεί να γίνει craft ένα κάποιο/α αντικείμενο/α που δεν μπορούσε/αν πριν.

2.2. Κοιτάζει μια «συνταγή» από το Inventory για να δει ποια αντικείμενα της λείπουν για να την εκτελέσει.

3. Κοιτάζει αν διαθέτει όλα τα απαραίτητα αντικείμενα για τη δημιουργία του αντικειμένου που θέλει.

4. Το σύστημα αναφέρει ότι υπάρχουν όλα τα αντικείμενα και δημιουργεί επιτυχώς το νέο αντικείμενο που ήθελε ο παίκτης.

4.1. 1. Το σύστημα αναφέρει ότι δεν υπάρχουν όλα τα αντικείμενα.

4.1. 2. Ο παίκτης επιλέγει αν θα κάνει ανταλλαγή κάποιων άλλων αντικειμένων που διαθέτει για να συμπληρώσει τα αντικείμενα που του λείπουν (η ανταλλαγή γίνεται με αναλογία 2 προς 1) ή να κάνει dismantle κάποιο άλλο αντικείμενο και να τα πάρει από εκεί.

4.1. 3. Ο παίκτης επιλέγει να μην κατασκευάσει τελικά το αντικείμενο.

4.1.3. 1.1. Κάνει ανταλλαγή των άλλων αντικειμένων που διαθέτει

4.1.3. 1.2. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον μπορεί να δημιουργήσει κάποιο/α αντικείμενα.

4.1.3. 1.3. Δημιουργεί το νέο αντικείμενο.

4.1.3. 2.1. Κάνει dismantle ένα ήδη υπάρχον αντικείμενο.

4.1.3. 2.2. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον μπορεί να δημιουργήσει κάποιο/α αντικείμενα.

4.1.3. 2.3. Δημιουργεί το νέο αντικείμενο.

Use-Case «Χρήση Αντικειμένων»

1. Ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι.
2. Κατασκευάζει ένα gum-gun.
 - 2.1 Κατασκευάζει ένα stun gun.
 - 2.1.1 Εμφανίζεται επιστήμονας.
 - 2.1.2 Χρησιμοποιεί το stun gun που διαθέτει στο inventory του.
 - 2.1.3 Ηλεκτρίζει τον επιστήμονα και αυτός ακινητοποιείται.
 - 2.1.3.1 Ο παίκτης βρίσκεται κοντά σε τοίχο και η βολή του stun gun επιστρέφει στον ίδιο.
 - 2.1.3.2 Ακινητοποιείται για 3 sec.
 - 2.2 Κατασκευάζει μία EMP χειροβομβίδα.
 - 2.2.1 Εμφανίζεται επιστήμονας με ηλεκτρική συσκευή (jet pack, σκούπα, όπλο με βελάκια).
 - 2.2.1.1 Εισέρχεται σε δωμάτιο με ακτίνες λέιζερ.
 - 2.2.1.2 Χρησιμοποιεί την EMP χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
 - 2.2.1.3 Το λέιζερ διακόπτεται για κάποιο χρονικό διάστημα.
 - 2.2.2 Χρησιμοποιεί την EMP χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
 - 2.2.3 Στοχεύει και το σύστημα του δείχνει το βεληνεκές της χειροβομβίδας.
 - 2.2.4 Ρίχνει πάνω στον επιστήμονα.
 - 2.2.5 Απενεργοποιείται η ηλεκτρική συσκευή του επιστήμονα και συνεχίζουμε με τα βήματα 2.1 ή 4.
 - 2.3 Κατασκευάζει ένα life potion ή το βρίσκει μέσα στο δωμάτιο που βρίσκεται.
 - 2.3.1 Δεν διαθέτει όλες τις ζωές του.
 - 2.3.1.1 Διαθέτει τον μέγιστο αριθμό ζωών.
 - 2.3.1.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα πως έχει φτάσει τον μέγιστο αριθμό ζωών.
 - 2.3.2 Χρησιμοποιεί το life potion και αυξάνονται κατά 1 οι ζωές του.
 - 2.4 Κατασκευάζει μια χειροβομβίδα που παγώνει τον χρόνο (time freeze).
 - 2.4.1 Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα time freeze που διαθέτει στο inventory του.
 - 2.4.2 Ο χρόνος παγώνει για 5 sec.
 - 2.5 Κατασκευάζει μια χειροβομβίδα που γυρίζει τον χρόνο 10 sec πίσω (time travel).
 - 2.5.1 Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα time travel που διαθέτει στο inventory του.
 - 2.5.2 Ο χρόνος γυρίζει 10 sec πίσω.
3. Εμφανίζεται επιστήμονας.
4. Χρησιμοποιεί το gum-gun που διαθέτει στο inventory του.
5. Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει πάνω ο επιστήμονας.
 - 5.1 Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει ο ίδιος ο παίκτης πάνω σε αυτήν.
 - 5.1.1 Ο παίκτης εγκλωβίζεται στην τσίχλα που εκτοξεύει το gum gun.
6. Ο επιστήμονας κολλάει και ο παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει.
7. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο παιχνίδι.

Death Use Case

1. Ο παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι και διαθέτει 3 ζωές.
2. Στην πορεία του παιχνιδιού πέφτει σε μία περιοχή με οξύ.
 - 2.1. Εισέρχεται σε ένα δωμάτιο με ακτίνες λέιζερ και τον πετυχαίνουν.
 - 2.1.1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 3.
3. Χάνει μία από τις ζωές του.
4. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει επιπλέον ζωές και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.
 - 4.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν έχει επιπλέον ζωές.
 - 4.1.1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 12.
5. Ο παίκτης επανέρχεται στο σημείο που βρισκόταν πριν χαθεί η ζωή του.
6. Μετατρέπεται σε υγρή μορφή.
7. Εισέρχεται σε μία σχισμή στο έδαφος που οδηγεί στο κενό.
 - 7.1. Το μονοπάτι στο οποίο καταλήγει η σχισμή είναι γεμάτο νερό.
 - 7.1.1. Ο παίκτης, όντας στην υγρή του μορφή, διαλύεται στο νερό.
 - 7.1.2. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.
8. Χάνει μία από τις ζωές του.
9. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει επιπλέον ζωές και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.
 - 9.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν έχει επιπλέον ζωές.
 - 9.1.1. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 12.
10. Ο παίκτης επανέρχεται στο σημείο που βρισκόταν πριν χαθεί η ζωή του.
11. Εμφανίζονται επιστήμονες που κυνηγούν τον παίκτη και καταφέρνουν να τον πιάσουν.
12. Χάνει την τελευταία από τις ζωές του.
13. Εμφανίζεται στην αρχή του επίπεδου.
 - 13.1. Έχει βρει ένα αντικείμενο που δημιουργεί checkpoint και επανέρχεται στο σημείο που βρήκε αυτό το αντικείμενο.

Tutorial Use-Case:

1. Ο παίκτης ξεκινάει καινούργιο παιχνίδι.
2. Το σύστημα τον ρωτάει αν θέλει να παίξει το tutorial.
3. Ο παίκτης πατάει το κουμπί “ναι”.
 - 3.1. Ο παίκτης πατάει το κουμπί “όχι”.
 - 3.2. Το σύστημα φορτώνει το level 1.
4. Το σύστημα φορτώνει το tutorial level.
5. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “STEP1: μπορείς να κινηθείς αριστερά και δεξιά με τα πλήκτρα A & D” και φωτίζει μια περιοχή όπου ο παίκτης πρέπει να μετακινηθεί.
6. Ο παίκτης μετακινείται και βρίσκεται στην φωτεινή περιοχή
7. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “ STEP2: μπορείς να σκύψεις με το S και να πηδήξεις με το W” καθώς και του φωτίζει την επόμενη περιοχή.
8. Ο παίκτης σκύβοντας και πηδώντας απο εμπόδια μετακινείται στην φωτεινή περιοχή.

9. Το σύστημα του εμφανίζει το επόμενο μήνυμα “ STEP3: πάτα το F για να μεταμορφωθείς σε υγρή μορφή” και φωτίζει πάλι την επόμενη περιοχή.
10. Ο παίκτης αφού έχει μεταμορφωθεί σε υγρή μορφή περνάει μέσα από ένα στενό πέρασμα και καταλείγει στην φωτεινή περιοχή.
11. Το σύστημα του εμφανίζει μήνυμα “ STEP4: μπορείς να μαζέψεις το αντικείμενο EMP με το πλήκτρο E και να να το χρησιμοποιήσεις για να απενεργοποιήσεις το λέιζερ με το πλήκτρο Q” καθώς του γυαλίζει το αντικείμενο που πρέπει να μαζέψει και του φωτίζει την επόμενη περιοχή.
12. Ο παίκτης μαζεύει την EMP και απενεργοποιεί το λέιζερ για να καταφέρει να φτάσει στην φωτεινή περιοχή.
13. Το σύστημα του εμφανίζει το τελευταίο μήνυμα “ STEP5: Με ότι έμαθες προσπάθησε να ξεφύγεις από τον επιστήμονα που σε κυνηγάει και φτάσε στην πόρτα”.
14. Το σύστημα εμφανίζει έναν απλό επιστήμονα που αρχίζει να κυνηγάει τον παίκτη.
15. Ο παίκτης χρησιμοποιεί ότι έμαθε για να μην τον πιάσει ο επιστήμονας και καταφέρνει να φτάσει στην πόρτα.
 - 15.1. Ο επιστήμονας εχμαλωτίζει τον παίκτη και το STEP5 ξεκινάει από την αρχή .

Σημείωση: Το σύστημα βρίσκεται σε περίοδο αναμονής (stand by) όσο ο παίκτης δεν μετακινείται πάνω στην φωτεινή περιοχή. Ο παίκτης μπορεί να κινηθεί ελεύθερα στον χώρο αλλά δεν θα μπορεί να προχωρήσει το tutorial αν δε ν μετακινείται στις φωτεινές περιοχές.